

Necessità di agire per la costruzione del paesaggio futuro

Architettura e Natura
Atti del II Convegno diffuso
internazionale
San Venanzo, Terni,
16-20 settembre 2014

a cura di
Achille Maria Ippolito
Matteo Clemente

Indice

Introduzione

Achille Maria Ippolito pag. 7

Le opinioni

Marsilio Marinelli e Samuele Codetti » 11

Fabio Paparelli » 13

Gianfranco Chiacchieroni » 15

Silvia Giani » 16

Alfonso Giancotti » 19

Paolo Vinti » 21

I temi

Franco Zagari » 27

Achille Maria Ippolito » 31

Orazio Carpenzano » 38

I progetti

Paolo Bürgi » 49

Juan Manuel Palerm Salazar (testi di L.Alessi) » 57

Victor Ténez Ybern » 63

I contributi

Paolo Belardi e Valeria Menchetelli » 73

Agata Buscemi » 80

Lucina Caravaggi » 82

Ambra Ciarapica » 86

Matteo Clemente » 92

Daniela Colafranceschi » 99

Piermaria Corona » 103

Vincenzo Gioffrè » 108

Davide Marino » 114

Tessa Matteini » 120

Annalisa Metta » 126

Raffaele Milani » 133

Maurizio Oddo » 137

Renzogallo » 142

Donatella Scatena » 145

Luigi Stendardo » 151

Maria Cristina Tullio » 156

Donatella Scatena



Laurea in architettura con Paolo Portoghesi. PhD in Teorie dell'Architettura - Composizione Architettonica e ricercatore presso il DiAP di Roma Sapienza. I suoi studi sono incentrati sulle metamorfosi degli spazi pubblici collettivi all'interno delle dinamiche urbane, sul rapporto tra l'identità del luogo e le trasformazioni dell'abitare, sulla riconfigurazione spaziale e semantica della periferia metropolitana. Da tre anni conduce, attività di ricerca applicata nel quartiere Pigneto a Roma attraverso un laboratorio di progettazione partecipata. Visiting Professor presso le Facoltà di Architettura di Budapest (HU), di Vilnius e Kaunas (LT); in Ungheria si è interessata all'architettura organica di Imre Makovecz, nelle regioni baltiche sta conducendo studi sulla funzione del paesaggio come indicatore di un rapporto attivo tra il territorio e abitanti. Tra i suoi scritti: *Creativity and Nature for new empty Spaces, Proceedings of the International Conference on "Changing Cities."* Skiathos Island, Greece, June, 2013; *Gli spazi collettivi come strumenti per ricucire i conflitti tra natura e architettura* (in *Il progetto di paesaggio come strumento di ricomposizione dei conflitti*, a cura di A.M. Ippolito), Franco Angeli, 2013; *Educare all'ascolto*, (in *Innovazione Tradizione, Osservatorio sulla ricerca in Italia*, a cura di D. Nencini), Prospettive Edizioni, 2012.

Strategie democratiche del progetto di paesaggio

L'iter progettuale, che sia di architettura o di paesaggio, segue ancora oggi, con preciso aggiornamento del loro significato legato alle questioni disciplinari dei nostri tempi, le tre componenti vitruviane dell'uso, della tecnologia e del controllo estetico. Per uno degli architetti e teorici del novecento, Ludovico Quaroni, le basi di una buona progettazione derivano dalle tre componenti vitruviane declinate in uno spirito critico contemporaneo: "lo studio dei contenuti sociali, delle ragioni istituzionali per le quali una determinata società o potere richiede un'opera (*utilitas*); la struttura spaziale che l'architetto (o il paesaggista) avrà immaginato come la più idonea per rispondere alla domanda sociale che dovrà essere pensata in termini costruttivi-tecnologici (*firmitas*) e realizzata attraverso l'impiego di materiali opportuni; infine le due operazioni che dovranno essere fatte d'accordo servendosi delle capacità di controllo fornite dalla cultura architettonica (e paesaggistica), tesa appunto a che utilità e resistenza annullino le loro incompatibilità reciproche, e azzerino addirittura la loro originaria identità per trasformarsi semplicemente, intimamente fuse, in una risultante estetica (*venustas*)"¹.

¹ L. Quaroni, *Progettare un edificio - Otto lezioni di architettura*, Mazzotta, Milano 1977.

