

# PUBLIC! POROUS! PLACED!

## Exercises on the architect's act<sup>1</sup>

Gabu Heindl, Boštjan Vuga

1. This text is a reflection of our teaching method in DIP5 at the Architectural Association in London. Some parts are based on the long brief we write at the beginning of the year-long unit, in order to describe the agenda and exercises of the unit. The brief serves as the central document to help students choose amongst 20 other unit choices. The brief can be downloaded at: <https://www.aaschool.ac.uk/academicprogrammes/diploma/5>

2. Giancarlo De Carlo, "Architecture's Public", in Peter Blundell-Jones, Doina Petrescu, and Jeremy Till (eds.), *Architecture and Participation*, Routledge, New York 2005.

*Architecture's public.* One could not describe the essence of architecture better than in the way in which Giancarlo De Carlo did it in his seminal text *Architecture's public* (1970), in which he discussed the urgencies of architectural education and reminded the architectural discipline to not only think of *how* to do a project but also – and maybe even first of all – to raise the question of *what* and *why*<sup>2</sup>.

What can architecture do and how can it contribute usefully to burning questions of our times? Today we are confronted with a whole lot of new social and ecological questions. This is why we believe that architectural exercises should – while balancing both, the what and the how – form a process open for unexpected results, for learning, and for finding out what really is at stake. Quite the opposite to the neoliberal paradigm of *TINA* (There Is No Alternative), a critical architectural act does produce an alternative, as a proposal for an architectural intervention in a specific place. By being open to public discussion, it generates publicness.

Our set of exercises starts off from the presumption that *public* space is essential for a democratic society. Public space does not imply *limitless* space; rather, boundaries define public space. Simultaneously, *porosity* is an architectural paradigm that is defined by the characteristics of boundaries. Our approach to architecture sets out to explore how porosity relates to publicness, to the politics of architecture, considering how we might create porous interventions and what spatial effects these might generate in relation to social and environmental questions. How can we draw boundaries that are inclusive rather than exclusive?

How can we create well-tempered environments with porous boundaries without damaging Earth's climate? Big social and environmental questions linked to singular architectural projects cannot be *solved* with architecture (alone). This is where the concept of «nonsolution» comes in. Nonsolution – derived from social theorist and trained architect Siegfried Kracauer – describes a paradoxical relation: the interrelatedness of singular occurrences and overall frameworks in its problematic nature<sup>3</sup>. Rather than falling into line with the *solutionism* of architecture (supposedly finding a solution to whatever question), nonsolution acknowledges the fact that the singular case may not change the overall framework – yet: could we find a way where future change remains open and not concluded? A nonsolution is a solution with a *non*, keeping space for the unpredictable, unsolvable, dissensual, and contingent. Nonsolution hence is not quite a solution but a proposition that does not close the larger case.

*Architecture's porous.* Porosity is a measure of the void spaces in the physical matter. Architectural porosity is defined by the character of boundaries between the site and the built, between the exterior and interior, and also within the built structure itself. It is a physical characteristic of a built structure that generates ambiguity and freedom of perception, movement, and use. Based on the effects of architectural porosity, our tendency to explore, unveil, and discover spatial sequences is stimulated – and so are active participation and engagement with the built environment. If a space can be entered, its boundaries are porous. To draw porous

3. Gabu Heindl, and Drehtli Robnik, "Nonbuilding Alliances: Approaching Urban Politics through Siegfried Kracauer's Concept of Nonsolution", in Friederike Landau, Lucas Pohl, and Nikolai Roskamm (eds.), *[Un]Grounding - Post-Foundational Geographies*, Bielefeld 2021.

Exercise 1: Defining burning issue and place, *Vacant Council Properties Found on the Aylesbury Estate*. Today at the Aylesbury estate there are more than 600 empty apartments as a consequence of its demolition and regeneration scheme.





