

Zeitschrift: Archi : rivista svizzera di architettura, ingegneria e urbanistica = Swiss review of architecture, engineering and urban planning

Herausgeber: Società Svizzera Ingegneri e Architetti

Band: - (1999)

Heft: 5

Artikel: SHoP & Sharples, Holden, Pasquarelli

Autor: Sharples, Christopher R. / Sharples, William W. / Sharples, Coren D.

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-131708>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 02.02.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

SHoP/Sharples, Holden, Pasquarelli

architetti
Christopher R. Sharples, William W. Sharples,
Coren D. Sharples, Kimberly J. Holden,
Gregg A. Pasquarelli

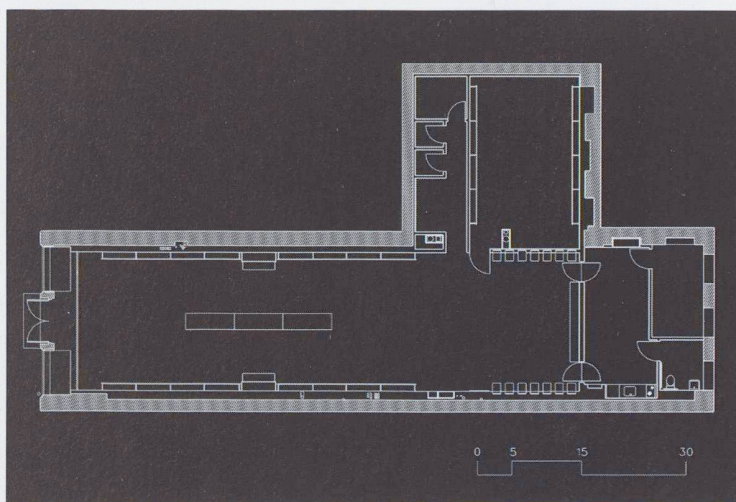
Anziché su un *vocabolario* di forme duttili e riconfigurabili, la ricerca di SHoP è focalizzata sulla duttilità e configurabilità di un canone procedurale, o piuttosto di una *prassi*. Siamo convinti che le architetture rispondano, per gradi, all'influenza di forze presenti nel loro ambiente. La nostra ricerca sui modi di generare spazio e forme ci ha portati a sviluppare sistemi configurati in maniera da poter affrontare e rispondere alle influenze variabili del contesto. E qui occorre usare una nuova definizione di contesto: contesto come confluenza di influenze fisiche, sociali, temporali e legislative che provvede una membrana viscosa all'interno della quale possa essere collocata un'intrusione architettonica. Tutti i progetti da noi intrapresi, di qualsivoglia scala o portata, mirano a sviluppare una metodologia di collocazione e a creare un motore concettuale sufficientemente elastico da poter rispondere e reagire alle forze esterne pur mantenendo l'integrità, la spazialità, la coerenza del progetto. Queste tipologie provvisorie non rappresentano né riflettono una condizione formale riconducibile a una singola e specifica origine o fonte contestuale fisica: piuttosto esse risultano stimolate dalla molteplicità di azioni e perturbazioni generate dai campi circostanti. L'applicazione di un intento progettuale a un campo d'azione consente al sistema tipologico reattivo di tendere alla disgregazione degli ambiti e dar vita a una rete di *unità ambientali* al tempo stesso autonome e continue – il cui risultato non è tanto quello di livellare le differenze quanto di miscelare situazioni e contesto in un esauriente amalgama ambientale di schemi multivalenti impliciti, traiettorie mutevoli e forme labili. Per noi la comunicazione e la comprensione di questa filosofia passano unicamente attraverso la costruzione vera e propria, utilizzando formule sia spaziali sia non-spaziali per raggiungere il punto di traslazione tra soluzioni concettuali e fisiche. La continuità di questa filosofia è testimoniata da due nostri progetti recenti: Mitchell Park, parco costiero a Greenport, NY, e Costume National, emporio di abbigliamento a SoHo, NY. (SHoP)

Small Costume National

New York

Il progetto di questo emporio di 2.000 metri quadri era basato sulla richiesta da parte del cliente di una situazione ambientale di «nero totale» per esporre e far risaltare la sua linea di abbigliamento. Il fatto che la maggior parte degli articoli fosse di colore nero costituiva una sfida unica.