Il progetto di paesaggio non presenta quindi una sua indipendenza rispetto alla struttura razionale del pensiero che lo sottende: “Progettare, ovvero pluralità di previsioni correlate ... la consapevolezza di ciò che sarà realizzato, il vedere prima, con gli occhi della mente, l’oggetto finale dell’azione costruttiva, un oggetto che l’architetto colloca poi fuori di sé tramite il disegno” (Franco Purini).

La sua autonomia risiede nel valore strategico e politico, in quanto sia le categorie vitruviane, sia le previsioni correlate non si materializzano quasi mai in un oggetto volumetrico, di forma conclusa, ma in uno spazio aperto che spesso ha dei confini labili.

Ciò lo pone tra la dimensione della scala urbanistica e quella del design. In questo ampio arco dimensionale potremmo dire che il progetto di paesaggio riguarda uno spazio ampio ed aperto che include i volumi architettonici che insistono su di esso; che il progetto di paesaggio riguarda lo spazio tra i volumi; ribadendo che il progetto di paesaggio, in ultimo, può non riguardare affatto le volumetrie esso può essere anche solamente progetto di connessione e valorizzazione di luoghi. Ed è nel concetto di luogo che il progetto di paesaggio trova la sua autonomia e strategia essenzialmente politica, in quanto espressione culturale e materiale della comunità che lo vive. Come luogo della comunità esso interpreta il rapporto tra identità e territorio o per meglio dire, nel disegno del paesaggio troviamo esplicitato quel rapporto tra pensare, costruire ed essere, nel senso che ne ha dato Heidegger. Per Heidegger² il “costruire” e “l’abitare” sono strettamente relazionati al “pensare”, in quanto azioni dell’uomo libero.

Attraverso l’analisi delle radici delle parole abitare, avere ed essere egli ci dimostra che “Il modo in cui tu sei e in cui io sono, la maniera in cui gli esseri umani sono sulla terra, questo è il *bauen*” cioè l’abitare. L’abitare, nel senso esistenziale del termine, dipende da varie funzioni dell’uomo quali il visualizzare o percepire, il complementare, il simbolizzare ed il radunare, che a loro volta sono processi sia di insediamento sia di riconoscimento di un paesaggio. Se un essere umano esplica il suo essere sulla terra attraverso l’abitare uno spazio, la sua identità sarà fortemente relazionata al luogo.

Per sentirsi a casa, protetti, fermarsi in un luogo (*sich aufhalten*) dobbiamo riconoscere valore a questo, che sarà uno spazio identitario, uno spazio dove ci si orienta e ci si identifica anche come comunità. È su questi principi che si fonda la Convenzione Europea del Paesaggio, ed è a questi concetti basilari che si ispira innanzi tutto il progetto di paesaggio: riconoscere, tutelare il valore di un luogo, anche nell’ottica della sua trasformazione.

La trasformazione è poi necessaria, poiché il paesaggio, come la comunità che lo vive e lo percepisce è sottoposta al mutamento temporale e naturale. Non può esistere paesaggio che non si modifichi, anche impercettibilmente, nel passare del tempo. Il progetto deve individuare e accompagnare queste modificazioni. Soprattutto in un’epoca liquida come quella che noi viviamo, dove il territorio non

² M. Heidegger, *Saggi e discorsi*, trad. it., Milano 1976.

è più composto solo dalla “sua gente autoctona”, il progetto di paesaggio deve essere capace di interpretare ed integrare i bisogni e una comunità allargata. Deve saper esprimere il passaggio dall’identità unica di cui parlava Nobert-Schulz³ alla identità plurale⁴.

Il progetto di paesaggio come strategia di rilevante valore politico

Con strategia politica non si intende una visione ideologica del territorio e delle azioni progettuali, al contrario, come suggerisce l’etimologia della parola politica, la teoria e la pratica che hanno per oggetto l’organizzazione e la direzione della vita pubblica attraverso gli spazi aperti e collettivi non di uno stato generico ma di un luogo. Una azione di interpretazione del luogo come realtà in movimento, vitale e in relazione organica con la comunità che ci vive stabilmente o occasionalmente. Si può anche dire che il paesaggio è un concetto democratico e olistico, un tutto dove c’è più che nelle sue singole parti separate. Data la definizione, il paesaggio si forma su parametri fissi e variabili. Questi ultimi riguardano la luce, la forma, i colori, e la materia. Al variare di questi elementi muta la percezione del paesaggio ed il progetto deve tenere conto di queste trasformazioni.