AJ Architects' Journal

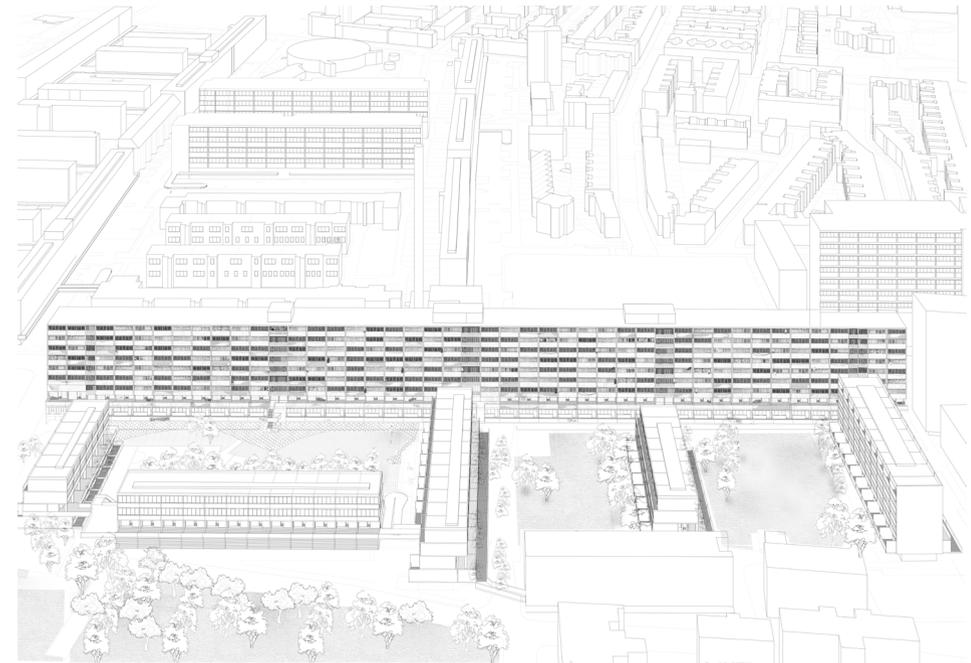
### Aylesbury Estate CPO ruling: What went wrong?

REUTERS  
Staying put in run-down London estate, residents resist demolition

Exercise 1: Defining burning issue and place, *Solidarity against the Aylesbury demolition and regeneration*. In 2005, the Southwark council officially announced a demolition and regeneration project on the Aylesbury Estate, despite a community ballot rejected by 73% of the tenants and ongoing protests.

boundaries is what architects do. Porous places may generate, support, and enhance publicness as well as enable a plurality of individual experiences. The spatial setting of porous places cannot be related to a single and fixed ordering system, it is *unclean* or messy, and as such, it remains open and inclusive. As such it stimulates publicness. Porous places are never entirely completed or finished. They are characterized by an anti-permanence of their physical condition, as well as of the social relations which may occur there. Porous places are spatially multi-layered with a sensual atmosphere. How can we redesign the built environment to stimulate the senses and broaden our generosity and imagination?

*Architecture's placed.* Rather than speaking about the *site* of an architect's act, we speak about the *place*: a place is formed by people's relationships with physical settings, with its boundaries, by individual and group activities in a built environment, and by a meaning that is attached to a site – as distinct from the abstract notions of space. A site becomes a place when its physical setting interacts with its use so that its particular meaning or sense is generated. The physicality of the place is defined by its boundaries, be it a public park, museum, shopping mall, university, school, infrastructure, riverbank. Places can be described in their diversity and specificity; by finding their common denominators, as well as their particularities. The notion of place implies a sensitivity for intersectional experiences and power relations of class, race, gender, and ableism; with regards to the particular spatial arrangement, and after all, its inclusiveness.



When an architect is working on a project, one does not wake up in the morning and has a great idea; much rather, one needs to go through a series of exercises to develop a specific approach to the question raised by the project. This is what we mean by an architect's act.

We propose five exercises of a design process that would lead to this architect's act. The technique of each of the five exercises follows its content. The first four exercises are set up consequently: *Defining burning issue and place*, *Mapping of place and referencing*, *Making porosity models*, and *Developing the architectural project*. The fifth exercise *Communicating the process* is embedded and conducted throughout the entire process as a conclusion of each exercise.

#### *Exercise 1: Defining Burning Issue and Place*

We are interested in architecture's response to burning issues of larger public interest, which generate spatial impacts. How do we architecturally define a burning issue? What and whose claims are at stake with housing injustice, environmental threats, closed borders, enclosures of commons, surveilled and controlled space, and lack of urban infrastructure? How are these issues contested – in which actual places? The first exercise is

Exercise 2: Mapping of place and referencing, *Deterioration of building due to inactive habitation*. The Aylesbury had fallen into a state of disrepair as reduction of government expenditure and privatization of public infrastructures prompted a *managed decline*.



