

# Coophimmelb(l)au

A dieci anni di distanza Modulo riprende il percorso evolutivo di Prix e Swiczinsky ed individua nella complessità spaziale l'unico momento di continuità. Profondamente diverse, le opere attingono ad un filone di progetti-invenzioni "perenne" che approfitta di tutte le innovazioni tecnologiche senza perdere di identità. Unici e irripetibili

Enrica Burroni

**E'** senza alcun dubbio la complessità e la varietà delle permutazioni che nell'architettura dei Coophimmelb(l)au viene nuovamente inventata, rievocata e combinata che rende l'opera di questo gruppo di architetti una delle più eccentriche e sconvolgenti nel panorama dell'architettura internazionale, a partire dagli anni '70 ad oggi.

Gli elementi architettonici ed i simboli che Coophimmelb(l)au riesce a desumere da contesti urbanistici, architettonici ed extradisciplinari, innumerevoli ed aggregati secondo una logica non lineare, si rinnovano in ogni opera creando architetture sempre stupefacenti e sorprendenti. Oltre a questo, l'utilizzo di materiali poco pregiati seppure di qualità come la lamiera o la plastica costituisce un ulteriore fattore di innovazione; il materiale dequalificato inserito all'interno dei loro progetti sfibra e smembra la purezza linguistica abbandonando la cultura di più alto livello, per aprirsi alla sperimentazione delle capacità espressive ed alle contaminazioni, tanto indecenti quanto comunicative.

Questi aspetti, accompagnati da una stravagante quanto efficace manipolazione linguistico-spaziale, costituiscono la metodologia di lavoro di Coophimmelb(l)au e la loro oramai consolidata "formula mentale".

La proprietà di un elemento linguistico o architettonico di possedere più significati

interpretativi si accosta a questo gruppo di architetti fin dal nome con cui hanno scelto di presentarsi al pubblico: non esiste univocità interpretativa, il senso di tutto può cambiare pur conservando la propria identità e questo vale sia per le loro scelte linguistiche che per

quelle architettoniche. Coophimmelb(l)au parentesi che compie in evidenza quanto duale l'interpretazione desumere ed indicare questo si riflette nell'architettura. E' dall'nome che si può intrarre sante riflessioni per la genesi del gruppo:

Coophimmelblau -  
Cielo Azzurro

Coophimmelbau -  
Costruire il Cielo

All'accezione "Cielo" che richiama un'alternativa dell'abitare

l'uomo fruisce di un'esperienza indefinita, infinita e visibile divenendo protagonista assoluto, si trappone con il passato degli anni, una scelta chiave di lettura,





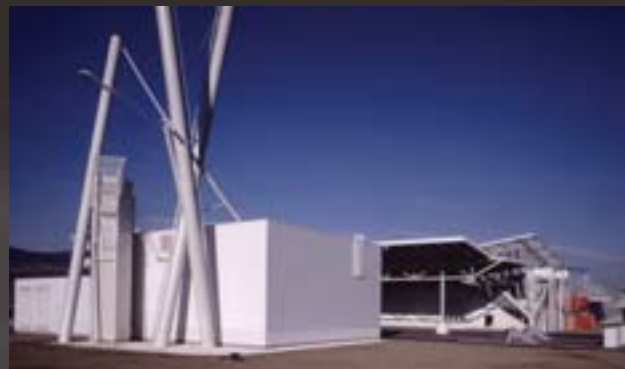
struire il Cielo”, ossia la volontà di porre l'impossibile fra i propri obiettivi, con la consapevolezza che impossibilità non significa materialmente irrealizzabilità ma solo un qualcosa mai provato prima: “la sola invenzione possibile è, finalmente, l'invenzione dell'impossibile (Coophimmel(l)au, Derida) ”.

Le loro architetture sono una continua invenzione ed una incessante manipolazione, adottata senza fermarsi all'impianto planivolumetrico o alla forma plastica degli oggetti architettonici, scendendo invece al dettaglio e creando spazi amorfi sui quali, accanto all'atto decostruttivo, si compiono simultaneamente operazioni di montaggio, smontaggio, assemblaggio e ricostruzione.

