BEATRICE BALDUCCI
SARA ANNA SAPONE

Nel proemio dell'Odissea omerica, così viene definito Ulisse, "politropo". Aggettivo composto dal greco *polys* "molto", e *-tropos*, da *trèpo*, "volgere", indica colui o qualcosa che è versatile, dal carattere multiforme, molteplice, incostante, volubile, scaltro, capace di prendere diverse forme e direzioni. Così, la selva, difficilmente racchiudibile in un'univoca definizione e nella sua molteplice fisicità, si infila, sguscia, invade i campi, le strade, gli edifici. È informe e definita, indistinta e distinguibile, incontrollabile e controllabile. Il selvatico è politropo, dinamico e in continuo divenire.

L'avanzata di una selva metaforica o reale interroga la natura del progetto di architettura, che si muove tradizionalmente su logiche di definizione di un dentro e un fuori, che si intende come una forma di previsione, misurazione, e dunque controllo di un dato contesto, che traccia un perimetro certo entro al quale vigono relazioni normate e codificate. L'architettura contiene, la selva si espande. L'una tradizionalmente chiude, l'altra evade. Tuttavia, è possibile invertire questa naturale tensione. Politropa è la selva, politropo è il progetto che si relaziona ad essa, che può muoversi su logiche di opposizione, negazione e distruzione dell'incertezza o aprirsi alla resa di uno sviluppo incontrollato.

Lucius Burckhardt e Bernard Lassus coniarono l'idea dell'intervento minimo in contrasto all'azione del progetto finito e compiuto[†]. Rem Koolhaas, stressando l'apertura verso il caos e i fenomeni incontrollabili, suggerì l'idea dell'architetto come surfer, che si muove al di fuori del controllo totale e irriga territori di potenziale[‡]. Si sviluppano allora forme aperte, cedevoli, che incorporano un certo grado di indeterminatezza e pianificano universi narrativi incompiuti[‡]. Si controlla il selvatico, nel suo senso più ampio, denunciando un passo indietro e accettandone le molteplici forme. Ne è un esempio il *Kokage-gumo pavilion* di Junya Ishigami, un progetto a tempo in cui una copertura di legno ancorata agli alberi esistenti è disegnata per poter essere invasa, distrutta e plasmata dal selvatico in tutte le sue forme. O ancora, si regola la selva trasformandola in previsione e indirizzo progettuale attraverso azioni silenziose, invisibili, ma non per questo assenti, determinando e disegnando l'evoluzione naturale di ciò che è apparentemente spontaneo. È il caso del parco Henry Matisse di Gilles Clément, dove all'interno di uno spazio delineato si generano le condizioni per lo sviluppo di specie pioniere, prevedendo la creazione di un incolto racchiuso e protetto da mura, che lo lasciano intravedere come una sorta di giardino segreto. Il risultato sembra dettato dal caso ma è in realtà l'intenzione progettuale che ne determina le condizioni a renderlo possibile. Il carattere politropo della selva sembra dunque richiedere un progetto politropo. La relazione tra i due, reclamando una contaminazione fisica e concettuale,

scuote forse i caratteri fondativi di entrambi, aprendo la riflessione su una selva controllata e un progetto selvatico. In questo senso si può guardare a due progetti agli antipodi, in termini di scala e di concetto. Da un lato, un'architettura che si fa selvatica, multiforme, che traduce i caratteri della foresta in caos e smaterializzazione dei confini del domestico, definendo un'infrastruttura che permette configurazioni molteplici. Dall'altro, un paesaggio selvatico, apparentemente indefinito e incontrollato, che è il risultato di attente pianificazioni e intenzioni progettuali.

Daita 2019 House è un progetto di Suzuko Yamada Architects che declina una casa nella foresta in lessico urbano e traduce il carattere politropo del selvatico in un'architettura mutevole nella metaforica selva metropolitana di Tokyo. Non ci sono muri tra la casa e il giardino, ma una composizione di finestre e tubi assemblati insieme. Oltre ad elementi strutturali in legno, acciaio, travi e pilastri, tubi innocenti e controventamenti, ci sono scale, balaustre, infissi, alberi, arredi, tende, piante in vaso, libri, alberi da frutto, vestiti, erbe, biciclette, dvd, specchi. Lo spazio domestico si estende dall'interno all'esterno attraverso piattaforme per potare le piante e raccogliergli i frutti. Aprendo le finestre, la casa fluisce nel giardino e il giardino entra nella casa. Struttura, oggetti e piante coesistono creando una densità multiforme di facciata, negoziando ciò che è dentro e ciò che fuori, abitabile e non. Insieme a specie vegetali rampicanti, colonnari, in vaso, ornamentali, ci sono morsetti, puntelli impalcature metalliche: un groviglio denso e apparentemente impenetrabile^Λ. La casa occupa un lotto trapezoidale di 138 metri quadrati, di cui un lato è interamente occupato da un volume lineare in legno con cucina, camera da letto, bagni, che si articola in maniera dinamica su tre piani, come una casa sull'albero. Nella restante parte del lotto, un complesso disegno di tubi innocenti e piante interagisce con la facciata trasparente del volume. L'edificio non possiede un perimetro definito, un'entrata principale e neppure uno stato definitivo: attraverso semplici snodi e morsetti l'intera impalcatura può essere facilmente riassemblata per poter cambiare in base a esigenze future, opere di manutenzione, per aggiungere una nuova balaustra, arrampicarsi su un albero cresciuto, installare un nuovo puntone per la vegetazione. Affascinata dal modo in cui i gorilla organizzano e improvvisano naturalmente gli spazi all'interno del paesaggio senza bisogno di strutture rigide o opache per delimitarli, l'architetto mette in discussione lo spazio abitativo e le molteplici relazioni tra umani e vegetazione nel quotidiano attraverso una casa che può crescere e mutare nel tempo. Daita2019 House è un progetto che traduce principi e spazi selvatici in architettura, non attraverso una mera integrazione della dimensione vegetale, ma piuttosto delineando