Exercise 3:  
Making porosity models,  
A Regenerative Paradigm.  
New spatial possibilities  
are achieved through  
continuous adaptation and  
transformation of the built  
form.

to name – or rather claim – a sincere interest in a *burning* issue: what drives us? If we say *burning* we mean an issue that is more than a private issue: it *burns* as it concerns the larger public, people, who are not family or friends but, as such, rather a *public*. Political and social burning issues become specific by reflecting in spatial sequences of the place. Such spatialization should then be identified in a specific place, which is characterized by a lack of publicness, which could be a gated community, a business improvement district or a publicly owned private space, an unfinished construction site, an unused derelict area, an environmentally intimidating public space, or an obsolete infrastructural space, to mention only some.

Linking a place to the chosen issue demands an in-depth understanding of connections between spatial/physical and social/political categories. Thereby we should not refrain from tackling big issues but find a way to break them down to the questions and potentials of architecture. And finally, there is no irrelevant or too small of an issue that has a spatial impact. In terms of methodology, this exercise is about describing the spatial implications of the burning issue by using techniques that present how a burning issue turns into a spatial question. We understand this not as a pure two-dimensional graphical translation of a place's specificity but rather as a sort of cinematic capturing which unveils specific moments in which the issue at stake becomes evident and communicative. This exercise is about creating an edited video or animation, which contains text and annotation, sound, and atmosphere to communicate the interrelationship between the place and the issue.

*Exercise 2: Mapping of Place and Referencing*

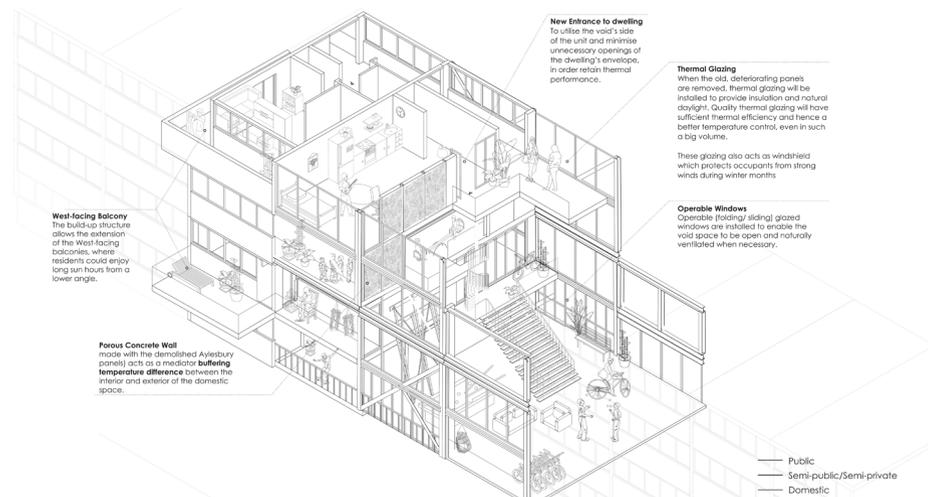
Public space is a paradoxical space: it only starts to exist if there are people present. There is not one public – it depends on its actors, spectators, and users. Publicness is not a generic, ubiquitous phenomenon either but depends on the particularity of a place. Hence, to map a place means relating it to the physical, mental, cultural, and historical context, to distinguish between the public, the civic, the common, and the everyday.

This exercise is about assessing the potential of the chosen place by mapping its publicness through the place's boundaries. We propose to map the place *without* the burning issue in mind or, to say it differently, without preconception – in order to understand the history of the place, existing modes of resistance, and unexpected spatial and social moments. This exercise maps the existing architectural spatial and environmental qualities of the place such as its dimensions, atmosphere, materiality and structure, use and users, regulation to accessibility and movement, to name just a few of them.

We suggest 2D and 3D drawings as well as physical models, defining the place's porosity by the character of its variety of boundaries between exterior and interior, built and its surrounding as well as within the built structure itself. Without hierarchy, we propose to map everything that belongs to the place and creates its specificity, from invasive plants to garbage bins, ephemeral urban elements and signage, temporal furniture, provisional partitions.

