


4.5 Nowy kod krajobrazowy

W nowym krajobrazie czeskim pamięć historyczna i współczesna urbanistyka pełnią rolę infrastruktury – procesu architektonicznego nie można odróżnić od krajobrazowego. Charakterystyka procesu i organizacja przestrzeni w krajobrazie plazmowym wyłania się na nowo z krajobrazu przemysłowego. W projekcie implikuje to zorganizowana wizja szeregu kroków projektowych służących jako teoretyczne przykłady rekonstrukcji prototypów krajobrazu ostrawskiego.

 *Tkanka miejska i plazmy krajobrazowe.*



4.6 Strategia

Propozycja dla redefinicji krajobrazu przemysłowego Vitkovic dąży do wyeksponowania charakterystycznych elementów topografii obszaru przemysłowego tj. hałd, zapadlisk, architektury przemysłowej, wyrobisk, rozlewisk, wzgórz, krajobrazu nadrzecznego. Zakres interwencji zróżnicowany w swych fragmentach ze względu na różne oczekiwania i potrzeby, artykułuje krajobraz rekonstruując go w jego zasadniczych i metaforycznych elementach. W ten sposób powstaje nowa jakość krajobrazowa symulująca proces podziału komórek zwierzęcych, największy fenomen powstawania nowego organizmu, życia. Mezoza komórek staje się sceną dla nowego kodu krajobrazowego – powstawaniu nowych wolnostojących obiektów krajobrazowych – PLAZM.



Chronologiczność przekształceń krajobrazowych.

4.7 Metoda - efekt dyfuzji

Poszczególne plazmy krajobrazowe będą przekazywać pozytywne impulsy na swe najbliższe otoczenie aby leczyć nieład otaczający. To interwencja w różnych punktach ciała urbanistycznego i różnych okresach czasowych – niekoniecznie chronologicznych, którą można opisać tak:

Pierwszy krok:

Lokalizacja miejsc, punktów wymagających takiej interwencji.

Drugi krok:

We wskazanym punkcie wkładane jest jądro funkcji, które inicjuje wokół siebie dalszy rozwój.

Trzeci krok:

Punkt po punkcie zaczyna odtwarzać się uzdrowiona sieć ciągłości przestrzennej.

4.8 Etapy

Cały cykl tworzenia nowego krajobrazu można podzielić na sześć faz:



Etapy tworzenia nowego krajobrazu.

Faza 0 - organellum, czyli określenie obszaru, który ma zostać poddany procesom projektowym

Faza 1 - cykl podziału, czyli wydzielenie z rozpadniętego lądu przemysłowego wysp krajobrazowych, zinwentaryzowanie ich i określenie podatności na dalsze przekształcenia

Faza 2 - kręgosłup, czyli wprowadzenie głównego ciągu komunikacyjnego spinającego teren z pozostałymi częściami miasta

Faza 3 - przekształcenia, czyli rozpoczęcie procesu interwencji krajobrazowej w wybranych punktach krajobrazu

Faza 4 - plazmy krajobrazowe, czyli aranżacja nowego kodu krajobrazowego

Faza 5 - jądra funkcji, czyli krystalizacja poszczególnych stref publicznych, prywatnych, miejskich itd.

4.9 Artykulacja

Interwencje projektowe można podzielić na dwa zakresy działań:

Długoterminowe - megaformy terenowe, architektoniczne, które wyznaczają kierunek zasadniczych zmian krajobrazowych

Krótkoterminowe - punktowe działania formalne (projektowe) będące generatorami życia publicznego w różnych aspektach na redefiniowanym obszarze

Z jednej strony projekt stara się odtworzyć część czy fragment zapomnianego miasta wzdłuż rzeki Ostravicy i ulicy Misteckiej, z drugiej musi reagować na tereny sąsiednie, funkcje i kierunki uaktywniające się stamtąd, krajobraz oraz inne niezbędne udogodnienia dla ożywienia tego obszaru.. Projekt organizuje nowy typ krajobrazu, otwarte tereny i horyzonty od strony południowej oraz sekwencje różnych wizualnych i architektonicznych doświadczeń od strony północnej w postaci wzgórz, rozlewisk, łąk polnych czy lasu. Powstaje kilkanaście propozycji rozwiązania plazm krajobrazowych, które są różnymi, plastycznymi wręcz zapisami. Są to: historia pod wodą, balloons landing field, arena pamięci, expo, hałda pamięci, las, krater, jumping land, polne łąki oraz piaszczyste wzgórze.

Historia pod wodą - to plazma będąca z jednej strony łącznikiem pomiędzy wzgórze miejskim w Karolinie, z drugiej powstała wskutek zalania terenów skażonych przeznaczonych do czasowego oczyszczania z historycznym nabrzeżem na którym zlokalizowano muzeum Vitkovic oraz miejsca letniego wypoczynku.

✘ *Plazma krajobrazowa - "historia pod wodą".*

Balloons Landing Field - to próba zdefiniowania pewnej formy naturalnej w nowo stworzonym krajobrazie w postaci zielonych kraterów z funkcją podrzędną w postaci lądowiska dla balonów. Zielone wulkany zaprzeczają tradycyjnemu statusowi przestrzeni publicznej i oferują architekturę jako formę urządzenia krajobrazowego.

