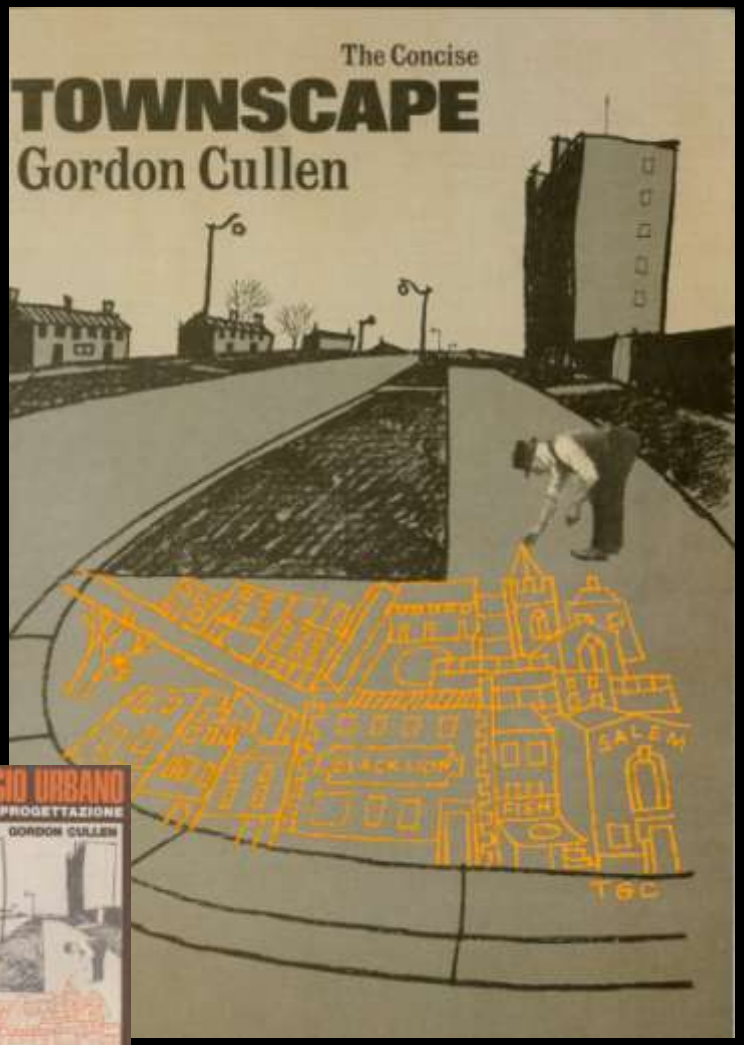
LIBRI

GORDON CULLEN IL PAESAGGIO URBANO



…Un edificio che si erge da solo nella campagna è percepito come un’opera di architettura; ma si riuniscano una mezza dozzina di edifici e si renderà possibile un’arte diversa dall’architettura (…) Ancora, supponiamo che gli edifici siano stati raggruppati in modo tale che si possa penetrare all’interno del gruppo, ora lo spazio creato fra gli edifici sarà visto come se avesse una vita a sé, che va al di sopra e al di là degli edifici che lo creano, e la reazione sarà quella di dire “io sono dentro di esso” o “io sto entrando in esso”

..Il suo scopo è prendere tutti gli elementi che concorrono a creare l’ambiente: edifici, alberi, natura, acqua, traffico, annunci pubblicitari e così via e tesserli assieme in modo da dare sfogo al dramma. Perché una città è un evento drammatico nell’ambiente.

L’arte del rapporto

1. VISIONI SERIALI
2. LUOGO
3. CONTENUTO
4. TRADIZIONE FUNZIONALE

Questa è la teoria del gioco, lo sfondo. In realtà la parte più difficile viene dopo: l'Arte del gioco. Come in tutti gli altri giochi ci sono delle mosse regolari e altre suggerite dall'esperienza e dai precedenti. Nelle pagine che seguono è stato fatto un tentativo di classificare queste mosse come serie di casi sotto i tre (quattro) argomenti principali, e più tardi di mostrare la loro applicazione per mezzo di studi di città e proposte di pianificazione

…Camminare da un capo all'altro della pianta, ad andatura uniforme, fornirà una sequenza di rivelazioni.
Se (…) progettiamo le nostre città dal punto di vista della persona che si muove (pedone o automobilista) è facile vedere come l'intera città diventi una esperienza plastica, un viaggio attraverso pressioni e vuoti, una sequenza di *exposure* e di *enclosure*, di costrizione e di sollievo. (…) non appena creiamo un "qui", dobbiamo automaticamente creare un "là", perché non si può avere l'uno senza l'altro…

VISIONI SERIALI

Camminare da un capo all'altro di una città, ad andatura uniforme, fornisce una sequenza di rivelazioni che sono proposte nei disegni seriali che vanno letti da sinistra a destra. A ciascuna freccia nella planimetria corrisponde un disegno.
Il procedere uniforme del percorso è illuminato da una serie di contrasti improvvisi; così si crea un impatto visuale che rivitalizza il piano (come urtare un uomo che sta addormentandosi in chiesa). I miei disegni non hanno relazione col luogo stesso; li ho scelti perché sembrava un piano evocativo. Notate come anche le più leggere deviazioni nell'allineamento e le variazioni anche più piccole in proiezioni o arretramento hanno un effetto tridimensionale di una potenza assolutamente notevole.

Le chiavi interpretative dello spazio urbano: 1. visioni seriali

…Se l’esterno è colonizzato, la gente che lo abita tenterà di adattare il paesaggio all’uomo proprio nella stessa maniera che ha già seguito per gli interni. A questo punto esiste poca differenza tra i due, e i termini “ambiente interno” e “stanza esterna” aquistano un significato…

Possesso
Territorio occupato
Possesso in movimento
Preferenze
Viscosità
Enclaves
Enclosure
Punto focale
Piazzette
Ambiente interno e spazio esterno
Spazio esterno ed enclosure
Enclosure multiplo
Isolato
Spazio inesistenteSpazio delimitato
Guardando al di là
Essere là
Qui e là
Gurdando dentro
Punti di riferimento
Tagli netti
Cambio di livello
Reticolato…

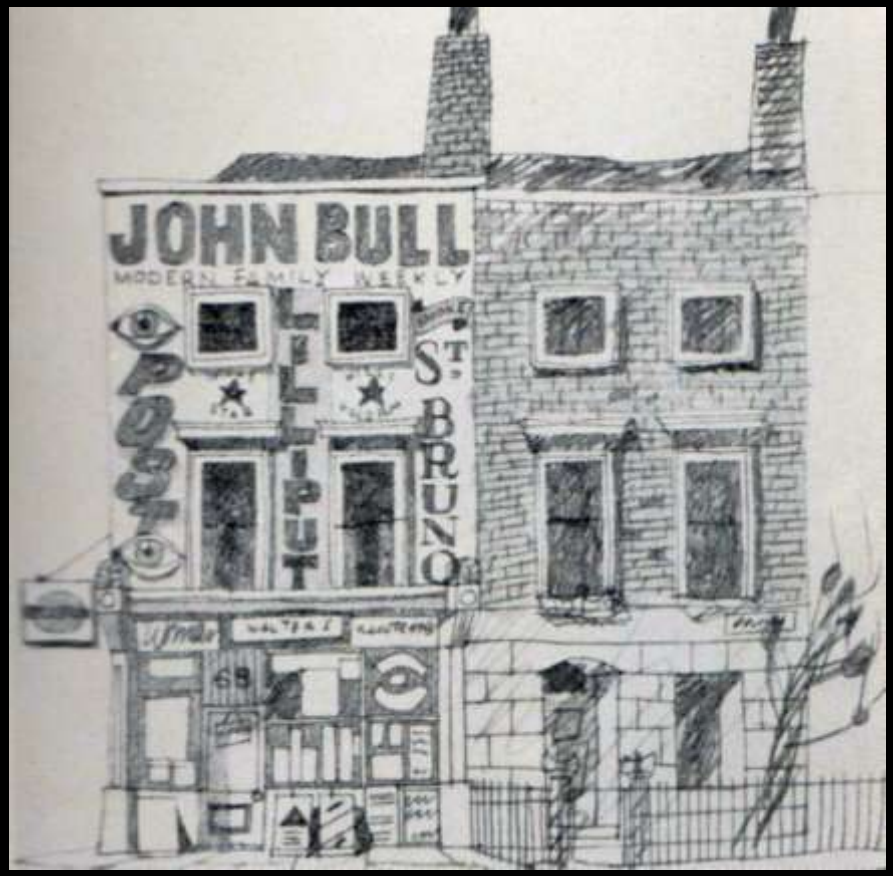
Le chiavi interpretative dello spazio urbano: 2. luoghi