As for mapping techniques, we encourage drawings, written descriptions, physical and digital models. This exercise is laying

Exercise 4:  
Developing architectural  
project, *The Inhabitation of  
the Commoned Voids*. New  
spatial dynamics are created  
through the inhabitation of  
the voids, which encourages  
occupations of not only the  
private domestic space, but  
also of the semi-public and  
public space in the tower.





Exercise 4:  
Developing architectural project, *Approaching the Tower of Commoned Voids*. Providing an alternative model for demolition, the project resists the ever-important housing injustice and environmental crisis whilst hoping to bring forward a public, porous, dynamic and desirable residential experience.

the ground to communicate the connection issue to place, but it is also the starting point for the very specific technique for developing an architectural intervention.

The place, as well as the *placed* issue, relate to a wider field of historical, spatial, and environmental references. Introducing and studying such specific references from other contexts could stimulate a detour from a preconceived position to the architect's act. This is the first step of a *de-placing*.

#### *Exercise 3: Making Porosity Models*

We take off from the porous as a stand-in for openings and closures, gaps and thresholds, and for incompleteness. Porous places are defined by various boundaries with different characters which physically outline a particular place and provide its accessibility and openness.

This exercise is the second step of *de-placing* through abstracting the place's porosity – however minor its presence. In this phase, creating a set of models helps to explore the notion of boundaries in the place: indoor boundaries, indoor/outdoor boundaries, and object/place boundaries. With no preconception of a result, the physical models are created as tools to open up for unexpected relations. This kind of prototyping is a moment in the design process in which the constraints of the place are being abstracted. The sequence of prototyping turns 2D mapping into 3D spatial iterations by a range of design actions – subtracting, adding, assembling, dissolving, collaging, piercing, cutting, pasting, and sealing. The models



are spatial prototypes, which are – as the last step in this testing exercise – brought back to the place, *re-placed*, and tested in scale and materiality, for developing spatial interventions in the place. The models which are *re-placed* become a design tool supporting the project development. This design tool is project-specific.

#### *Exercise 4: Developing the Architectural Project*

For developing a project, one may need a variety of design tools depending on the state of the design process. This means a constant interaction between the project and the design tool relevant to the specific state of the project.

Also, the development of an architectural project requires the general skills of the profession of architecture, its techniques of abstraction and control of design decisions. This includes plans and sections – techniques most appropriate for communicating what is being developed – but also the invention of new presentation techniques and instruments for projects due to their bigger issues, which cannot end in a final state. New burning issues require new techniques. A series of plans or sections may relate to an unfinished condition of the project, which, however, is not to be misunderstood as being vague, undecided, or not done. Rather, the more a project opens up to public interaction and to the potential for its impact, the more precisely it needs to position itself. And it is from this position that new alliances can be built. By the project's spatiality and types of boundaries, the architectural design triggers and stimulates public use, and if it becomes an active part of the

Exercise 4:  
Developing architectural project, *Podium Walkway Connecting the Tower, the Courtyard and Neighbouring Towers*. The communing of the voids and the reappropriation of the public grounds on the Aylesbury Estate fundamentally supports the building's infrastructure and safeguards the commons for the residents.

Exercise 4:  
Developing architectural project, *Section Model 1:100*. The opening-up of the empty apartments does not just puncture the boundaries created by these flats, it also socially and physically connects people together by breaking down the inhumane scale of these 250-metre-long blocks and giving spaces along them an identity.



publicness of the chosen place, it relates back to the burning issue. We understand the development of the project to iterate with the other exercises.

#### *Exercise 5: Communicating the Process*

Exercise 5 is not the final act, but it is embedded in all previous exercises as assessment and interaction with the public during the process. This exercise is about techniques of presentation and communication that enables public reactions and interactions throughout the process without decreasing the process integrity or even taking away the responsibility of the architect. This ongoing interaction with the public during the entire process influences the project development and contributes to the complexity and depth of project layers, yet the architect is in charge of securing the quality of the project. We argue that communicating the process of the project development as described with the five exercises requires new techniques of speculation which include visualizations of possible scenarios of the project impact.