una struttura aperta e dinamica, facendo propri i caratteri distintivi del selvatico. I tubi, come liane, connettono stanze aperte il cui tetto sono talvolta alberi, le cui delimitazioni sono tronchi o montanti. È una casa dal carattere infrastrutturale, multiforme, volutamente caotico e politropo concepita per poter evolvere, poter essere smantellata, modificata e plasmata nel tempo.

Il progetto di James Corner Field Operations per il FreshKills Park è un'istanza di come il selvatico possa essere frutto di un attento processo di controllo e ingegnerizzazione della biodiversità, pur apparendo a un visitatore ignaro come un paesaggio completamente spontaneo e immanente. Nel corso del tempo è stato e verrà costruito un "Engineered landscape"^L, in cui il selvatico diviene paesaggio programmato, risultato di attente scelte progettuali, come risposta a un'assenza nel contesto urbano ma anche rimedio per un sito post-industriale contaminato. Il parco, che si sviluppa su un'area di circa 2200 acri a Staten Island, a sud ovest di New York, per anni sito della discarica più grande al mondo, attiva dal 1948 e dismessa nel 2001 per via di pressioni sociali e ambientali, risulta nel 2003 oggetto di un concorso internazionale. Il progetto vincitore prevede la creazione di attività ricreative e culturali legate a un vasto processo di recupero ambientale sviluppato per fasi nell'arco di trent'anni. L'obiettivo è la realizzazione di un "lifescape", un paesaggio vivente, con una proposta che non solo immagina la materializzazione di un luogo con delle funzioni, ma innesca processi biologici e di riappropriazione da parte della comunità dei viventi. Negli anni precedenti, il paesaggio artificiale si è sempre più sovrapposto a quello naturale, con cumuli di rifiuti che hanno generato una nuova topografia per l'area accostata alle preesistenti insenature, paludi e campi. L'interferenza dell'attività antropica ha così generato omogeneità ecologica e scarsa qualità dei terreni, che in origine presentavano una biodiversità unica, data la particolare configurazione geologica e geografica e la presenza di specie vegetali e animali lontane dai loro habitat usuali.

Il processo di sviluppo dell'area proposto da Field Operations non è solo un progetto di spazi ma anche di processo, che crea le condizioni per l'accrescimento della biodiversità e il risanamento dei suoli contaminati, mutuando tecniche a basso costo dall'architettura come *l'agricultural strip cropping*^E. In questo modo vengono rinnovati i suoli e il manto verde, migliorando la diversità degli ecosistemi, idrologia e drenaggio, minimizzando erosione e riducendo i costi di manutenzione a lungo termine. Il motto è "Cultivate a diverse resilient landscape". Il parco risulta pertanto uno spazio ibrido, diviso tra funzioni pubbliche con spazi ben definiti e aree (apparentemente) selvatiche ai margini, riserve naturali come corridoi per permettere lo spostamento degli animali.

La maggior parte della sua superficie (1740 acri) viene dedicata ad aree naturali, con la creazione di tre tipi di paesaggi distinti (*wetland*, *grassland*, *woodlands*) e di 40 miglia di percorsi ciclopedonali per circumnavigarli o attraversarli. Viene inoltre concepito per essere apprezzato in ogni fase del suo sviluppo come “landscape in progress”, per promuovere la successione ecologica*. Iniziando la piantumazione con alcune specie pioniere, si accresce la complessità delle specie negli anni, finché non si innesca un processo di auto-propagazione. Un processo di controllo e ingegnerizzazione della biodiversità. Al contempo, il particolare carattere antropico del sito impone la presenza di un continuo monitoraggio e controllo delle caratteristiche dell'area, in particolare rispetto ai gas emessi dalla discarica, acque reflue e sistemi di copertura dei suoli contaminati. Viene così garantita la continua efficienza del sistema e la verifica dell'efficacia delle soluzioni proposte. Il progetto diviene dispositivo di controllo dinamico, le cui azioni si manifestano con il lento scorrere del tempo: prevede e indirizza scenari possibili ma accetta il divenire imprevedibile del selvatico. Nel controllo di un risultato auspicato c'è la consapevolezza che il parco continuerà a crescere e ad adattarsi, richiedendo una gestione e un progetto dinamici. L'intenzione progettuale e il controllo umano, in particolare nelle zone più selvatiche, rimane invisibile perché parte integrante dell'ecosistema che mira (e riesce) a costruire. L'incontrollabile (il selvatico) viene così controllato modellandone le premesse e le fasi di sviluppo nel tempo.

