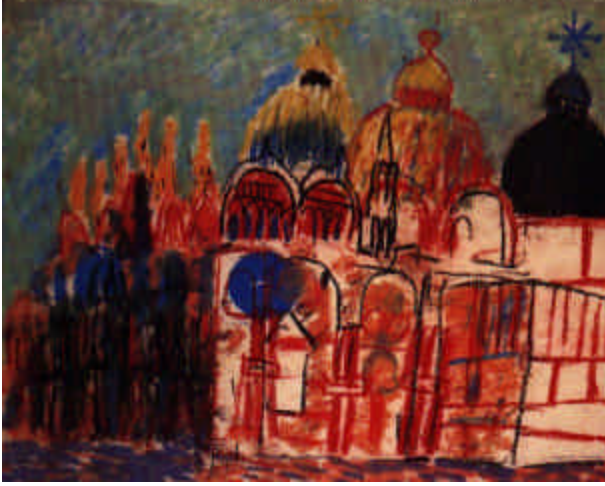


Genova

In un punto del vasto territorio urbanizzato lineare che si estende a sud est di Genova, un grande piazzale confina oggi con una moltitudine di luoghi diversi; questo spazio è di continuo sfiorato da individui distanti per origine, destinazione, stile di vita; percorrendone i bordi, ogni individuo percepisce questa fascia di terreno in modo diverso, immergendola in una privata sequenza di luoghi quotidiani. Lungo uno dei suoi lati, si sgranano le sagome dell'intervento razionalista di Luigi Carlo Daneri di Piazza Rossetti e delle biglietterie della Fiera Internazionale di Genova sorta come addizione dell'antico insediamento della collina di Carignano e come parte in dialogo con la più recente urbanizzazione della Foce che comunque mantiene la sua scissione con la città storica mediante l'intervento macrostrutturale della copertura del fiume Bisagno. Ad un lato del grande piazzale, nei pressi dello svincolo della sopraelevata, un grande contenitore polifunzionale per i grandi eventi dalla forma futuristica (per l'epoca) introietta in un edificio flessibile una parte dell'eterogeneità e dell'imprevedibilità dello spazio esterno; al suo interno si vivono individualmente, eventi collettivi. Nei pressi di questo grande edificio, oggetti e manufatti sono disposti entro un'area espositiva bordata da una cancellata: per ogni capannone uno spazio di sosta per gli autoveicoli. Al suo interno, nei grandi open spaces gli individui iterano a cadenze temporali più o meno fisse gesti e percorsi. Spazi aperti e perimetrati di diversa grandezza si compongono come scatole cinesi. Poco distante, una concatenazione lineare di singoli oggetti edilizi segna perentoriamente un limite, ora varcato, della città ottocentesca e ne sottolinea vettorialmente una direzione di percorrenza in cui si susseguono ad intervalli regolari le molteplici attività pubbliche e collettive cui si accede muovendosi con l'automobile lungo la strada-mercato che "sfocia" infine verso il mare in un grande spazio aperto e lineare. Come scrive Marc Augé nei suoi "non luoghi" è appunto in questi spazi sovrappopolati dove si incrociano ignorandosi migliaia di itinerari individuali che sussiste oggi qualcosa del fascino incerto dei terreni incolti, delle sodaglie e degli scali, dei marciapiedi di stazione e delle sale di attesa dove i passi si perdono, di tutti i luoghi dell'incontro fortuito dove si può provare fuggevolmente la possibilità residua dell'avventura, la sensazione che c'è solo da "veder cosa succede".

Per affrontare in maniera coerente un progetto di "ambiente virtuale" è necessario analizzare alcuni esempi di spazio aperto contemporaneo:



Piazza San Marco a Venezia.

Cominciando dalla fine del discorso urbanistico, la dove, al cospetto della laguna, la Zecca sembra collidere contro il fianco della Biblioteca Marciana, si ha l'impressione che i due architetti cercassero una perfida dissonanza, ma in realtà una sola persona è autrice di questo impianto dialettico ed è riconducibile nella persona di Jacopo Tatti detto Sansovino che approda alla Serenissima dopo il saccheggio di Roma del 1527. La conformazione di Piazza San Marco si deve sostanzialmente a lui che progetta la Marciana, la Zecca, la loggia al lato del campanile e le Procuratie Nuove completate poi da Vincenzo Scamozzi. L'unicità di quest'opera è dovuta all'asimmetria delle sue componenti, al non finito delle sue cavità, che scorrono l'una nell'altra per poi sfociare nello spazio magico della laguna; il complesso "ambiente virtuale" della piazza è invero dal rapporto dialettico fra gli elementi che si pongono sul suo perimetro ed è quindi in un gioco di luci, di fasciature di spazi, di diaframmi, di loggiati, che nell'offrirsi progressivamente alla luce ed allo spazio aperto della laguna, in questo luogo storicamente limite fra oriente ed occidente, si rende possibile l'apertura all'inconsueto, a quel carattere di indeterminata possibile fantascienza dei non luoghi contemporanei.