How can the public get involved in the process of project development? How can we engage with protests and activists, which may have brought the burning issue to our attention? What spatial, social, and environmental changes could a project generate in a specific place? How can an architectural project trigger and support policy change? And what is the project's impact on the larger context of the burning issue? The five exercises shift the focus of architectural activity from pure problem-solving to continuous observing, identifying, testing, developing, and communicating the process. This becomes the architect's act.

#### [Pubblico! Poroso! Situato! Esercizi sull'atto architettonico']

*L'architettura è pubblica.* Non si potrebbe descrivere l'essenza dell'architettura meglio di quanto ha fatto Giancarlo De Carlo nel suo testo seminale *Architecture's public* (1970), in cui discuteva delle urgenze della formazione architettonica e ricordava al dibattito disciplinare di non pensare solo a *come* fare un progetto ma anche – e forse prima – di sollevare la questione del *cosa* e del *perché*.

Cosa può fare l'architettura e come può contribuire a rispondere agli interrogativi urgenti del nostro tempo? Oggi ci troviamo di fronte a molti nuovi problemi sociali ed ecologici. Questo è il motivo per cui crediamo che gli esercizi didattici di architettura debbano – bilanciando il *cosa* e il *come* – formare un processo aperto a risultati inaspettati, per l'apprendimento e la scoperta di ciò che è realmente in gioco. Al contrario del paradigma neoliberista *TINA* (*There Is No Alternative*), un atto architettonico critico produce un'alternativa: una proposta di intervento in un luogo specifico. Ed essendo aperto alla discussione pubblica, diventa generativo di un senso comune.

La nostra serie di esercizi parte dal presupposto che lo spazio pubblico sia essenziale per una società democratica. Lo spazio pubblico non implica uno spazio *senza limiti*; al contrario, i confini definiscono lo spazio pubblico. Allo stesso tempo, la porosità è un paradigma architettonico definito dalle caratteristiche dei confini. Il nostro approccio all'architettura si propone di esplorare come la porosità si relazioni alla costruzione della sfera pubblica, e quindi alla politica dell'architettura, considerando come sia possibile creare interventi porosi e quali effetti spaziali questi possano generare in relazione a determinate questioni sociali e ambientali. Come possiamo tracciare confini che siano inclusivi piuttosto che esclusivi? Come possiamo creare ambienti ben temperati con confini porosi senza compromettere il contenimento energetico?

Le grandi questioni sociali e ambientali legate a singoli progetti architettonici non possono essere *risolte* con l'architettura (da sola). È qui che entra in gioco il concetto di *nonsoluzione*. La *nonsoluzione* – derivata dal teorico del cinema e architetto di formazione Siegfried Kracauer – descrive una relazione paradossale: l'interrelazione di occorrenze singolari e strutture generali nella sua natura problematica e temporalmente indefinita<sup>3</sup>. Piuttosto che allinearsi con il *soluzionismo* dell'architettura (di trovare una soluzione a qualsiasi domanda), la *nonsoluzione* riconosce il fatto che il caso singolare potrebbe non cambiare il quadro generale – però: potremmo trovare un modo di immaginare un cambiamento futuro che non sia conclusivo? Una *nonsoluzione* è una

soluzione con un *non* che lascia spazio all'imprevedibile, all'irrisolvibile, al dissensuale e al contingente. La *nonsoluzione*, quindi, non è proprio una soluzione, ma una proposizione che non chiude il caso più grande.

*L'architettura è porosa.* La porosità è una misura degli spazi vuoti nella materia fisica. La porosità architettonica è definita dal carattere dei confini tra il sito e il costruito, tra l'esterno e l'interno, e anche all'interno della struttura costruita stessa. È una caratteristica fisica di una struttura costruita che genera ambiguità e libertà di percezione, movimento e uso. Sulla base degli effetti della porosità architettonica, viene stimolata la nostra tendenza a esplorare, svelare e scoprire sequenze spaziali, così come viene messa alla prova la nostra partecipazione attiva e il nostro coinvolgimento. Se è possibile accedere a uno spazio, i suoi confini sono porosi. Disegnare confini porosi è ciò che fanno gli architetti. I luoghi porosi possono generare, supportare e migliorare la sfera pubblica, oltre che consentire una pluralità di esperienze individuali. L'impostazione spaziale dei luoghi porosi non può essere correlata a un sistema di ordinamento unico e fisso: è *sporca* o disordinata e, come tale, rimane aperta e inclusiva. In quanto tale stimola la sua dimensione pubblica. I luoghi porosi non sono mai completamente finiti. Sono caratterizzati da un'anti-permanenza della loro condizione fisica, oltre che delle relazioni sociali che vi si possono instaurare. I luoghi porosi sono spazialmente multistrato con un'atmosfera sensuale. Come possiamo riprogettare l'ambiente costruito per stimolare i sensi e ampliare la nostra generosità e immaginazione?

