

LANDSCAPE CARPET

Progetto finalista del concorso internazionale in due fasi per la progettazione del Central Open Space nella Multi-functional Administrative City, Korea

Landscape Carpet è una riflessione globale sul concetto di paesaggio e, quindi, sulla relazione esistente tra questo e il concetto di Natura.

Il paesaggio viene da noi inteso come qualcosa di diverso dalla Natura: quest'ultima è una categoria che esiste indipendentemente dall'azione umana; il paesaggio, al contrario, è un costruito umano (artificiale) che rappresenta la rilettura della natura stessa e, conseguentemente, la sua reinterpretazione.

L'artificialità del concetto di paesaggio è ancora più evidente se si considera che il termine landscape contiene in molte lingue (soprattutto quelle neo-latine) la stessa radice di town, sottolineando la similarità esistente tra due tipi differenti di intervento antropico (per esempio in italiano la parola paesaggio contiene la stessa radice di paese, così come in spagnolo paisaje contiene la radice di pais).

Il paesaggio al quale noi ci riferiamo è quindi una natura artificiale; una natura altra pensata e progettata dall'uomo.

In quest'ottica, abbiamo inteso il Central Open Space come un compendio della natura coreana: un elenco delle principali caratteristiche paesaggistiche di questa terra che vengono racchiuse e raccontate nel centro della nuova Multifunctional Administrative City.

La strategia adottata, pertanto, consiste di una serie di operazioni successive che si possono riassumere brevemente in:

- 1- individuazione delle categorie naturalistiche del paesaggio coreano;
- 2- combinazione delle categorie e creazione di un landscape carpet;
- 3- sovrapposizione del landscape carpet all'area di intervento;
- 4- inserimento dei disturbi nel sistema;

1 - INDIVIDUAZIONE DELLE CATEGORIE

Le categorie paesaggistiche individuate sono quattro:

- i Campi Coltivati
- le Montagne
- I Boschi
- i Fiumi e i Laghi

Queste quattro categorie racchiudono, nella nostra interpretazione, l'essenza del paesaggio locale, comprendendo sia aspetti naturali (le montagne, i laghi e i boschi), sia aspetti della natura addomesticata dall'azione antropica (i campi coltivati con i disegni e i colori propri delle coltivazioni tipiche coreane).

2 - CREAZIONE DEL LANDSCAPE CARPET

I quattro elementi (Campi, Montagne, Boschi e Laghi) sono le categorie astratte e le unità minime all'origine del sistema.

A partire da questi elementi viene ricostruito un Landscape Carpet, inteso come compendio artificiale dei molteplici aspetti del paesaggio coreano.

Il Landscape Carpet è costituito da una maglia quadrata astratta di 250X250 m e ogni quadrato del sistema rappresenta una delle categorie di riferimento. Le configurazioni possibili sono, dunque, molteplici e differenti a seconda delle combinazioni e delle sequenze alternate delle singole categorie.

In tal modo si costituisce una matrice astratta che rappresenta un sistema di intervento globale.

La specificità dell'intervento è data dai parametri che si inseriscono nella matrice (nel caso specifico gli elementi individuati) e dai disturbi creati nel sistema dalle emergenze e dalle preesistenze individuabili nell'area.

3 - SOVRAPPOSIZIONE DEL LANDSCAPE CARPET SULL'AREA DI INTERVENTO

Il Landscape Carpet virtuale così configurato viene sovrapposto all'area di progetto e diviene realtà fisica: esso è il nuovo tracciato regolatore, la struttura di base per la successiva configurazione e caratterizzazione del parco metropolitano, cuore pulsante dell'insediamento di nuova fondazione.

4 - INSERIMENTO DEI DISTURBI NEL SISTEMA

La struttura di base del Landscape Carpet assunta come principio guida dell'intervento interagisce e si confronta con i vincoli e le specifiche esigenze dettate dall'analisi e dallo studio delle caratteristiche del sito. Dall'analisi dei sistemi naturalistici ed antropici, si sono definiti una serie di punti notevoli.

I collegamenti tra questi punti significativi generano il sistema della viabilità carrabile interna al parco con la relativa individuazione delle aree di sosta e di parcheggio al suo interno.

Sono così individuati 3 assi principali che, attraversano l'area in più direzioni e consentono un facile e rapido collegamento del Central Open Space con le arterie di traffico che strutturano l'accesso e la percorribilità all'interno dell'insediamento della MAC.

Questi due nuovi sistemi, il sistema delle curve (il Waterfront) e il sistema delle linee (i percorsi carrabili), considerati come disturbi all'interno del Landscape carpet si sovrappongono ad esso completando la struttura generale dell'intervento.

Il sistema è quindi composto da 4 layers:

- il landscape carpet
- il sistema delle curve
- il sistema delle linee
- il sistema dei punti

IL PROGRAMMA DEL CENTRAL OPEN SPACE E IL SISTEMA DELLE 4 ECOLOGIE

Il landscape carpet è un sistema flessibile non solo dal punto di vista compositivo, ma anche per le molteplici configurazioni programmatiche che possono essere previste e organizzate al suo interno. Esso è, dunque, un valido strumento di controllo e di gestione del progetto.

Per questo motivo abbiamo ipotizzato la suddivisione del parco in quattro parchi tematici in grado di compendiare le numerose attività che possono svolgersi all'interno del Central Open Space:

- il parco produttivo;
- il parco culturale ;
- il parco sportivo;
- il parco pubblico.

La scelta dei parchi non ha un fine meramente funzionale. Essi definiscono, piuttosto, un sistema di quattro ecologie strettamente dipendente dall'impostazione generale dell'intervento.

Ogni parco occupa un definito numero di unità minime del landscape carpet distribuite più o meno uniformemente all'interno dell'area: la localizzazione non avviene per macroblocchi, ma si sviluppa in modo puntuale, tenendo conto delle componenti di disturbo del sistema (waterfront, viabilità, punti notevoli). I parchi sono, dunque, costituiti da una campionatura di elementi paesaggistici (le KLU: Korean Landscape Unit) la cui configurazione progettuale dipende dal sistema ecologico di cui fanno parte e dal tipo di attività che in esso si svolge.

KLU = E x c

KLU = Korean Landscape Unit

E = Ecology

c = Category

Ciò significa che le categorie del sistema (Campi, Montagne, Boschi e Laghi) che ricadono, ad esempio, nel parco produttivo assumono una configurazione progettuale necessariamente diversa da quella assunta dalle medesime categorie all'interno del parco sportivo e così via.

Il sistema ecologico di appartenenza determina la diversificazione del paesaggio del Cos, basandosi sulle molteplici declinazioni progettuali e programmatiche degli elementi del landscape carpet.

In quest'ottica, la nostra proposta progettuale diviene, dunque, una simulazione, una delle possibili configurazioni che il sistema di base può assumere applicando i criteri e le variabili individuate.

Qualsiasi variazione relativa alla scelta del tipo di parco e alla sua distribuzione all'interno dell'area non compromette la validità e le potenzialità del sistema.

CREDITS

Nome: LANDSCAPE CARPET

Concorso: International Design Competition for Central Open Space in MAC

Promotore: MACC (Multi-functional Administrative City Construction Agency), KLC (Korea Land Corporation)

Luogo: Sejong - Corea del Sud

Anno: 2007

Tipologia: Parco Urbano

Premio: Progetto Selezionato per la Seconda Fase

Capogruppo: Alessandro Console

Gruppo di Progettazione: Gina Oliva, Claudia Streuli