

architettura del paesaggio a.a. 2010 2011



christophe girot *four trace concepts in landscape architecture*
tratto da james corner *recovering landscape* princeton architectural press, 1999.n.y.

CRISTOPHE GIROT

Quattro concetti-traccia nell'architettura del paesaggio

Può l'architettura del paesaggio diventare la medicina, l'unica medicina ambientale del prossimo secolo?

Ricerchiamo nell'etimologia, come suggerisce il Francese.

La parola '*paysage*' significa paesaggio (come terra e campagna) e molto di più. Comunica caratteristiche allo stesso tempo visibili ed invisibili. La parola paesaggio non si riferisce solo alla questione dell'ambiente e dell'ecologia ma anche allo stato emozionale di un'intera nazione, al suo mutevole senso di identità e al suo senso di appartenenza culturale.....

...Nel corso del mio lavoro ho sbrogliato / dipanato 4 concetti operativi utili come strumenti per la ricerca e la progettazione del paesaggio, con particolare considerazione al recupero di aree.

Li chiamo **concetti-traccia** perchè riuniscono insieme questioni di memoria: tracciare, imprimere e fondare. Essi sottolineano anche il fatto che un progettista raramente proviene dal luogo in cui gli è richiesto di intervenire. Come possono progettisti forestieri acquisire la comprensione di un luogo tanto da agire in modo saggio e bene informato?

Questa è una questione fondamentale dei 4 **concetti-traccia**: landing (sbarcare/atterraggio), grounding (mettere le basi), finding (trovare) e founding (fondare); ognuno si focalizza su un particolare grado della scoperta, della ricerca, e della risoluzione.

Inoltre ogni concetto designa uno specifico atteggiamento e azione che a sua volta alimenta un processo di progettazione e di trasformazione del paesaggio.

La dimostrazione del ruolo e dell'efficacia del **concetti-traccia** può essere verificata direttamente solo sul campo di azione. L'area specifica funziona come partizione o contenitore per una musa che può attraverso la progettazione, rivelare aspetti sconosciuti e nascosti di un posto dato.

La suddivisione richiede che l'ordine in cui sono presentati i **concetti-traccia** rimanga inalterato.

Landing, grounding, finding e founding devono essere seguiti in sequenza così da permettere all'area di emergere in maniera comprensibile. L'obiettivo primo di questo approccio altamente intuitivo e sperimentale di lavorare con le aree, è di estrarre quanto più possibile dalle potenzialità di ogni singolo dato luogo e di valutare quali elementi esistenti del paesaggio possano essere realmente significativi per il progetto che ha a venire.

La nozione di '*elemento*' del paesaggio elude una definizione precisa.

Da un lato l'elemento di un luogo può essere un'entità fisica che rivela alcune caratteristiche del posto (la muratura in pietra rivela la geologia, superfici esposte alle intemperie rivelano l'utilizzo e il clima, rovine e fondazioni rivelano occupazioni passate, macchie rivelano alluvioni o infiltrazioni e così via....).

Dall'altro lato l'elemento di un luogo può riferirsi a qualcosa di impercettibile ma tuttavia significativo (un evento passato, una storia o cronologia locale, per esempio).

Questo approccio globale permette al progettista di mescolare direttamente esperienza fisica e intuizione con lo studio locale. La cosa importante è che l'attenzione è sempre focalizzata su quello che esiste in loco.

Il questo modo il progettista può valutare con cura e sufficienti informazioni cosa ha veramente bisogno di essere recuperato (di nuovo) dall'inflessibile erosione del tempo.

LANDING / atterraggio / atterrare

Il Landing è il primo atto di riconoscimento del luogo e segna l'inizio dell'odissea del progetto.

L'atterraggio spesso invoca sbilanciamento e cambio di velocità (come in arrivo), ma allo stesso tempo comunica l'idea di toccare terra e raggiungere i confini di un mondo sconosciuto. Descrive il momento specifico di quando un progettista non conosce ancora nulla di un posto e già è preparato ad imbarcarsi in un lungo processo di scoperta. L'atterraggio, quindi, invoca il passaggio dallo sconosciuto al conosciuto, dalla vastità del mondo esterno ai confini più esatti di un progetto specifico.

L'atterraggio perciò richiede uno stato mentale particolare, in cui prevalgano le intuizioni e le impressioni, in cui si senta prima di pensare, in cui muoversi e girare intorno prima di cercare rivelazioni e conoscenze per intero.