…In questa terza sezione ci interessiamo delle qualità intrinsiche dei vari tipi di ambiente e cominciamo con le grandi categorie del paesaggio: la metropoli, la città, l'arcadia, il parco, la zona industriale, la zona coltivata, la zona incolta…

Categorie
Paesaggio categatoriale
Giustapposizione
Immediatezza
Individualità
Guardando i dettagli
Città segreta
Urbanity
Decorazione
Coerenza
Ottusità e vigore
Groviglio
Nostalgia
Sogno
Esposizione
Intimità
Illusione
Metafora
Animismo
Assenza
Geometria
Contrasti
Scala
Distorsione…

Le chiavi interpretative dello spazio urbano: 3. contenuti

La quarta e ultima sezione di questa parte tratta non delle varie “regole del gioco”, ma delle qualità intrinsiche delle cose che vengono costruite – strutture, ponti, pavimentazione, avvisi pubblicitari e armonia – che contribuiscono a creare l’ambiente. Come descrivere ciò che intendiamo? Immaginate di essere in un pub di Londra che chiuda alle 11 di sera. Il padrone aspetta gli ultimi ordini e più tardi annuncia la chiusura. A questo punto lo si potrebbe vedere togliersi di mano lo straccio con il quale ha asciugato i boccali e appenderlo sopra i barili di birra. Questa semplice azione è nella tradizione funzionale, è inequivocabilmente, vigorosa ed economica. Mettere un cartello sulla cassa che dica: mi dispiace, è tardi!, è parte della tradizione confusionaria. La tradizione funzionaria ha in sé qualche cosa dell’astuzia campagnola

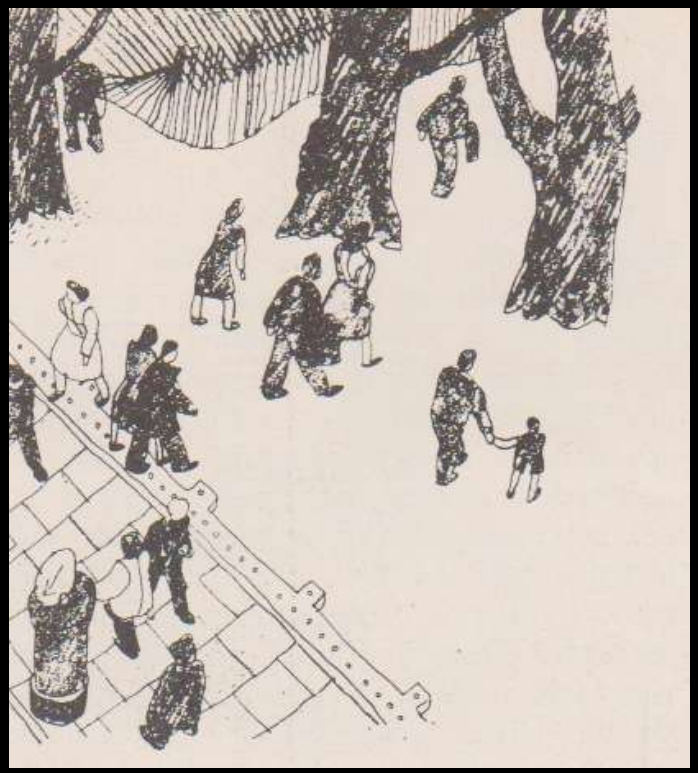


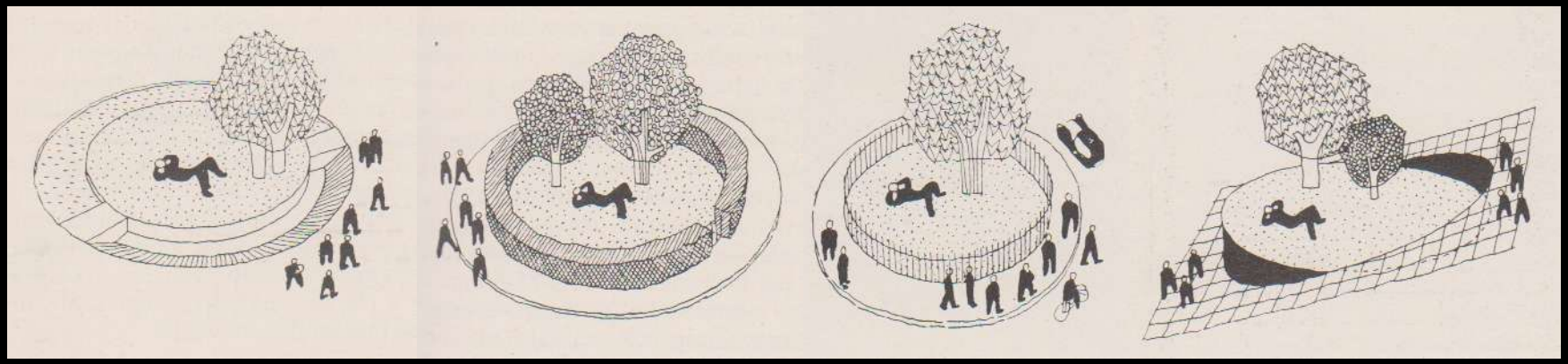
Le chiavi interpretative dello spazio urbano: 4. tradizione funzionale

Molti sono i materiali che potrebbero venire usati per ridare vita alla pavimentazione di una città, per ristabilire un codice stradale, indicandone i differenti usi in modo da riuscire a istituire un comportamento convenzionale – lastricato solo per pedoni, acciottolato, pavè, lastricati di mattonelle, mosaico, con ghiaia o erba. Possono essere chiari o scuri, ruvidi o lisci, semplici o intricati. Le possibilità di scelta sono immense. Eppure, oggi sono tutte sacrificate alle necessità tecniche del contatto dei pneumatici col suolo…