Piazza della Signoria a Firenze.

Portatori del modernissimo messaggio formulato da Arnolfo di Cambio a cavallo del 1300, Palazzo vecchio e Piazza della Signoria a Firenze rappresentano un unicum nell'intero corso dell'architettura occidentale che stupisce ancor oggi per la complessa articolazione del suo disegno. La difficoltà di decodificazione deriva dal fatto che questa architettura nasce da un inedito disegno globale della città. Quando infatti, secondo l'iconografia storica, ci si limita a constatarne la massa squadrata, il gran cornicione merlato, il rude paramento di blocchi scabri, il coronamento a raggiera delle bifore, la torre svelta e profilata, o la cella campanaria che ripete il motivo del cornicione, non si riesce affatto a penetrare l'identità di un'opera che non è costituita dai propri elementi lessicali ma da forze che vengono dall'esterno e che trovano ragione e vigore attraverso la dialettica della dinamica urbana. Il progetto di palazzo e piazza trovano infatti punto focale nel campanile del duomo per sconfinare poi nella fluidità dell'Arno. All'interno di questo percorso progettuale e semantico lo spazio quasi irreali di Piazza della Signoria viene intercettato in un punto diagonalmente opposto all'area di Palazzo dei Priori e mediante il gesto di temeraria creatività Arnolfo di Cambio decide di elevare una torre inaudita alta 94 metri incombente sul cornicione del Palazzo ed in bilico sul vuoto; questa torre, contrariamente ad un impianto simmetrico che priverebbe lo spazio di ogni colloquio con la piazza e la città neutralizzando la diagonale, contrariamente ad un posizionamento a sinistra o a destra che da un lato si erigerebbe minacciosa per sentenziare la fine della cortina urbana, e dall'altro segnalerebbe che Piazza della Signoria annunciando lo sbocco sul fiume non è l'ultimo episodio urbano senza però riuscire a definire un rapporto con la città, viene in realtà infulcrata in posizione asimmetrica verso destra in modo da cogliere nella maniera più efficace le relazioni con il contesto. Nessuna altra opera ne riverbera con pari vigore la prodigiosa anomalia. Il linguaggio di Arnolfo brucia ogni latinismo, adotta il volgare, il "parlato comprensibile dalla gente", l'architettura ha cessato di essere contemplazione del intellettuale a posteriori ed è diventata azione in atto tale da spezzare i codici tradizionali con la "forza d'urto di una parlata dialettale nel contesto di un discorso aulico".



Piazza del Campo a Siena.

Nessuna città contemporanea è purtroppo in grado di fondere slarghi e tessuto urbano in maniera innovatrice e coerente come la città di Siena che riesce ad incarnare in maniera straordinaria la rievocazione gotica di Le Corbusier: "Le cattedrali erano bianche perché erano nuove. Le città erano nuove, se ne costruivano di tutte le misure... Il gratacielo di Dio dominava il paesaggio, si era fatto più alto di quanto si era potuto, straordinariamente alto. Era una sproporzione nell'insieme, ma no, era un atto di ottimismo. Il nuovo mondo cominciava. Si erano voltate le spalle al passato. In cento anni il prodigio era stato compiuto..." E a Siena, più che il campanile della cattedrale sfreccia la torre laica del comune, e Piazza Del Campo, costruita sul sito dell'antico foro, racchiude i caratteri di centro del potere politico - amministrativo, di piazza - sagrato per le manifestazioni religiose, di attrezzatura ludica per le corse del Palio. Unicum nel suo involucro atipico, inclinato e convergente, Piazza del Campo offre una scena costruita con vele di mattoni a spina di pesce e nervature in travertino, intorno e nell'ambito della quale si elevano l'assimetrico e ricurvo Palazzo Comunale, la torre la cappella, le case, la fonte gaia di Jacopo della Quercia. Emerico interamente racchiuso, grande sala all'aperto, esterno come interno al modo degli anfiteatri ma depotenziato degli appiattenti ordini classici invece vivido di apporti popolari, ed allo stesso tempo interno come esterno rappresentando una insolita apertura verso il cielo di una cortina medioevale molto condensata ed omogenea. Piazza del Campo rappresenta anche un punto di confluenza dei colli circostanti, e' "una forma naturale murata" diceva G. Michelucci, un elemento di continuità con il paesaggio.