*L'architettura è situata.* Più che parlare del sito dell'opera di un architetto, parliamo del luogo: un luogo è formato dal rapporto delle persone con l'ambiente fisico, con i suoi confini, e quindi dalle attività individuali e di gruppo e da un significato che è legato a un sito – distinto dalle nozioni astratte di spazio. Un sito diventa un luogo quando il suo ambiente fisico interagisce con il suo utilizzo in modo da generare il suo significato particolare. La fisicità del luogo è definita dai suoi confini, sia esso un parco pubblico, un museo, un centro commerciale, un'università, una scuola, un'infrastruttura, o un argine. I luoghi possono essere descritti nella loro diversità e specificità; avvicinandoli l'uno all'altro, i loro comuni denominatori, così come le loro particolarità, diventano leggibili. La nozione di luogo implica una sensibilità per le esperienze intersezionali e le relazioni di potere di classe, razza, genere e abilismo; e per quanto riguarda la sua conformazione spaziale, ovviamente, si riferisce alla sua inclusività.

Quando un architetto sta lavorando a un progetto, non si sveglia la mattina e ha una grande idea, ma è necessario che svolga una serie di esercizi per sviluppare

Images pp. 141-148:  
Chun Yeung Michelle Ng,  
AADIP5 2021/22,  
Architectural Association  
School of Architecture  
London, *Public Housing Made  
Public! The Communing of  
the Voids*, Aylesbury Estate,  
London.

un approccio specifico alla questione sollevata dal progetto. Questo è ciò che intendiamo per atto architettonico. Proponiamo, quindi, cinque esercizi di un percorso progettuale che conducono a questo atto. La tecnica di ciascuno dei cinque esercizi segue il suo contenuto. I primi quattro esercizi sono impostati di conseguenza: *Definizione del luogo e del problema urgente, Mappatura del luogo e referenziazione, Realizzazione di modelli di porosità e Sviluppo del progetto architettonico*. Il quinto esercizio *Comunicare il processo* è incorporato e condotto durante l'intero processo come conclusione di ogni esercizio.

#### *Esercizio 1: Definizione del luogo e del problema urgente*

Siamo interessati alla risposta dell'architettura a questioni urgenti di più ampio interesse pubblico che abbiano un impatto spaziale. Come definiamo architettonicamente un problema urgente? Quali e di chi sono le rivendicazioni in gioco contro l'ingiustizia abitativa, le minacce ambientali, i confini chiusi, la privatizzazione di beni comuni, lo spazio sorvegliato e controllato e la mancanza di infrastrutture urbane? Come vengono contestate queste condizioni – in quali luoghi reali?

Il primo esercizio è nominare – o meglio rivendicare – un sincero interesse per una questione urgente: cosa ci spinge? Se diciamo urgente intendiamo una questione che è più di una questione privata: è *urgente* perché riguarda il grande pubblico, le persone che non sono solo familiari o amici ma, in quanto tali, piuttosto un *pubblico*. Questioni politiche e sociali urgenti diventano specifiche riflettendosi in sequenze spaziali di luoghi reali. Tale spazializzazione dovrebbe quindi essere individuata in un luogo specifico, caratterizzato da una mancanza di carattere pubblico, che potrebbe essere una *gated community*, un distretto terziario o uno spazio privato di proprietà pubblica, un cantiere edile incompiuto, un'area abbandonata inutilizzata, uno spazio pubblico sorvegliato, o uno spazio infrastrutturale obsoleto, solo per citarne alcuni.

Collegare un luogo alla questione prescelta richiede una comprensione approfondita delle connessioni tra categorie spaziali/fisiche e sociali/politiche. In tal modo non dovremmo astenerci dall'affrontare grandi questioni, ma trovare un modo per scomporle nelle domande affrontabili da parte dell'architettura. Anche se, bisogna ricordarlo, non c'è un problema che abbia un impatto spaziale che sia irrilevante o troppo piccolo.