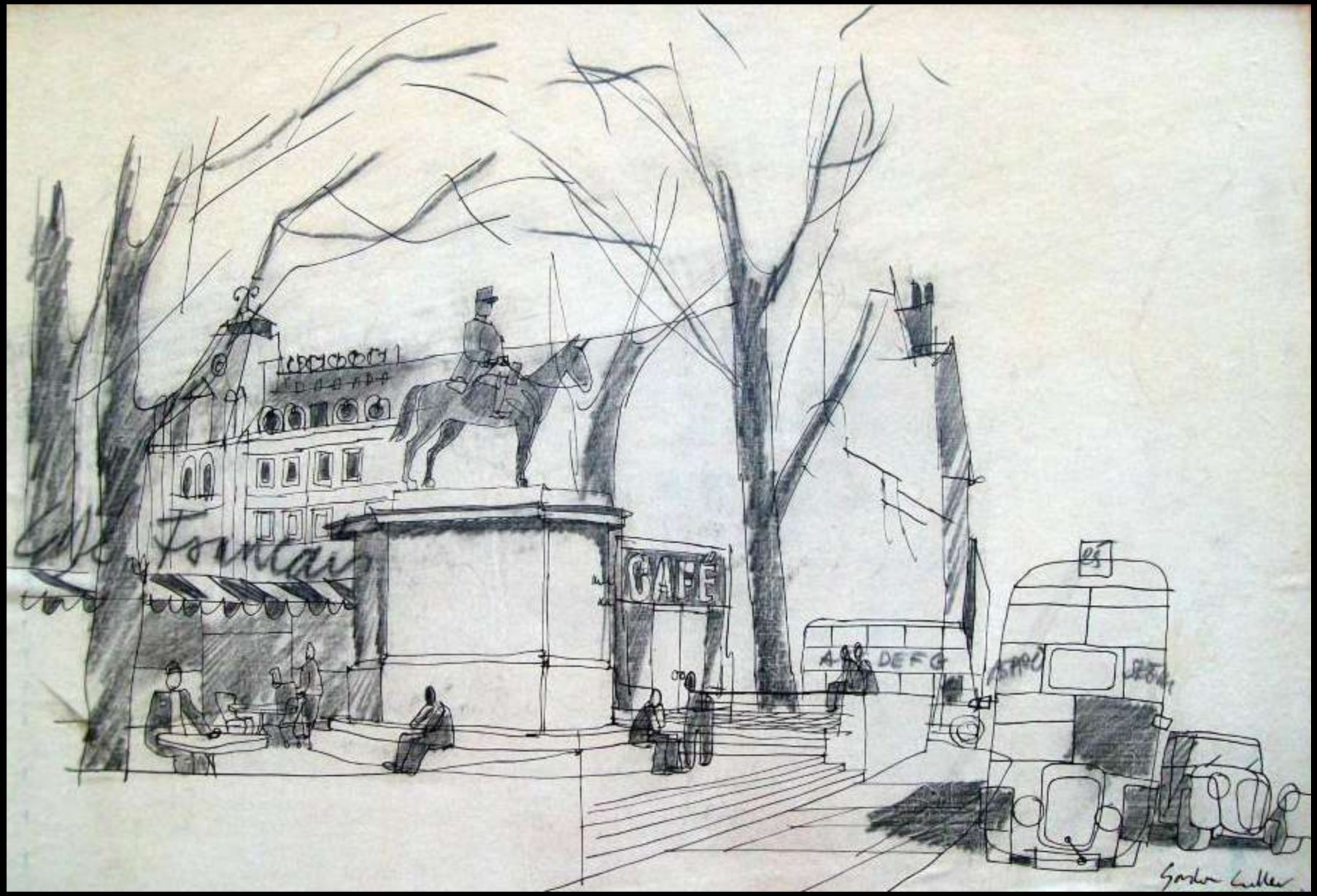
PEDONI E AUTOMOBILISTI

Solo per pedoni
Priorità pedonale
Divisioni
Cancellate
Spazio verde
Ringhiere
Cambio di livello
Pavimentazione
Articolazione
Relax
Illuminazione
Adattabilità
Unità cinetica
Correttezza
Adattamenti
Uso degli alberi
Ombra
Schermo…