Per esplicitare meglio il metodo progettuale, può essere utile seguire il lavoro messo in atto durante il workshop del primo anno del premio Simonetta Bastelli per la trasformazione del Boschetto di San Venanzo da “butto” del paese a spazio condiviso. Il lavoro del gruppo⁵ è iniziato con un *atto partecipativo*, il contatto diretto con l’utenza che ha raccontato come è stato vissuto il boschetto negli anni. Dopo una serie di riunioni del gruppo una breve relazione ha così esplicitato le nostre idee progettuali: “Per anni gli alunni di San Venanzo, dalla vicina scuola elementare, si sono recati nel “Boschetto”. Per anni seduti intorno all’anfiteatro di legno hanno ascoltato le lezioni delle loro insegnanti che raccontavano della storia e della natura del luogo. La testimonianza di una maestra, che abbiamo ascoltato nel cortile dell’edificio scolastico sono state di ispirazione per il progetto che abbiamo intitolato “*I fossili nella foresta*”. Le sue parole ci hanno riportato in un mondo altro, un universo infantile e quasi irreale. Ed ecco che il boschetto improvvisamente si è ripopolato di animali mostruosi e fantastici che sotto forma di fossili sono riapparsi, costellando con i loro corpi l’intera piccola foresta oltre agli altri luoghi significativi del paese. I fossili assumono qua le sembianze di strutture in acciaio cor-ten che evidenziano, all’interno della macchia, dei luoghi di sosta nei quali è possibile sedersi, osservare il paesaggio, imparare dalle tabelle didattiche previste.

Il mondo inventato della preistoria è il *trait d’union* del lavoro di paesaggio, unito alla volontà di inserire il “Boschetto” alla rete di luoghi dedicati alla didatti-

³ C. Norberg-Schulz, *Genius loci*, trad. it., Milano 1979.

⁴ Per approfondimento sul tema dell’identità plurale: A. Sen. *Identità e violenza*, trad. it, Roma-Bari 2006.

⁵ Gruppo di progettazione: Cinzia Capalbo, Rosanna Di Bartolomei, Efstathios Grigoriadis, Alessandra Mariani, Matteo Totta, tutor Donatella Scatena, con la partecipazione di Daniela Colafrancesco e Moraithis.

ca e già presenti sul territorio di San Venanzo, quali: il monte Peglia, il laboratorio didattico, l'area vulcanica e il museo vulcanologico. All'interno di quest'ultimo si entra in contatto con la storia remota di tutto il territorio, come le immagini dei tre vulcani di San Venanzo, i reperti ossei, minerali e fossili, che attraverso una più ampia analisi e una rigorosa metodologia compositiva diventano protagonisti del nostro progetto.”.

Si è quindi proceduto ad una ricerca storica qui riscritta brevemente: San Venanzo è il più piccolo borgo dell'Umbria, composto da nove frazioni, con 2.200 abitanti. Fino agli anni '50/'60 vi erano 5.000 abitanti, poi è iniziato lo spopolamento. L'abitato sorge su rocce e minerali molti rari derivanti da due colate laviche prodotte dai crateri di tre vulcani che si aprirono circa 265.000 anni fa, durante il Pleistocene. Seppure il primo nucleo dell'abitato viene fatto risalire al secolo VIII, per vari secoli fu terra di contesa e dominio di vari signori e nobili, fino alla svolta positiva nel XVIII secolo, quando diventò proprietà dei conti Faina, una famiglia di muratori di Montegabbione oggi diremmo di grandi imprenditori, che fece fortuna, fino ad diventare una delle famiglie nobili più influenti ed importanti della zona. Zeffirino Faina, discendente della famiglia e distintosi per cultura e capacità economiche nell'800 viaggiò per tutta l'Europa, portando a San Venanzo tutte le nuove tecniche agrarie e realizzando qui le Scuole Rurali per contadini. Nel 1962 il borgo fu acquistato dai Faina per 25.000.000 lire.

Dopo la storia si passa ad altre informazioni sul luogo che possono essere utili al progetto.