La loro produzione manifesta la volontà di non scivolare nella replica, pur restando fermi i segni distintivi della loro opera, ponendosi in relazione, in modo sempre più problematico, con lo specifico tema progettuale. Caratteristica degli architetti di talento è difatti il saper trasportare nelle diverse opere il proprio idioma, mantenendo una sorta di riconoscibilità al di là del tema di volta in volta affrontato.

Nei progetti e nelle opere di Prix e Swiczinsky tutto questo è assolutamente riscontrabile: le loro architetture, dai primi esperimenti fino ai progetti più recenti, determinano di volta in volta una complessità spaziale costante e variegata che costituisce il filo conduttore di tutta la loro opera.

Tale aspetto è riscontrabile a partire dal Reiss Bar del 1977, con il dilatamento dello spazio provocato dallo spostamento in avanti del corpo centrale della facciata, all'Edificio di Falkenstrasse del 1983 dove la copertura di un edificio storico del centro di Vienna viene sostituita con una tenda vitrea e tecnologica, facendo esplodere la struttura preesistente, al Teatro Ronacher del 1987 in cui un edificio storico del diciannovesimo secolo viene sapientemente trasformato in una moderna struttura adattata per il ventunesimo secolo, alla concezione degli spazi abitativi del SEG Apartment Tower del 1998 e dell'Apartment Building Gasometer del 2001, fino alle più recenti sperimentazioni materiche e spaziali che caratterizzano il progetto per il JVC New Urban Entertainment Center o il nuovo Centro BMW.



### Coophimmelb(l)au dieci anni dopo

**Insieme a Wolfgang Prix Enrica Burroni ha tracciato le tappe evolutive di un percorso progettuale svincolato da riferimenti codificati, sia pur fortemente riconoscibile nei tratti generali, unico ed irripetibile nelle singole realizzazioni**

Anticipando le successive evoluzioni del contesto architettonico europeo ed internazionale, attraverso una riflessione critica sul progettare ed un'intervista esclusiva a Wolfgang Prix, Modulo già nel 19..... (Cfr. Modulo n. ....del ..... Inserto "Riflessioni sul progettare"; Catherine Hofmann Grossenbuch – Le strane architetture di Coophimmelblau) aveva avvertito il successo e la risonanza che Coophimmelb(l)au avrebbe riscosso e che avrebbe successivamente avuto la capacità di mantenere ed amplificare.

Ciò che emerge con chiarezza dal confronto tra l'intervista rilasciata a Catherine Hofmann Grossenbuch e la recente conversazione con W.Prix, a quasi dieci anni di distanza rispetto alla prima, è la continuità ideologica e metodologica del gruppo ma, soprattutto la consapevolezza delle opportunità offerte dai diversi mezzi a sua disposizione per evocarla e renderla nota al pubblico.

Nella prima intervista di Modulo (1995), in un momento in cui il computer veniva prevalentemente utilizzato dallo studio Coophimmelb(l)au per l'elaborazione dei progetti esecutivi, W.Prix definiva questo strumento di lavoro uno "schiavo", che "avvantaggia le persone comode, ma non la creatività" e prevedendo al contempo gli enormi cambiamenti che esso avrebbe presto portato nel mondo dell'architettura.

Rispetto all'era pre-computer Coophimmelb(l)au, avvalendosi delle



**W.D.Prix**

Nato nel 1942 a Vienna, W.D. Prix ha frequentato Technical University of Vienna, l' Architectural Association of London e la Southern California Institute of Architecture (SCI-Arc) di Los Angeles. Attualmente è Professore del Masterclass di Architettura all'Università di Arti Applicate a Vienna, Professore aggiuntivo all'Istituto di Architettura della California Meridionale (SCI-arc), membro Architectural Association di Londra, Professore all'Università di Harvard. Membro del Consigliere Architettonico al Ministero Federale di Scienza, Ricerca e le Arti e, fin dal 1998, membro di facoltà dell'Università di Columbia.