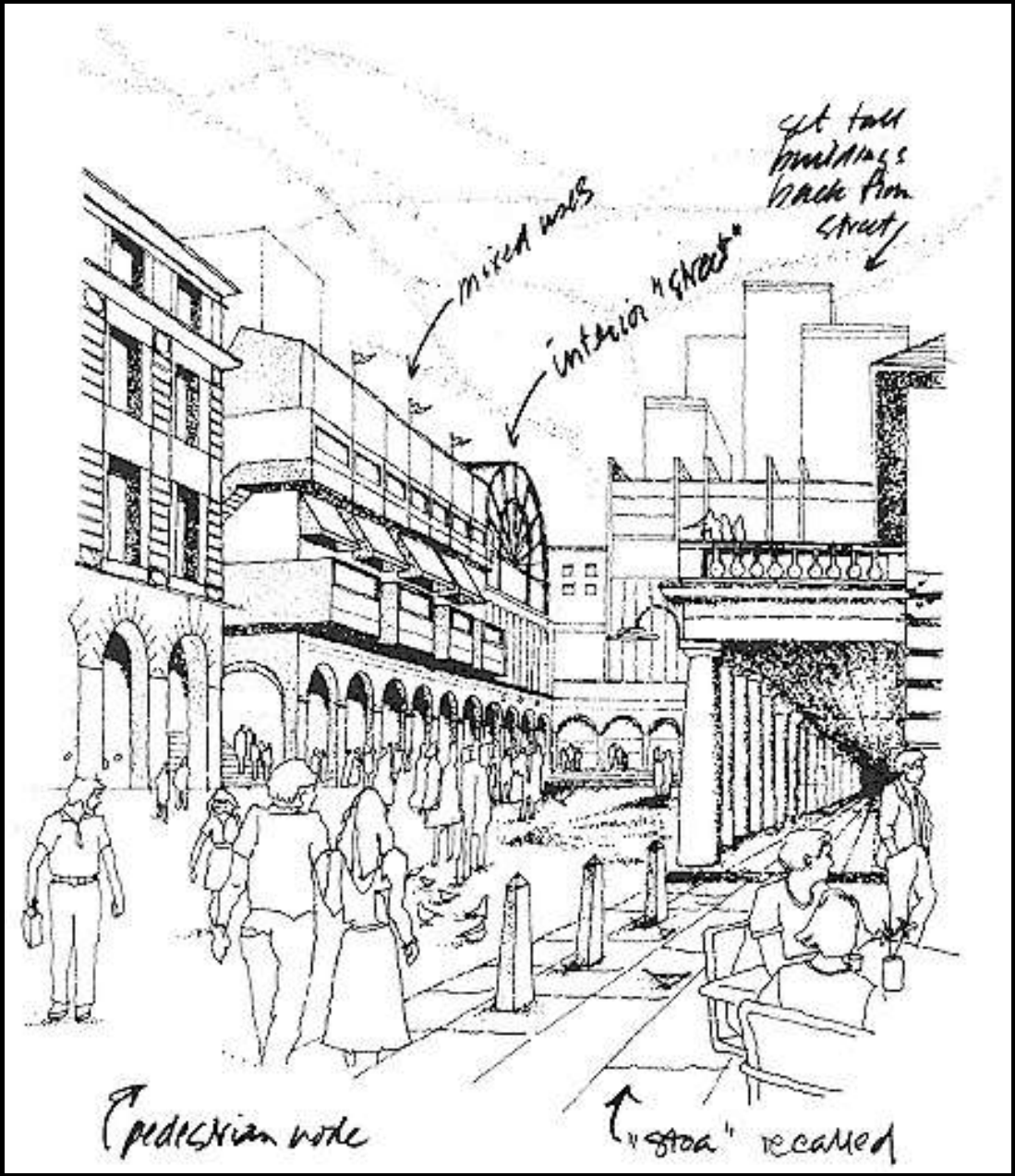




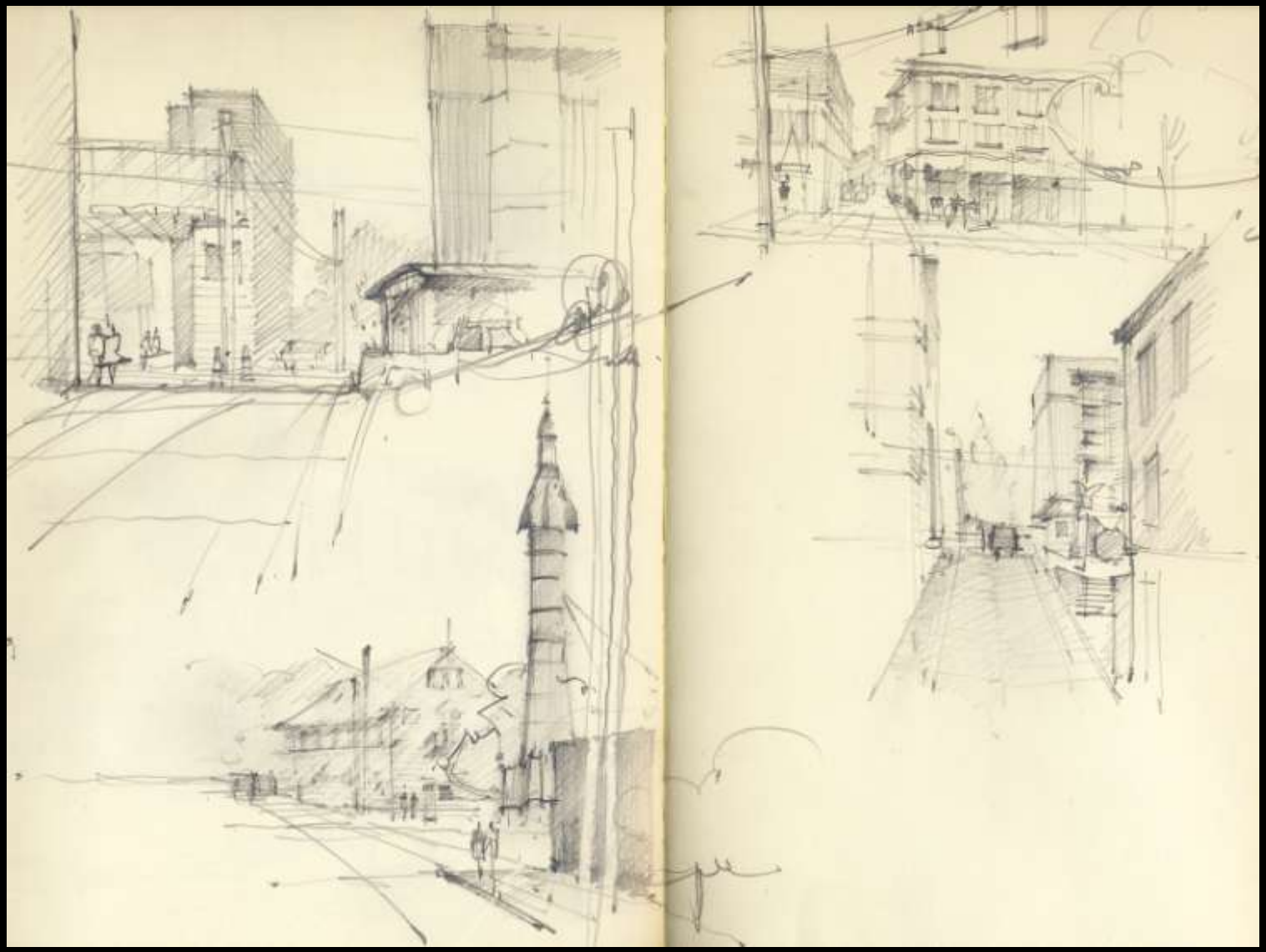
PEDONI E AUTOMOBILISTI



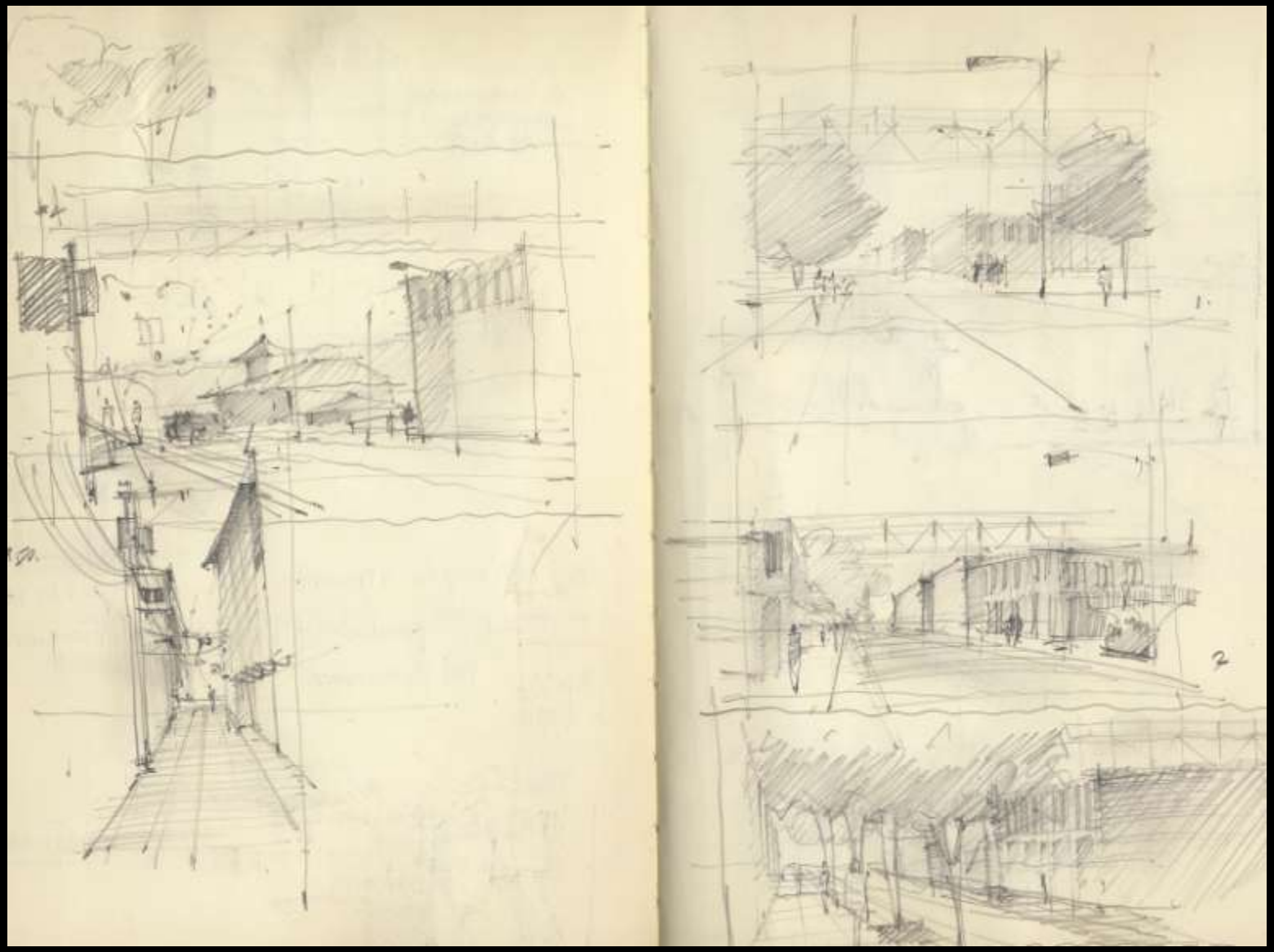
IL RUOLO DEL DISEGNO IN TOWNSCAPE



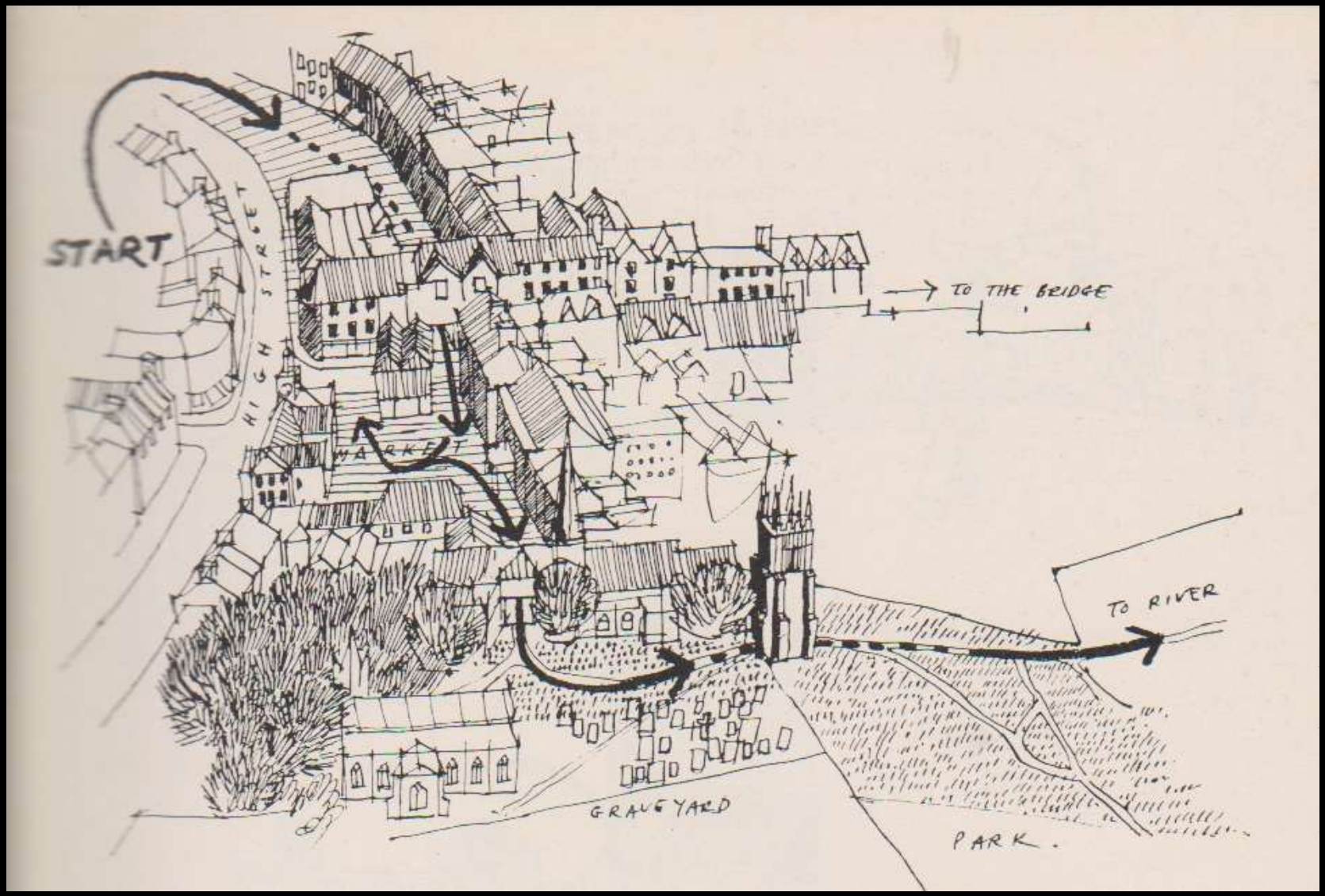
IL RUOLO DEL DISEGNO IN TOWNSCAPE



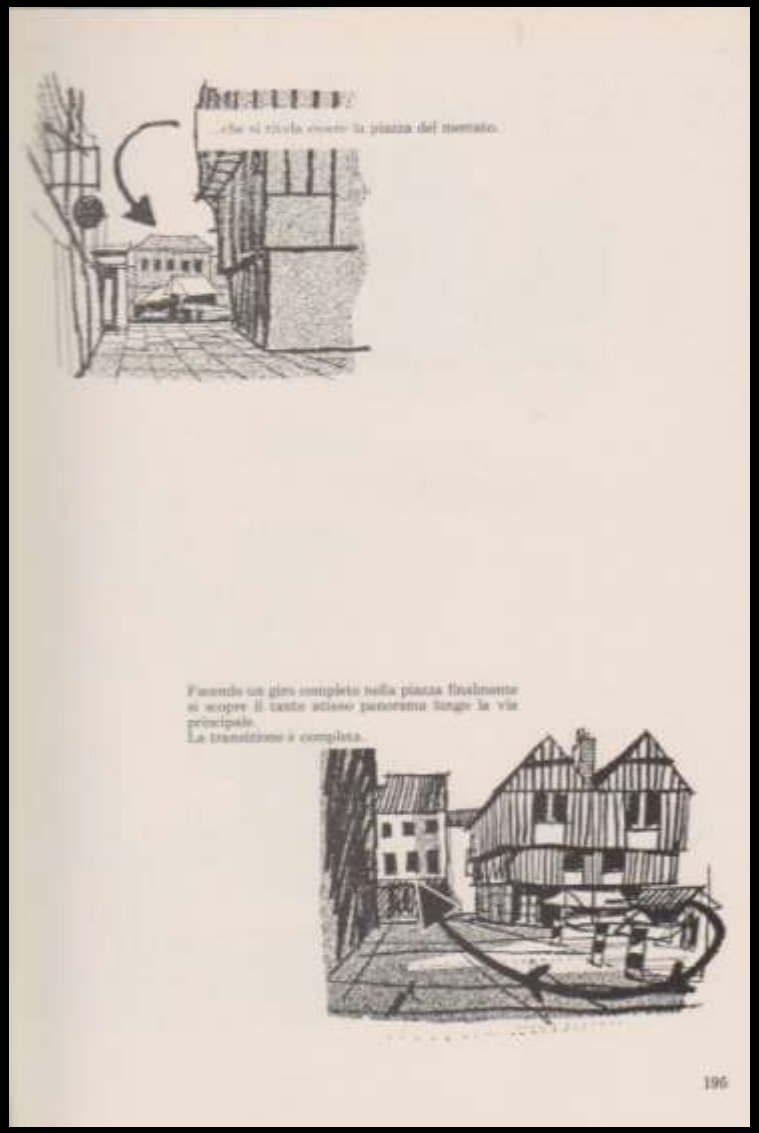
IL RUOLO DEL DISEGNO IN TOWNSCAPE

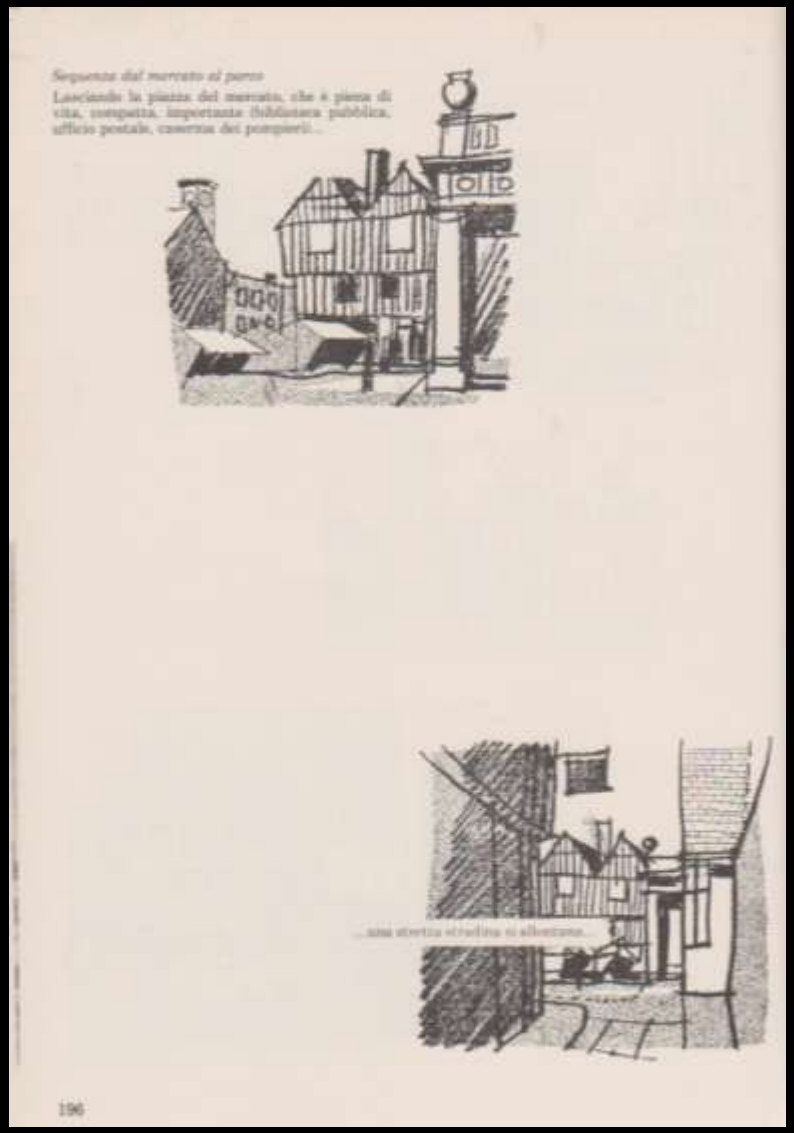


IL RUOLO DEL DISEGNO IN TOWNSCAPE



IL RUOLO DEL DISEGNO IN TOWNSCAPE





IL RUOLO DEL DISEGNO IN TOWNSCAPE

...e avviene un altro paesaggio. Questa volta

...si passa alla chiusa quiete del sagrato della chiesa, ombreggiato da grandi gruppi di alberi.

Il punto di passaggio tra il sagrato della chiesa e il parco è marcato da un imponente campanile.

Gli elementi della natura hanno una loro forma e un loro dramma, e il prato a livello del fiume, che termina in un pendio rialzato, ricava la sua forma dal suo diritto ad essere lì. Il dramma è creato dagli alberi e dal profilo delle torri sulla cima. Che cos'altro è necessario? Non bisogna considerarlo come uno spazio vuoto che abbia bisogno di venir riempito con ornamenti civici che lo facciano sembrare «carino».
E neanche dovrebbe essere considerato come uno spazio vuoto che può comodamente servire a sistemare tale tipo di cose, solamente perché è difficile trovare un altro posto in cui sistemarle. Monumenti ai caduti, specchi d'acqua, ripari ombrosi, ci devono essere, ma non devono venir disseminati a caso; devono essere situati con cura e nei luoghi adatti, mantenendo col dovuto rispetto il dramma del luogo. (Tenendo presente che una cosa posta in pendio sarà più visibile della stessa cosa posta in piano).