La riflessione su spazi che interagiscono e traducono i caratteri del selvatico porta ad interrogarsi sulla progettazione del – e con – la selva nel suo significato più ampio, dunque non solo codificato come contesto naturale ma piuttosto come un'incertezza di usi e sviluppi dello spazio. Politropa è la selva, politropo è il progetto che si relaziona a essa, che questo significhi inselvatichire l'architettura smaterializzando e discutendo i confini del domestico, o che, diversamente – ma non per opposizione – che questo reclami il controllo e la razionalizzazione di uno scenario apparentemente indeterminato. La concezione di un progetto politropo sfida il progettista, questionando come le cose “vadano fatte”, proponendo diverse prospettive: un recinto non comporta necessariamente il controllo e lo spazio naturale non sottende sempre l'indefinibile. In questo senso, il progetto si pone come operatore temporale||, non solo agente sullo spazio ma anche nel corso degli anni. Si può pensare che determini le condizioni per lo sviluppo del selvatico o che delinea un'architettura in cui le transizioni tra spazi e funzioni mutuino i principi dell'imprevedibile. Politropo è così lo spazio che dentro confini precisi può essere informe e anche se rifugge il perimetro può essere progettato.

✱ Cfr. L. Burckhardt, *Der kleinstmögliche Eingriff*, a cura di M. Schmitz, Martin Schmitz Verlag, Berlin 2013.

∞ R. Koolhaas, *Whatever Happened to Urbanism*, in Id., B. Mau, *S,M,L,XL*, The Monacelli Press, New York 1994, pp. 958-971.

∩ P. Nicolin, *Le proprietà della resilienza*, in “Lotus International”, 155, 2014, pp. 52-57.

Λ Racconta l'architetto: “Mentre progettavo questa casa mi è venuta in mente la foresta del Ruanda che ho visitato qualche anno fa [...] dove i gorilla di montagna vivono la loro vita quotidiana. Quando abbiamo raggiunto un branco, questi si sono seduti e hanno riposato tra morbidi cespugli in uno spazio aperto della foresta. I gorilla neonati giocavano sugli alberi e correvano tra i gorilla adulti, mentre questi ultimi si sistemavano comodamente nell'erba, per pulirsi o per mangiare corceccia d'albero. Era come una scena domestica. Trovavano il loro posto tra i fitti alberi e improvvisavano le loro case senza muri o tetti. Gli alberi, l'erba alta e i rampicanti si intrecciavano con loro, le sovrapposizioni e i contorni creati dalle irregolarità del terreno, racchiudevano la presenza degli abitanti, formando una densità confortevole che può essere chiamata casa. Questa è l'architettura della foresta”. Tratto dalla descrizione dell'architetto sul proprio sito, disponibile al link <https://suzukoyamada.com/daira2019>, consultato il 20/05/2022. Cfr. inoltre: A. Phillips, *Inside out: Suzuko Yamada Architects*, in “The Architectural Review”, 18 November 2020, disponibile al link <https://www.architectural-review.com/awards/ar-emerging/inside-out-suzuko-yamada-architects>, consultato il 20/05/2022; Y. Suzuko, *daira2019*, in “Ga Houses”, 177 (*50 Houses from Archive 3. Japan 2001-2021*), 2021, pp. 198-200.

∟ Definizione tratta dalla relazione di progetto del masterplan, *Fresh Kills Park: Lifescape. Draft Master Plan*, marzo 2016, disponibile al link <https://freshkillspark.org/wp-content/uploads/2013/07/Fresh-Kills-Park-Draft-Master-Plan.pdf>. Cfr. inoltre J. Corner, A.B. Hirsch, *The Landscape Imagination: Collected Essays of James Corner, 1990-2010*, Princeton Architectural Press, New York 2014.

⊥ Letteralmente coltivazione a fasce, si riferisce a una tecnica agricola di aratura e semina dei crinali con piante dalla crescita veloce, ciclicamente raccolte e trasformate in concime verde per accrescere biodiversità dei suoli. Questo metodo, meno costoso e invasivo di quelli industriali chimici, arricchisce la qualità dei suoli limita la diffusione di infestanti.

* La successione ecologica (*ecological succession*) è un processo di sostituzione di specie preesistenti nell'arco degli anni con specie di maggior complessità biologica, spesso in passato autoctone dell'area, per ottenere l'arricchimento della matrice biologica dei siti.

|| Cfr. A. Bertagna, *Il controllo dell'indeterminato. Pötemkin villages e altri nonluoghi*, Quodlibet, Macerata 2010.