È membro permanente dell'Austrian Art Senat e dell'European Academy of Sciences and Arts e dell'Architectural Associations di Austria, Germania, Santa Clara e Cuba.



**Helmut Swiczinsky**

Nato nel 1944 a Poznan, in Polonia, Helmut Swiczinsky si è formato all'Università Tecnica a Vienna e all' Architectural Association di Londra. Nel 1973 fu Professore aggiuntivo all'Architectural Association di Londra.

È membro permanente European Academy of Sciences and Arts e Professore all'Architectural Association di Londra.

tecnologie informatiche più avanzate, è riuscito ad indagare nuove forme di studio e di rappresentazione dell'oggetto architettonico in una fase in cui questo è comunque già stato pensato, schizzato, modellato e definito nei suoi caratteri essenziali.

Il computer diviene un ulteriore strumento di lavoro nelle mani dell'architettura e non viceversa.

Nello studio Coophimmelb(l)au ogni progetto viene disegnato basandosi su una serie di intense discussioni che conducono generalmente alla comparsa di uno schizzo e quindi ad un modello tridimensionale pienamente formato; la squadra di lavoro difficilmente altera il disegno della fase iniziale di schizzo trasferendolo invece concretamente in un modello e virtualmente, linea per linea, in un "disegno di lavoro".

Nello studio Coophimmelb(l)au si disegna a colpo d'occhio: chi ha avuto occasione di visitare gli uffici di Vienna o quelli di Los Angeles o quelli in Messico, ultimi in ordine di apertura, ha trovato colleghi che lavorano sui tavoli da disegno e sui computer, con occhi ben attenti e con mani in continuo movimento.

Per Coophimmelb(l)au il primo atto di progettazione è la formazione di uno schizzo, successivamente focalizzato e rinforzato da una serie di altri disegni; il gruppo afferma: "l'architettura vive per alcuni secondi nel momento della sua concezione.

Non può essere mai passato perché al momento della sua concezione è già futuro.

L'istante della concezione differenzia e decide, libero da qualsiasi pressione, clichè, ideologia o formalismo e l'architettura diventa libera.

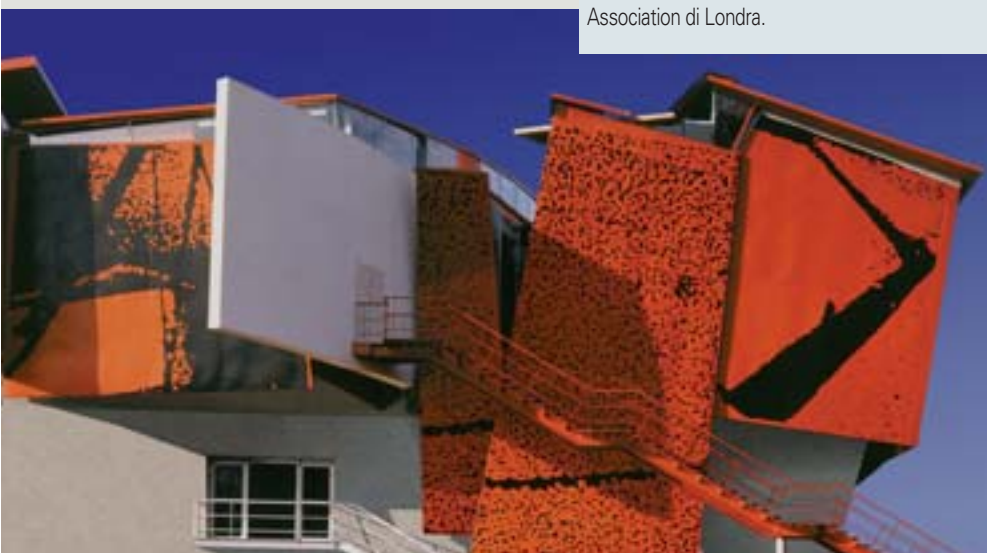
Dopo, le pressioni circostanziali si sbriciolano.

La casualità è rovesciata. L'architettura diviene il presente".