I due disegni qui a lato mostrano, rispettivamente, l'incoerente assemblaggio di cose che vi sono al momento attuale in quel luogo, e (sotto) la scena come potrebbe essere. Con la torre del campanile che mette drammaticamente in risalto la presenza del percorso pedonale che entra nel parco e una macchia d'alberi orientati verso la porta, che formano l'elemento di unione con la parte successiva del percorso pedonale, verso la riva del fiume. Per quanto riguarda il resto, il pendio erboso e i cambi di livello provvedono a creare un dramma naturale in contrasto con le costruzioni della città.

IL RUOLO DEL DISEGNO IN TOWNSCAPE

Scegliendo a caso una delle molte vie d'accesso alla città, l'itinerario comincia lungo la riva del fiume. L'arco (1) puntualizza il passaggio dalla riva del fiume alla città, ma non si limita a fare questo. Ci introduce nella parte più interna, più segreta di Shrewsbury, la zona pedonale ancora chiaramente visibile nonostante sia stata sopraffatta e frammentata dalla nuova Shrewsbury piena di arterie di traffico.

La via pedonale conduce verso l'alto, alla tipica scena di Shrewsbury, strade affollate piene di traffico e di vita per l'affollarsi dei clienti nei negozi (2). Consideriamo questo come un esempio tipico della rete di strade di Shrewsbury. Non c'è niente di sbagliato in questo, senza dubbio, a meno che e finché non si cercherà di aprire al traffico anche questa zona, il cuore della città.