In termini di metodologia, questo esercizio riguarda la descrizione delle implicazioni spaziali della questione urgente, utilizzando tecniche che mostrano come quest'ultima si trasforma in una questione spaziale. Intendiamo questo non come una pura traduzione grafica bidimensionale della specificità di un luogo ma piuttosto

come una sorta di cattura cinematografica che svela momenti specifici in cui la questione in gioco diventa evidente e comunicativa. Questo esercizio riguarda la creazione di un video o di un'animazione, che contenga testo e annotazioni, suoni e atmosfera, per comunicare l'interrelazione tra il luogo e il problema.

#### *Esercizio 2: Mappatura del luogo e referenziazione*

Lo spazio pubblico è uno spazio paradossale: inizia a esistere solo se ci sono persone presenti. Non esiste un solo pubblico: dipende dai suoi attori, spettatori e utenti. L'essere pubblico non è nemmeno un fenomeno generico e onnipresente, ma dipende dalla particolarità di un luogo. Mappare un luogo significa quindi metterlo in relazione con il contesto fisico, mentale, culturale e storico, distinguendo tra pubblico, civico, comune e quotidiano.

Questo esercizio riguarda la valutazione del potenziale del luogo prescelto attraverso la mappatura del suo carattere pubblico materializzato dai suoi confini. Proponiamo di mappare il luogo senza avere in mente la questione urgente o, per dirla diversamente, senza preconcetti – per comprendere la storia del luogo, le modalità di resistenza esistenti e i momenti spaziali e sociali inaspettati. Questo esercizio mappa le qualità architettoniche spaziali e ambientali esistenti del luogo come le sue dimensioni, l'atmosfera, la materialità e la struttura, l'uso e gli utenti, la regolamentazione dell'accessibilità e del movimento, solo per citarne alcuni.

Incoraggiamo i disegni 2D e 3D, nonché i modelli fisici, per definire la porosità del luogo in base al carattere dei confini tra il sito e il costruito, tra l'esterno e l'interno, e anche all'interno della struttura costruita stessa. Senza gerarchia, proponiamo di mappare tutto ciò che appartiene al luogo e ne crea la specificità, dalle piante invasive ai cassonetti della spazzatura, elementi urbani effimeri e segnaletica, arredi temporanei, tramezzi provvisori e così via. Per quanto riguarda le tecniche di mappatura, incoraggiamo disegni, descrizioni scritte, modelli fisici e digitali.

Questo esercizio pone le basi per comunicare il problema della connessione al luogo, ma è anche il punto di partenza per la tecnica molto specifica di sviluppo di un intervento architettonico. Il luogo, così come la questione della localizzazione, si riferiscono a un più ampio campo di riferimenti storici, spaziali e ambientali: l'introduzione e lo studio di tali riferimenti specifici da altri contesti può stimolare una deviazione da una posizione preconcetta verso l'azione architettonica ed è il primo passo di un processo di *delocalizzazione*.

#### *Esercizio 3: Realizzazione di modelli di porosità*

Partiamo dalla concezione di poroso come sostituto di aperture e chiusure, varchi, soglie e incompletezze. I luoghi porosi sono definiti da vari confini con caratteri diversi che delineano fisicamente un luogo particolare e ne garantiscono l'accessibilità e l'apertura.

Questo esercizio è il secondo passo del processo di *delocalizzazione*, attuato attraverso l'astrazione della porosità del luogo. In questa fase, la creazione di una serie di modelli aiuta a esplorare la nozione di confini del luogo: confini interni, confini interni/esterni e confini oggetto/luogo. Senza preconcetti di risultato, i modelli fisici vengono creati come strumenti per aprirsi a una visione inaspettata. Questo tipo di prototipazione è un momento del processo di progettazione in cui i vincoli del luogo vengono astratti. La sequenza di prototipazione trasforma la mappatura 2D in iterazioni spaziali 3D mediante una serie di azioni di progettazione: sottrazione, aggiunta, assemblaggio, dissoluzione, collage, perforazione, taglio, incollaggio e sigillatura. I modelli sono prototipi spaziali, che sono – come ultimo passaggio di questo esercizio di verifica – riportati nel luogo, *ricollocati* e testati in termini di scala e materialità, per sviluppare interventi spaziali nel luogo. I modelli che vengono *ricollocati* diventano uno strumento progettuale a supporto dello sviluppo del progetto. Questo strumento di progettazione è specifico per ogni progetto.