Il disegno è fondamentale per loro anche se è spesso obbligato ad essere rimpiazzato da vere e proprie costruzioni in miniatura; un disegno non viene mai fatto per una causa fine a stessa ma è sempre una trasposizione dell'edificio sulla carta, il primo confronto emotivo con gli spazi progettati.

Dopo questa prima fase il team produce un corpo di schizzi preliminari, formati da poche linee sostanziali, schizzi densi, con linee ben definite e vistosi scarabocchi a lapis sulla carta.

Questi disegni sono densi di idee ma







sembrano non aver niente a che fare con l'architettura se guardati con occhi ciechi; sembrano apparentemente segni incontrollati e fluttuanti, con tracce vaganti di architettura, lasciando intravedere leggeri spazi dissolti e trasformati oppure forme acute ed affilate e spazi annodati che si condensano e si induriscono.

L'importanza del primo schizzo è cambiata da quando hanno messo in pratica la loro prima commissione negli anni tra il '70 e l'80; questo primo concreto incarico ha fatto sì che gli schizzi divenissero più architettonici, più chiari ma non nel senso convenzionale della parola, disegni che molti avrebbero buttato nel cestino come carta straccia e che invece per Coophimmelb(l)au erano ipotesi, piani inclinati, pareti e spazi di vita. Nel 1983 quasi per caso hanno scritto una nota su di un disegno che li ha accompagnati come un marchio fino ad oggi "Una open house disegnata ad occhi chiusi. Una concentrazione non distratta sulle emozioni che avrà lo spazio".

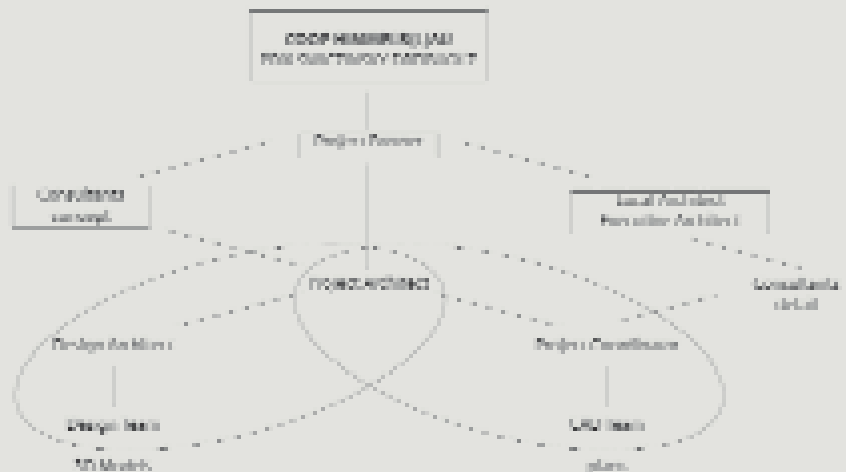
Il disegno/azione progettato su quest'attività era così profondo che il primo modello di lavoro della Open House (Malibù, 1983) fu sviluppato da questa figura inconscia e rivisto finché non si rese utilizzabile come base per i progetti, per le piante e per le sezioni "come se fosse possibile vedere un edificio con occhi ai raggi x".

La fase successiva allo "schizzo", in cui viene data forma all'idea, è quella della modellazione.

Il modello costituisce lo strumento di creazione e di lavoro; nello studio Coophimmelb(l)au sono stati addirittura inventati dei modelli speciali per specifici progetti, tanto questa convinzione è radicata: condurre esperimenti che adempiano ad obiettivi predeterminati, esattamente come in un laboratorio; inventare una macchina - modello per un'architettura.

Nel caso del Groninger Museum (Olanda, 1993) c'era la volontà di armonizzare un modello scultoreo fatto di camere di luce staccate una dall'altra, con tracce e movimenti architettonici disegnati; il modello è divenuto una vera e propria macchina con la quale studiare, verificare e plasmare l'oggetto architettonico e raggiungere la meta prefissata, ossia la realizzazione di una "Liquid Architecture", una particella che galleggia liberamente nello spazio trasformandosi continuamente.