Per cominciare, guardate il disegno n. 3 e consideratе la prima grande affermazione della città «nascosta». Le facciate classiche, disposte obliquamente, si affacciano su uno spazio nascosto. Funzione, scala e stato d'animo sono cambiati: proseguiamo l'esplorazione.

Ecco ciò che il portico ha di buono: St. Mary's Place, un sagrato circondato da case private. Il passaggio vicino alla guglia è la via che porta al successivo anello della catena, ma, prima di andare avanti, notate che un lato della piazza

IL RUOLO DEL DISEGNO IN TOWNSCAPE

è costituito da una strada affollata.

Lo schema n. 5, diviso in due parti, mostra com'è ora (a destra) e come potrebbe essere (a sinistra). In questo caso, non si chiede l'abolizione del traffico, ma dal momento che è una piazza tranquilla, non si dovrebbe permettere che il traffico ci porti i suoi segnali e il suo tappeto di catrame.

Un altro aspetto della piazza (6), mostra una soluzione ideale per risolvere il problema della mescolanza del traffico con la circolazione pedonale. Perché, mantenendo l'unità, il senso di *enclosure* e anche di serenità dello spazio in questione sono assicurati, il cambiamento di livello assicura che la via di traffico, più bassa del livello della piazza, sia invisibile in questo disegno (tra l'altro, passa vicino al negozio di Jones).

I due tempi sono separati nella maniera che più rispetta le caratteristiche di entrambi e con vantaggio comune.