In questo senso l'atterraggio deve indurre un senso di completo spaesamento per essere davvero effettivo. L'idea di sfruttare le energie nascoste di un luogo giocando al forestiero innocente è evocata in modo molto bello dall'autore Francois Béguin: *"L'uscita dal mondo umanizzato, volontaria o involontaria, permette il recupero di forze vitali fuorviate o lasciate inattive dalla società."*

L'atterraggio si riferisce anche al momento in cui un progettista reagisce alle differenze tra le sue idee predeterminate di un luogo e la realtà che appare durante i primi passi del sopralluogo.

Spesso ognuno si reca in un luogo con una serie di impressioni ed opinioni che già ha in precedenza.

È proprio questa giustapposizione di preconcetti e dell'atto della scoperta iniziale che può generare una tensione fertile nella fase iniziale del progetto. Durante l'atterraggio non è permesso che niente rimanga neutro o ovvio per il progettista. Piuttosto tutto è percepito con stupore e curiosità, con occhi interpretativi e soggettivi.

L'atterraggio inoltre respinge l'idea dell'approccio 'tabula-rasa' al luogo di progetto, in cui niente viene essere appreso o ottenuto da un dato luogo e in cui tutto viene risolto tramite ragionamenti concettuali distaccati. Il momento dell'atterraggio è infatti così importante che ogni dettaglio, non importa quanto leggero, conta. Anche la questione del modo in cui si 'entra' fisicamente nel luogo è di primaria importanza. Importa, per esempio, se l'atterraggio avviene propriamente, attraverso un senso di arrivo chiaro e determinato, o se impropriamente, camminando attraverso rovi, sterpaglie e recinti rotti.

Lo stato di appropriazione del luogo è precario, ma gioca un ruolo vitale nella genesi del progetto. L'atterraggio iniziale provoca impressioni e percezioni che spesso sopravvivono durante l'intero processo del progetto.

C'è quasi un'idea di relatività nell'atterraggio, qualcuno potrebbe sostenere che le circostanze cambiano in ogni momento e che la percezione di un posto non può essere realmente due volte la stessa.

Il senso di ingresso e l'atterraggio sono, quindi, personali. Evitano metodi scientifici e sono quasi sempre il risultato del caso. L'atterrare è un evento aperto agli elementi e alle stagioni, a tutti gli usi e ai rischi in libertà.

In effetti è una manifestazione vivente del potenziale sperimentale di un luogo, che ha potenti effetti spaziali e psicologici sui seguenti ragionamenti progettuali.

La sensazione individuale di atterraggio è quello che importa di più all'inizio, ed è precisamente questa fiducia ontologica nell'intuizione iniziale che ha bisogno di essere ripresa e alimentata.

Per analogia, questo potrebbe essere comparato con il primo incontro con un'altra persona. E' molto più significativo rapportarsi direttamente con questa persona, attraverso la conversazione e col contatto visivo, per esempio, piuttosto che spiarla da lontano e raccogliere informazioni su di lei da altre fonti. Nella sua istanza finale, l'incontro definitivo con questa persona porterà con se molti pregiudizi, mentre l'incontro diretto e immediato rimane aperto, empatico, e prepara il campo a dialoghi futuri.

GROUNDING / porre le basi

Il Grounding è il secondo passo della scoperta e della comprensione del paesaggio. Il porre le basi ha a che fare con l'orientamento e lo sradicamento, entrambi nel senso letterale e figurato della parola. La differenza tra landing e grounding è essenzialmente collegata con il tempo e il momento. Il Landing succede una volta, all'inizio, immediato e distinto, mentre il grounding ricorre indefinitamente.

Il porre le basi è più leggere e capire un luogo attraverso visite e studi ripetuti nel tempo. Il luogo contiene sia residui che promesse, il suo contesto circostante, il suo suolo, l'acqua, il clima, l'ecologia, e la sua storia sono uniche e speciali. Così il grounding ha meno a che fare con l'immaginazione individuale ma piuttosto inizia ad essere ricerca ed analisi attente. E' come un'indagine sulla successiva storia del luogo. Non posso pensare ad un esempio migliore del luogo della Fontana degli Innocenti a Parigi per spiegare questo punto attraverso l'antitesi. E' un

luogo che ha visto deprezzare irrimediabilmente la sua terra fino ad un punto di non ritorno: la sola traccia della sua memoria può essere trovata scavando dentro quello che rimane di pochi strati di terreno sotto la superficie.

Il Grounding è un processo che implica strati successivi, visibili e invisibili. Qualche volta l'aspetto più importante di un dato luogo è quasi intangibile. Non è necessariamente quello che rimane visibile agli occhi che importa maggiormente, ma quelle forze e quegli eventi che sottendono l'evoluzione di un luogo.