#### *Esercizio 4: Sviluppo del progetto architettonico*

Per sviluppare un progetto, può essere necessaria una varietà di strumenti differente a seconda dello stato del processo di progettazione. Ciò significa una costante interazione tra il progetto e lo strumento rilevante per il suo stato specifico. Inoltre, lo sviluppo di un progetto architettonico richiede le competenze generali della professione, le sue tecniche di astrazione e il controllo delle decisioni progettuali. Ciò include piante e sezioni – le tecniche più appropriate per comunicare ciò che si sta sviluppando – ma anche l'invenzione di nuove tecniche e strumenti di presentazione per i progetti che, a causa dei problemi affrontati, non si concludono in uno stato definitivo. Nuovi problemi urgenti richiedono nuove tecniche. Una serie di piante o sezioni può riguardare una condizione incompiuta del progetto che, tuttavia, non deve essere fraintesa come vaga, indecisa o non realizzata. Piuttosto, più un progetto si apre all'interazione pubblica per aumentare il potenziale del suo impatto, più preciso deve posizionarsi. Ed è da questa posizione che si possono costruire nuove alleanze. Per la spazialità del progetto e le tipologie di confini, il progetto architettonico innesca e stimola un uso più o meno pubblico e se diventa parte attiva della dimensione pubblica del

luogo prescelto, torna a riferirsi alla questione urgente. Consideriamo lo sviluppo del progetto come uno degli esercizi, che itera e alimenta gli altri esercizi.

#### *Esercizio 5: Comunicare il processo*

L'ultimo esercizio non è l'atto finale, ma è incorporato in tutti gli esercizi precedenti come valutazione e interazione con il pubblico durante il processo. Questo esercizio riguarda le tecniche di presentazione e comunicazione che consentono reazioni e interazioni pubbliche durante tutto lo svolgimento, senza diminuirne l'integrità o addirittura togliere la responsabilità all'architetto. Questa interazione continua con il pubblico durante l'intero processo influenza lo sviluppo del progetto e contribuisce alla complessità e alla profondità dei livelli; tuttavia, l'architetto è incaricato di garantirne la qualità. Pensiamo che comunicare lo sviluppo come descritto con i cinque esercizi richieda nuove tecniche di speculazione che includano visualizzazioni di possibili scenari di impatto.

Come può il pubblico essere coinvolto nel processo di sviluppo del progetto? Come possiamo impegnarci con le proteste e gli attivisti, che potrebbero aver portato la questione urgente alla nostra attenzione? Quali cambiamenti spaziali, sociali e ambientali può generare un progetto in un luogo specifico? In che modo un progetto architettonico può innescare e supportare il cambiamento delle politiche? E qual è l'impatto del progetto sul più ampio contesto della questione urgente affrontata? I cinque esercizi spostano il fulcro dell'attività architettonica dalla pura risoluzione dei problemi all'osservazione continua, all'identificazione, alla verifica, allo sviluppo e alla comunicazione del processo. Questo diventa l'atto architettonico.

#### [Notes]

- Questo testo è una riflessione sul nostro metodo di insegnamento nel DIP5 presso l'Architectural Association di Londra. Alcune parti si basano sul lungo *brief* che scriviamo all'inizio dell'unità annuale, al fine di descrivere l'agenda e gli esercizi dell'unità. Il *brief* serve da documento centrale per aiutare gli studenti a scegliere tra altre 20 unità. Il *brief* può essere scaricato all'indirizzo: <https://www.aaschool.ac.uk/academicprogrammes/diploma/5>
- Giancarlo De Carlo, "Architecture's Public", in *Architecture and Participation*, a cura di P. Blundell-Jones, D. Petrescu e J. Till, Routledge, New York 2005.
- Gabu Heindl e Drehli Robnik, "Nonbuilding Alliances: Approaching Urban Politics through Siegfried Kracauer's Concept of Nonsolution", in *[Un]Grounding - Post-Foundational Geographies*, a cura di F. Landau, L. Pohl e N. Roskamm, Bielefeld 2021.