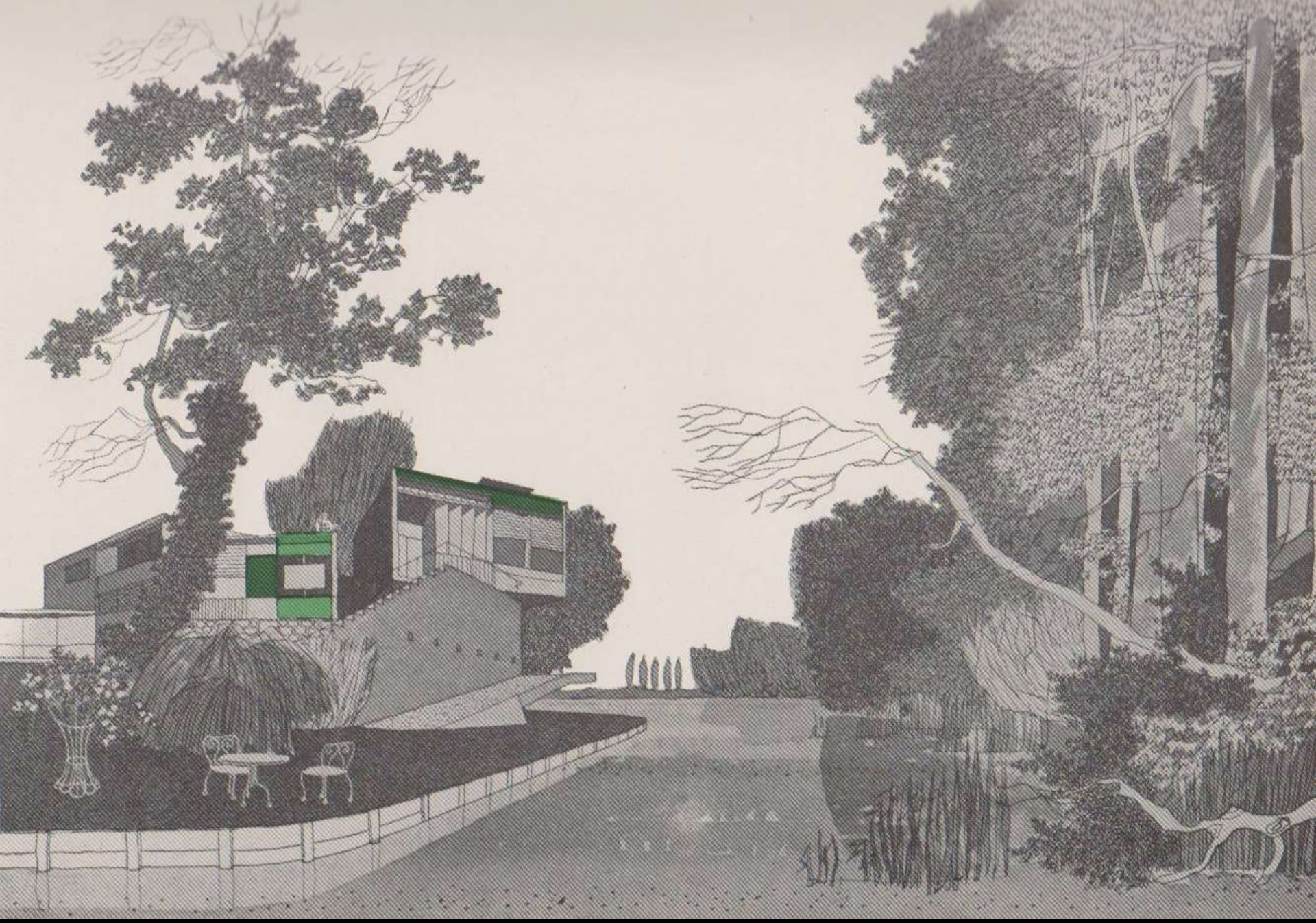
Ed ecco la spiegazione (7). L'albero che appare è lo stesso che si vede nel disegno n. 6.

La piazza della città all'inizio del secolo, n. 14: se oggi venisse sfruttata nella medesima misura gli edifici circostanti non verrebbero messi in secondo piano. Se si cerca un centro culturale per la città e per la regione, questo è il posto più adatto. La sala dei concerti fa da catalizzatore.

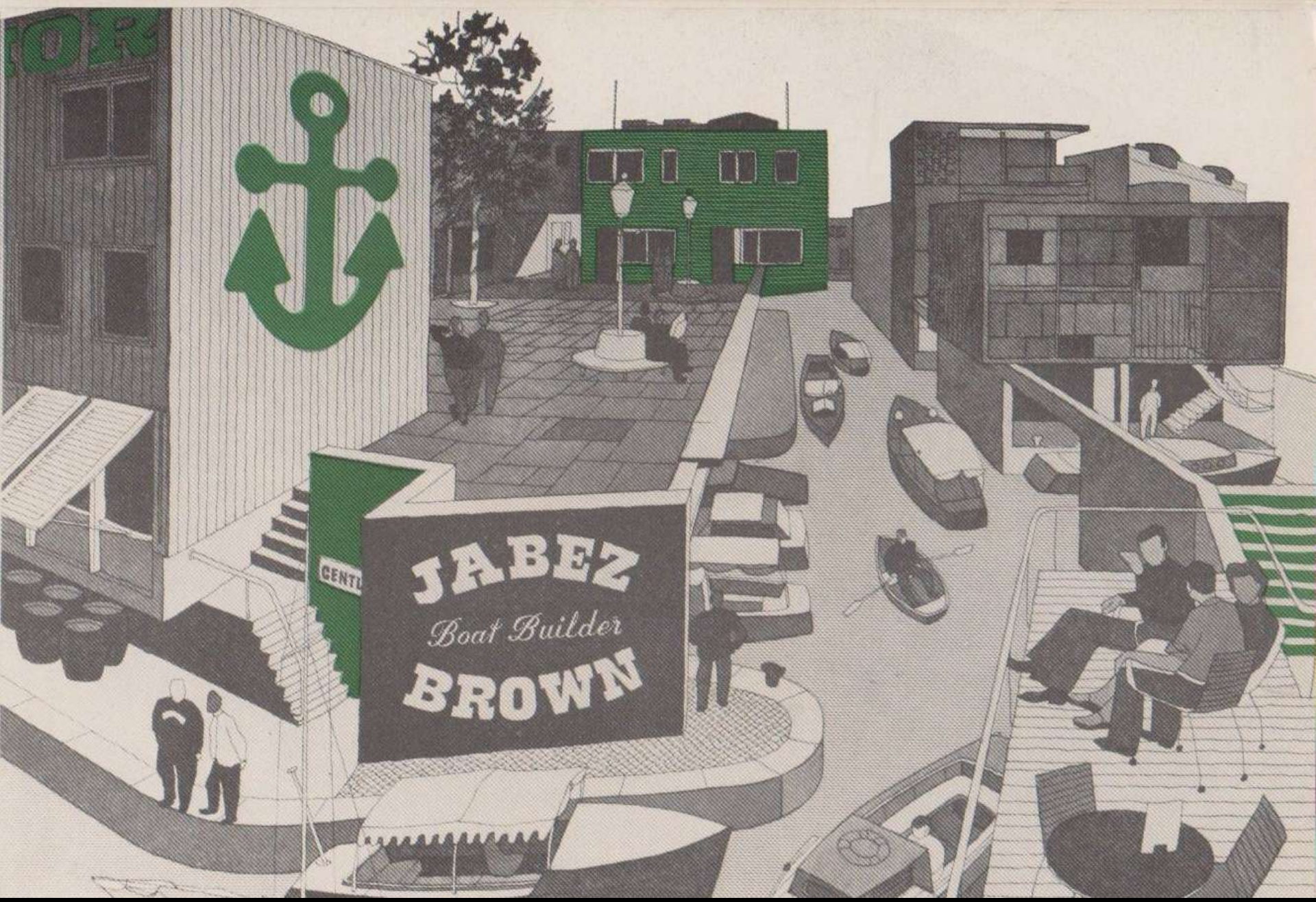
Nella figura 15 si vedono il mercato e la sala concerti collocati in modo veramente urbano ed interessante. Ciò mostra il senso di proporzione accentuato anche dalla sistemazione accentrata degli edifici. Si ha veramente l'impressione di essere in mezzo a «questi» edifici.

Girando a destra, il percorso riservato ai pedoni scende verso il Gallet Passage e raggiunge il Mercato Generale. In realtà, questa è una piazza coperta, che non si distingue in alcun modo dalle altre, se non per il fatto di essere limitata da ogni parte, 16. In questo caso, perché gli abitanti non dovrebbero considerarla una piazza? Questo è esattamente ciò che io consiglio e questo è il motivo per cui è stata elencata nel gruppo degli spazi pubblici.