Aprire sistemi chiusi, incluso quello della mente è una delle finalità che lo studio Coophimmelb(l)au vuole raggiungere con i suoi schizzi ed i suoi modelli; questo metodo di produzione è andato evolvendosi attraverso fasi ben distinte e con un'attrezzatura tecnica inventata



laboriosamente fase dopo fase e sviluppata ed adattata ai nuovi cambiamenti del mondo informatico.

Disegni e modelli belli solo da guardare appartengono al passato e vengono oggi sostituiti da strutture di carta e schizzi effimeri che sembrano rimasti allo stato grezzo.

Il team di lavoro di Coophimmelb(l)au opera con questi strumenti generatori sempre con maggiore disinvoltura lasciando agli innumerevoli computer la parte degli spettatori nelle fasi iniziali e della messa in regola nei successivi stadi.

Il linguaggio degli schizzi e dei modelli è così connaturato all'interno dello studio che i team lavorano anche con abbreviazioni enigmatiche e strutture di carta stranamente accorpate, senza aver bisogno di nessun esperto che le possa interpretare.

Nessuno dei progetti più recenti sembra un prodotto esclusivo del cyberspazio, essi sono stati invece schizzati e modellati prima di essere inseriti nel computer per le simulazioni e le rappresentazioni tridimensionali.

Coophimmelb(l)au, nonostante le grandi dimensioni e con un team che complessivamente si aggira sulle 100 unità, è quasi un ufficio alla vecchia maniera, familiare, fatto di braccia e di mani piuttosto che di processori e tastiere dai poteri creativi, preferendo lavorare con dei modelli solidi, stropicciati che possono essere tagliati, scarabocchiati e modificati liberamente e resi sempre più perfetti grazie alle modellazioni ed alle simulazioni virtuali.

Gli artisti impegnati nelle fasi di rendering e di digital editing sono continuamente di appoggio nelle varie fasi del progetto; lo studio ha bisogno di un team di professionisti che sfruttano l'un con l'altro le rispettive conoscenze.

Nello studio di Los Angeles, come a Vienna o in Messico si lavora professionalmente al pari di qualsiasi struttura di livello internazionale, con una nuova

generazioni di partner brillanti che ha trovato in Stefan Fussenegger, Markus Pillhofer, Gerhard Rieder, Frank Stepper, Josef Weichenberger e Tom Wiscombe, che non sono semplicemente esecutori ma architetti di tutto rispetto, attraverso i quali Coophimmelb(l)au entra nel nuovo secolo.

Ultimamente i progetti di Coophimmelb(l)au hanno raggiunto un livello di complessità talmente elevato da richiedere un altissimo grado di professionalità ed un vero e proprio building management che è generalmente utilizzato in strutture di queste dimensioni e di questa importanza.

L'organizzazione dello studio si identifica sulla responsabilità dei vari soggetti implicati.

Lo studio è strutturato partendo dall'autorità dei soci Prix, Swiczinsky e Dreiholz e dalle sotto-relazioni di tutti i soggetti coinvolti in ogni singolo progetto. Nell'ufficio Coophimmelb(l)au viene designato un project partner che è responsabile del singolo progetto nel suo complesso (affiancato da due partner senior), che va dal contatto con il cliente, alla comunicazione con il project team.

Quest'ultimo consiste in uno o più architetti, disegnatori 2D e 3D ed un coordinatore tecnico.

La home page del sito ufficiale di Coophimmelb(l)au si apre con una frase, tanto originale ed enigmatica quanto eccentrica ed insolita se messa a confronto con la sua razionale struttura organizzativa e l'alto livello di ingegnerizzazione dei suoi progetti:

*"Coophimmelb(l)au is not a color, but an idea of having architecture with fantasy, as boyant and variable as a clouds"*

Ed è senza alcun dubbio la fantasia l'elemento che ha accompagnato il lavoro di questo gruppo dal '60 ad oggi, mantenendo intatta ed inalterata la sua incontenibile indole creativa.