Praca do Comercio a Lisbona.

Articolata tra il tracciato regolare del quartiere del Chiado a nord, gli edifici imponenti dell'Arsenal da Marinha e de l'Alfandega a ponente e levante e lo spazio aperto del Rio Tejo a sud trova il suo disegno la bella Praca do Comercio in Lisbona. Questa piazza che ad uno sguardo formale non denoterebbe alcun elemento dai caratteri peculiari possiede in realta' il dono di rappresentare nella sua forma e nelle sue tensioni la vera ragione di questo "spazio virtuale" della citta'. Anch'essa e' infatti *limen* tra la citta' storica ed il fiume, tra Europa e quella che un tempo era la soglia per le Americhe , cosi' come San Marco era la Porta per raggiungere le Indie. Lo spazio di Praca do Comercio e' formato dal rapporto fra il bairro del Chiado, luogo di relazioni e di commerci, la dogana del palazzo dell'Alfandega ,appunto, e l'Arsenale; si tratta di un luogo caratterizzato dall'apertura, dall'indeterminatezza e dall'imprevedibilita' del tropo del crocevia.



Lous Kahn istituto Salk San Diego Ca.

Questo e' sicuramente l'esempio piu' recente per costruzione che valga la pena di esser menzionato a proposito di "ambiente virtuale" e delle relative relazioni ed implicazioni con il paesaggio. Gli edifici dell'Istituto Salk in San Diego California sono un pregevole esempio dell'evoluzione culturale dello spazio aperto della citta' umanistica che, qui con un linguaggio ancor piu' essenziale e pulitamente "zen" concesso dai nuovi materiali e dalla tecnologia del nostro secolo, trova il suo perfetto inserimento con il paesaggio prendendo come elementi di relazione dialettica non solo i manufatti edilizi ma anche tutte le suggestioni del punto geografico in cui e' situato; e' in questo modo che la piazza che si forma tra le due schiere degli edifici assume come elementi di costruzione anche luce, aria, ed acqua gli elementi costruttivi principe idealizzati da Melnikov e Oborin.



Giuseppe Samona' Sabaudia

Sostituendo con un artificio progettuale la laguna di Venezia con una vasta ed indistinta pianura verdeggiante, la Zecca con il palazzo comunale, la torre campanaria con la torre del popolo, il porticato delle procuratie con una struttura su pilotis otterremmo quasi per incanto la Piazza principale di Sabaudia progettata nel 1933 da Giuseppe Samona'. Questo architetto che culturalmente ha oscillato fra razionalismo e tendenza organica produce qui' in Sabaudia una testimonianza convincente del suo impeto culturale e tale da farne un personaggio chiave degli anni cinquanta - settanta. Da una strada di bonifica che si stacca dall'Appia e punta sull'abitato si ha accesso a questo splendido impianto strutturale che, a differenza di molti altri progetti a scala urbanistica, trova qui una realizzazione dalla grande coerenza formale e da un'insolita ricchezza degli spazi. Entrando in Sabaudia si punta inizialmente sulla torre comunale di fronte alla quale si apre una grande piazza dalla forma leggermente imbutiforme che richiama la ricchezza dello spazio compreso fra le Procuratie veneziane; quindi verso sud ed il lago di Paola si apre una seconda piazza che con la prima forma una sorta di "L" assumendo come fulcro la torre. Questa architettura dal sapore moderno ma dal carattere quotidiano tipico della cultura contadina riesce in maniera molto efficace a denotare questo "spazio virtuale" contemporaneo mettendolo in relazione con la vita agreste, con gli snodi e le fluenze viarie, con il verde, con le dune del Circeo, ed e' in questo modo che quotidiano ed indeterminato convivono in una fulgida tensione spaziale.

Alcuni di queste tematiche sono state poi nel corso degli anni indagate da numerosi personaggi, precursori o semplici testimoni di una naturale sensibilita' dell'uomo "moderno" a questi argomenti; in questa tesi di laurea cito fra gli italiani: Piranesi, Sant'Elia, Soleri, fra gli esponenti del costruttivismo russo: Ladowskyj, Lizzisky, Melnikov, Tatlin, Melnikov, fra le cosiddette correnti radicali: Archigram, Superstudio, Onyx, Srum, Missing Link, Franco Raggi.