FINDING / trovare

Il finding implica l'atto e il processo di cercare così come il risultato, la cosa scoperta. E' allo stesso tempo un'attività e un'intuizione. Quello che si trova può risultare o da una sorprendente scoperta o da una ricerca metodica e meticolosa. Così è piuttosto difficile parlare di un 'metodo' per il finding perchè differenti attività rendono differenti scoperte. Tali scoperte possono essere tangibili, come una reliquia o una pietra o un albero significativi, o possono essere più evanescenti, come la morte di una persona significativa. Quello che si trova è l'ingrediente 'je ne sais qui' che trasmette una distinta qualità a un luogo. In quanto tale, le scoperte portano invenzione e innovazione; sono qualcosa di unico (attraverso l'essere nascoste) che in definitiva appartiene a un luogo e contribuisce in modo durevole alla sua identità.

L'atto del trovare è anche qualcosa che può essere eseguito e provato da chiunque scopra un luogo per la prima volta. Quello che le persone effettivamente trovano può essere parte integrante della struttura del paesaggio, come una breccia in una foresta, una faglia al lato di una collina, uno zampillo che sorge dai piedi di un muro, una strada stretta che si immerge giù verso il mare.

Ma il finding non si limita alla scoperta di oggetti, include anche l'esperienza di relazionare ed associare idee, luoghi e temi. Pochi progetti possono controllare e manipolare il processo del finding a causa dell'importanza che hanno il caso e l'indeterminazione nella scoperta. Così, quello che si trova è una domanda aperta, una possibilità aperta.

Il finding è la componente alchemica nel processo della progettazione, può essere permanente o non permanente, il risultato di una visione rapida, sfuggente, o qualche eco risonante. Il finding spesso rende visibile l'evidenza per supportare l'intuizione iniziale su un luogo.

FOUNDING / fondare

Il founding è probabilmente il più duraturo e significativo dei 4 atti traccia. Arriva nel momento in cui i precedenti 3 atti sono sintetizzati in una nuova e trasformata costruzione del luogo. Il fondare può essere sia conservativo – in riferimento ad eventi o circostanze passate – sia innovativo – importando qualcosa di nuovo in un luogo. In ogni caso l'atto di fondare è spesso una reazione a qualcosa che già era nel luogo. la soluzione può essere così effimera come un palcoscenico, o può prendere piede in modo graduale durante un periodo di tempo esteso.

Fondare può anche essere inteso come portare qualcosa di nuovo in un luogo, qualcosa che può cambiare e reindirizzare un luogo particolare.

Esempi variano dal posizionamento di un nuovo oggetto, all'inquadramento di un nuovo punto di vista, a semplici modificazioni dell'uso di un luogo particolare. Ogni atto di founding corrisponde, nel linguaggio archeologico, a un'epoca, un dato periodo nella storia in cui una relazione culturale con il paesaggio si evolve e cambia. Inevitabilmente ogni volta che accade l'atto di fondare, si verifica qualcosa di nuovo, delimitando il terreno per eventi futuri. Ancora, sarebbe sbagliato e piuttosto cinico considerare tutti i progetti appena fondati allo stesso livello, un progetto ben-fondato rimane chiaro nel suo approccio e nella sua risoluzione, ed estende l'eredità del luogo verso un futuro produttivo.

Conclusione

Ogni volta che inizia un progetto di paesaggio dovrebbe essere seguito da un lungo periodo durante il quale semplicemente si scopra quello che già c'è, dato che la maggior parte di quello che esiste non risulterà ovvio o velocemente accessibile. L'introduzione ad un luogo di progetto troppo spesso viene ridotto a formule sistematiche e quantitative per analizzare il luogo a distanza. In contrasto, i **concetti-traccia** permettono ai progettisti di arrivare a far presa con le loro intuizioni ed esperienze sul luogo, rendendo possibile che queste impressioni dirigano il futuro del progetto.

Augustin Berque, nel suo saggio breve sull'origine del paesaggio (paysage) ha scritto un pensiero simile:

“In questo modo, la modernità europea che guarda alla ‘natura’ come ad un oggetto, l’ha lacerata in due mode incompatibili: da un lato c’è quello che i nostri sensi ci rivelano (le paysage), dall’altro lato c’è quello che si impara dalle scienze (la vérité). E’ per la precisione questa crepa / divisione che oggi prevale nella contraddittoria ambivalenza della parola paysage.”

Quindi, la cosa più importante è accettare egualmente i due modi di pensiero che insistono nella nostra cultura. Il recupero del paesaggio comunicherà solo quando saremo pronti a riconciliare i nostri sensi con la nostra scienza.