Questa condizione ci ha portati all'idea di usare la luce per creare un senso di «spiazzamento». Abbiamo concepito e realizzato gli interni come un vuoto nero, dissolvendo la percezione dello spazio in un fluido fondersi di superfici. Rimosse le linee portanti, la collezione di capi di abbigliamento perlopiù neri è stata scandita tramite la collocazione di oggetti di luce. Nel mare di finiture nere dell'emporio, la luce è diventata il materiale dominante. L'alone luminoso delle light-box fa sì che l'ambiente scivoli nell'oscurità, mentre l'illuminazione concentrata degli spot esalta la struttura articolata e la matericità dei capi di abbigliamento. Le scaffalature aggettanti, in materiale acrilico e illuminate con fibre ottiche, rendono fluttuanti nello spazio gli articoli esposti. Con l'effetto complessivo di un'ambientazione eterea della merce. (SHoP)



Pianta

Il
Metal Park
di
New York

Questo spazio è stato
progettato da



Big

Mitchell Park

Greenport, New York

Questo parco costiero di quattro acri è stato commissionato ed è in fase di costruzione in seguito alla qualificazione del relativo progetto in un concorso internazionale per la rivitalizzazione costiera. Il programma richiedeva il progetto di un parco di quattro acri che includesse una giostra, il chiosco del capo-scalo, una passeggiata litoranea, e uno spazio comune centrale. Il sito era una superficie piana in un'area caratterizzata da una concentrazione di iniziative municipali disomogenee.

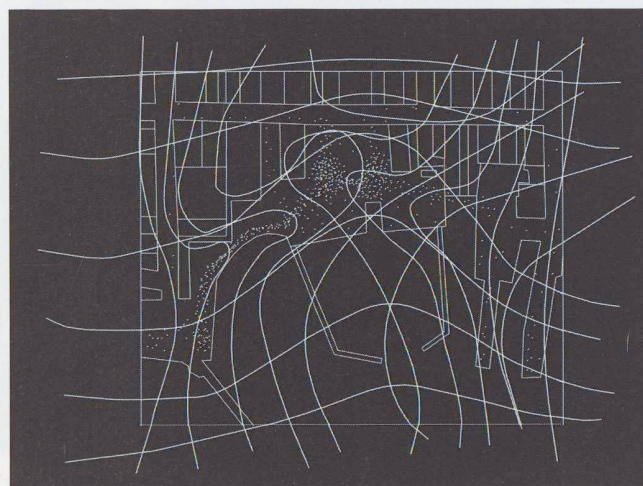
Immediata è stata l'influenza sul progetto esercitata da una serie di aree funzionali ben definite ubicate intorno al sito. Approdo per imbarcazioni da diporto, a est; strutture municipali e commerciali, a nord; terminal per il traghetto, a ovest; nuovo porticciolo, a sud: queste realtà definivano le aree funzionali, o campi di influenza, intorno al sito del parco.

Analizzati i vettori e i flussi prodotti dai campi di influenza, siamo passati a elaborare una mappatura tattica conforme alle circostanti forze contestuali e sulla quale articolare il piano per l'applicazione del programma al sito del parco. Tale metodologia ci ha consentito di riallineare, amalgamare e focalizzare tatticamente le attività circostanti il sito, in maniera che potessero attraversarlo fluidamente lungo percorsi di minima resistenza e al tempo stesso conformandosi alle condizioni temporali e cognitive del luogo.

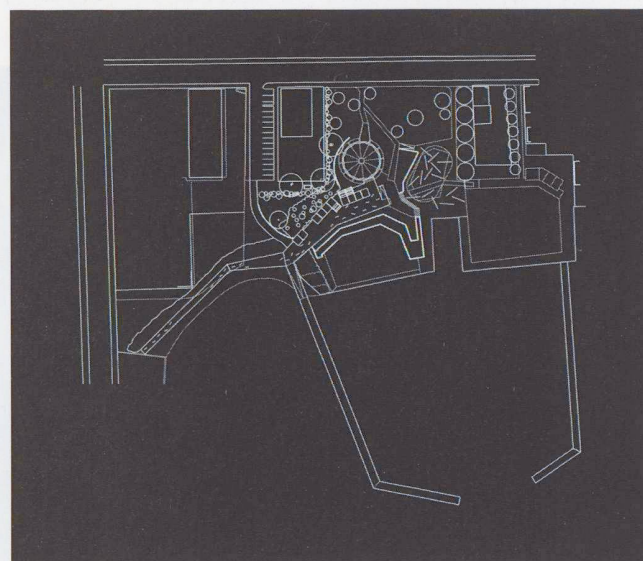
Un ulteriore flusso ambientale è stato ottenuto mediante un amalgama monocromatico di materiali quali: legni duri stagionati, acciaio, vetro inciso, coperture in rame piombato, e, per la passeggiata, lastre lapidee grigie entro un reticolo ligneo. Il parco può essere interpretato come uno stato fluido che amalgama in un tutt'uno esauriente e reattivo le diverse situazioni all'interno di un'area. (SHoP)



Vista dell'area d'intervento



Schema analisi dei vettori e flussi d'influenza



Piano di situazione