✘ *Plazma krajobrazowa - "balloons landing field".*

Arena pamięci - to teren obecnego muzeum Vitkovic, które jednak w obecnym wymiarze nie spełnia zadań mu powierzonych. Dlatego próba wprowadzenia funkcji stymulujących rozwój plazmy w postaci wykorzystania części hal przemysłowych na galerie, kina, sale pokazów, pawilony historyczne, organizacja punktów widokowych ma wspomóc aktywować ten ciekawy historycznie obszar miasta.

✘ *Plazma krajobrazowa - "arena pamięci".*

Oczyszczalnia ścieków - to obiekt, który istnieje do dnia dzisiejszego w tworzonym krajobrazie i ze względu na jego dotychczasową funkcję oraz zapotrzebowanie miejskie zostaje adaptowany do nowego krajobrazu w całej swej formie.

✘ *Plazma krajobrazowa - oczyszczalnia ścieków.*

Expo - to propozycja utworzenia terenów wystawowych w obecnie działających obiektach przemysłowych. Można tu zorganizować targi budowlane, samochodowe czy nawet giełdę kwiatową, bez większych zmian w architekturze krajobrazu. W dodatku lokalizacji w bliskiej odległości centrum miasta staje się dobrym bodźcem aktywującym.

✘ *Plazma krajobrazowa - "Expo".*

Hałda pamięci - megaforma terenowa, która ma przypominać korzenie historyczne miejsca, na którym została usypana. Z drugiej strony staje się symbolem, pomnikiem poprzemysłowego terenu Vitkovic.

✘ *Plazma krajobrazowa - "Hałda pamięci".*

Las - to próba odtworzenia zatraconego krajobrazu zieleni miejskiej, która została na tym obszarze przerwana. Obszarem bardziej przypominająca park miejski, ale swą nieuporządkowaną naturalną formą w pełni oddająca charakter lasu.

✘ *Plazma krajobrazowa - las.*

Polna łąka - czy w miejskim krajobrazie nie ma już miejsca na odrobinę wiejskiego krajobrazu? Odpowiedzią na to jest właśnie próba odtworzenia łąk pełnych polnego maku, chabra czy zwykłego mlecza, która wprowadza element naturalnej sielanki.

✘ *Plazma krajobrazowa - łąka.*

Krater - to sztuczne wykopalisko, stymulowana topografia terenu zalana po części wodą i porośnięte niską zielenią z prawdziwą przemysłową wieżą ciśnień na wyspie, która spełnia wymogi współczesnej przestrzeni publicznej - przeznaczona dla miłośników np. nurkowania czy wędkowania.

✘ *Plazma krajobrazowa - krater.*

Jumping Land - na tak dużym obszarze nie może zabraknąć atrakcji związanych ze sportami wyczynowymi dla prawdziwych miłośników natury. Stąd platforma postawiona na wzgórzu, z której świetnie podziwia się również krajobraz miejski.

✘ *Plazma krajobrazowa - "jumping land".*

W większości nowoprojektowanych plazm następuje zniknięcie architektonicznych obiektów - jest ono dokonane poprzez kreację krajobrazu zawierającego w sobie niezbędną treść funkcjonalną. To nie jest ignorancja rzeczywistości, ale dodanie pozytywnych jakości do jej kontekstu. W badaniach nad rewitalizacją Dolni Oblast Vitkovice wyróżnia się cztery kategorie krytyki mogące służyć za podstawę aranżowania nowego kodu postawy wobec krajobrazu we współczesnym projekcie architektonicznym lub urbanistycznym:

KRAJOBRAZ PROJEKTOWANY - wiąże się z analogiczną interpretacją krajobrazu, zbieżności morfologiczne, wizualne i materialne wyrażają złożoność lokalizacji miejsca. Znaki włączenia, rozwoju i mutacji stanowią opisowe i narracyjne elementy takiej architektury

KRAJOBRAZ JAKO PRZEDSIĘWZIĘCIE - odnosi się do tych niewielu przedsięwzięć, które mają na celu ponowne zaprojektowanie krajobrazu, przenikają one do krajobrazu i struktury. Celem jest rozwiązanie granicy, z kategorią ta wiąże się problem określenia oderwanych cech tego co naturalne i sztuczne

KRAJOBRAZ W PRZEDSIĘWZIĘCIU - to strategia, która kładzie nacisk na krajobraz poprzez wykorzystanie jego śladów, stanowiących naturalne powierzchnie projektów, krajobraz porusza się swobodnie kiedy ujmowany jest w ramy projektu

POMIĘDZY ARCHITEKTURĄ A KRAJOBRAZEM - topografia stanowi czwartą kategorię, architekturę utożsamia się z syntetycznym obrazem krajobrazu, obiekty architektoniczne można określić jako ciała w dosłownym znaczeniu tego słowa, nie są to podzielone części lecz deformacje ziemi, budynek jako krajobraz odnosi się zarówno do „genius loci” jak i do terenu

KRAJOBRAZ WŁĄCZEŃ - w trakcie ponownego kodyfikowania związku pomiędzy architekturą a krajobrazem, odkryto inną warstwę przedsięwzięcia, badane przedsięwzięcia nie były interpretowane jako figury inoklasyczne lecz rodzaje ekspresji, która skupia się na krajobrazie widzianym przez nowe soczewki, mniej zauroczone szczegółami i nostalgią, a bardziej otwarte na przyjęcie krajobrazu poprzez jego manipulację.



 *Plazmy krajobrazowe we współczesnym krajobrazie Ostravy.*

Share this:

WhatsApp

Print