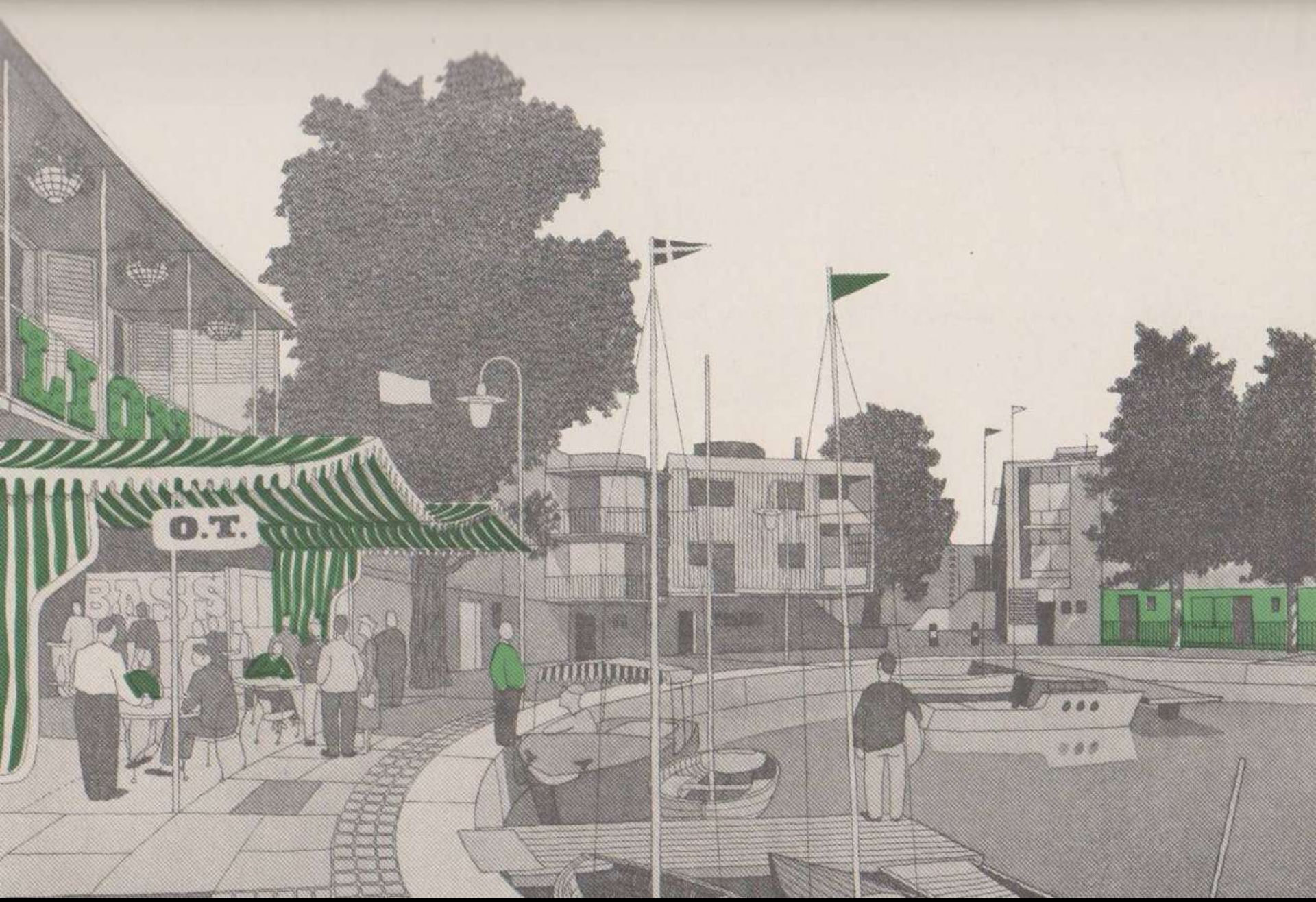
IL RUOLO DEL DISEGNO IN TOWNSCAPE



IL RUOLO DEL DISEGNO IN TOWNSCAPE

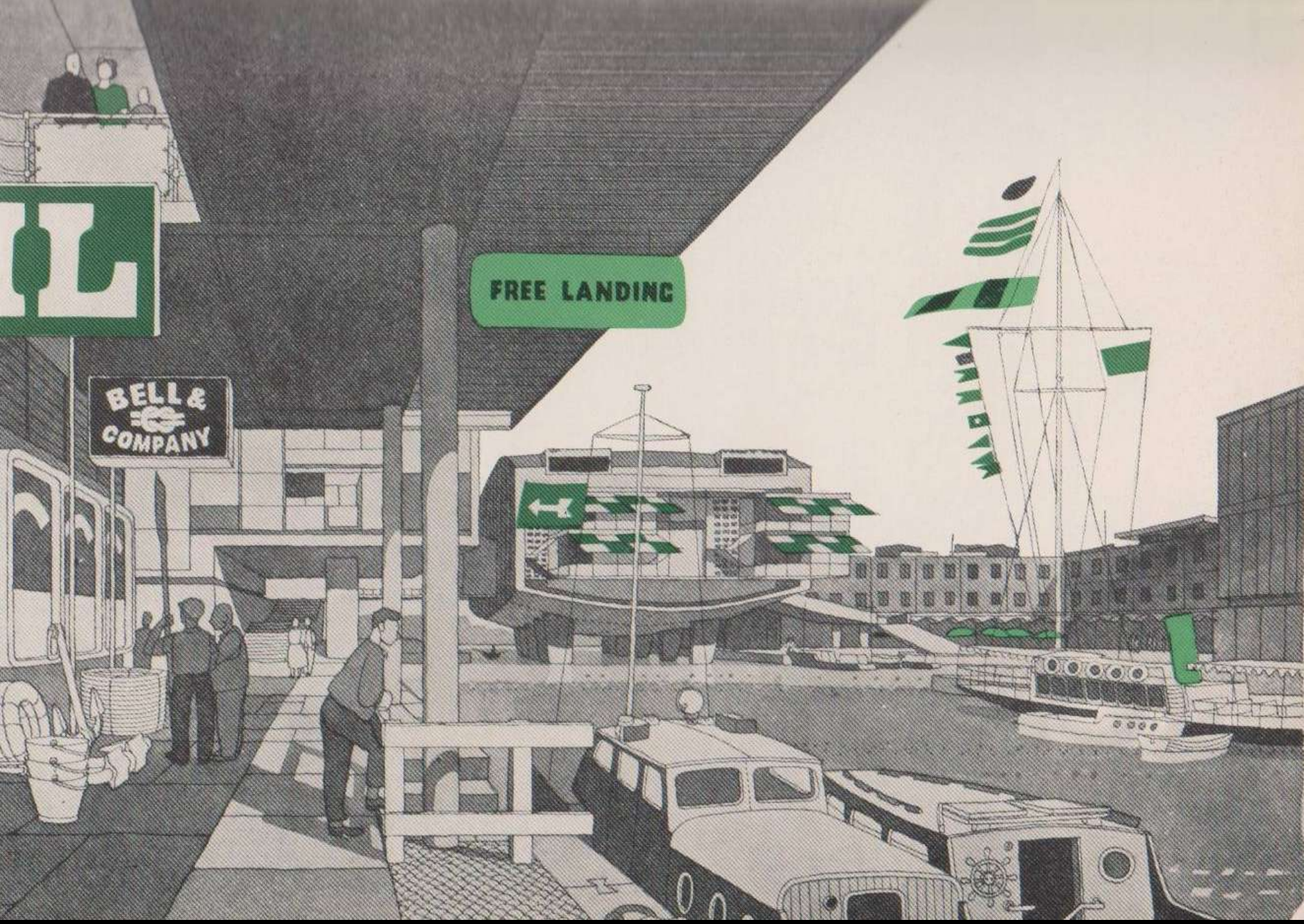


IL RUOLO DEL DISEGNO IN TOWNSCAPE



IL RUOLO DEL DISEGNO IN TOWNSCAPE

IL RUOLO DEL DISEGNO IN TOWNSCAPE



IL RUOLO DEL DISEGNO IN TOWNSCAPE