Il boschetto: sorge alle spalle del paese, in un terreno in declivio, margine naturale di uno dei tre crateri presenti. Se fino agli anni settanta dello scorso secolo era il butto del paese (discarica), nel 1997 inizia la rinascita. Nel 2001: ripulitura, realizzazione degli ingressi, creazione dell'aula didattica, tutto attraverso le “giornate ecologiche”. Poiché dalla conoscenza parte la cultura del rispetto, si realizzano un'aula didattica all'aperto e un laboratorio naturalistico, soprattutto per superare la percezione precedente da parte del contado, un percezione occulta che spaventava i contadini e portava a vedere il boschetto come un “butto”. Nelle intenzioni si tratta di addomesticare il bosco, che appare addormentato.

L'amministrazione organizzava anche degli eventi culturali locali: un Palio dei somari dei tre Rioni esistenti. Ma i rioni sono molto competitivi e campanilistici perciò a causa di un litigio mai risolto, la festa è stata abolita. Accanto al boschetto, ad uno degli ingressi, oggi c'è la scuola del paese e la serra didattica con un percorso dedicato con laboratorio, molto attrattiva per le scolaresche.

La prima idea del progetto è quella di valorizzare il piccolo ecosistema del boschetto, poiché in esso si trovano il picchio e piccoli predatori notturni.

Il vulcano: non c'è traccia nella cultura popolare dell'esistenza del vulcano prima della scoperta da parte del conte Faina. Esso era del tutto sconosciuto alla popolazione fino al 1800. Eppure il paese di San Venanzo (che deve il nome al santo di Camerino) sorge su terreni di particolare interesse scientifico, creati da depositi lavici e depositi tufacei. Tra questi materiali particolarmente interessante

la Venanzite, roccia derivata dal consolidamento di lava la cui composizione è pressoché unica al mondo.

Le relazioni progettuali

Nel nostro workshop abbiamo seguito una metodologia sperimentata ma aperta alle innovazioni ed esigenze che eventualmente potevano presentarsi e dopo quelle storiche, abbiamo effettuato delle attente analisi del territorio. Per quel che riguarda le risorse abbiamo così suddiviso:

Luoghi: Bosco - Scuola e Laboratorio - Piazza - Percorso - Museo Vulcanologico. Utente potenziale del parco: Le scuole sono i fruitori primari delle esperienze ambientali. Studenti delle scuole di Terni e delle altre provincie dell'Umbria e dell'alto Lazio: Siena, Perugia, Terni, Rieti, Viterbo. Si è verificato che il bacino d'utente maggiore è quello degli studenti della provincia di Perugia, ma molto consistente ed in crescita anche quello delle alte provincie.

Operatività: la presenza sul territorio dei Centri di Esperienza Ambientale (Programma IN.F.E.A - Legge 305/89) sono presso Perugia, San Venanzo e Terni. I centri portano ad una Azione congiunta nell'ambito dell'educazione ambientale e dello sviluppo sostenibile e ad una didattica locale.

Per quel che concerne l'attività Paesaggistica abbiamo proceduto ad un'analisi della presenza turistica del Museo vulcanologico. Nel 2012 si è verificato un aumento consistente del turismo scolastico e del turismo privato in genere.

Infine flora e fauna ci hanno fornito i dati come indicati: il comune di San Venanzo ha un indice di boscosità del 70 % ed una superficie forestale demaniale del 58%.

Il Boschetto è il luogo di ricerca e sperimentazione. Qui troviamo: predatori, ungulati selvatici e rapaci notturni. Tra la vegetazione la situazione è come segue (l'elenco è in ordine di grandezza percentuale dal maggiore al minore numero): Leccio; Pino nero; Viturno; Robinia; Cipresso comune; Acero campestre; Alianto; Sambuco nero; Ippocastano; Pino domestico; Cedro del Libano; Cipresso Macrocarpa; Acero opalo, Alloro, Castagno, Ciliegio, Cornilo; Fico, Fillirea, Fusagine, Olmo campestre, Roverella, Abete gigante, Cedro atlantico; Cariello, Alaterno.

È quindi evidente che lo scopo del progetto diviene la creazione di un insegnamento scientifico diffuso attraverso l'integrazione di una rete didattica tra i luoghi di esperienza ambientale. Ciò stimola l'utilizzo delle risorse che insistono sul territorio di San Venanzo e favorisce la nascita di un laboratorio che metta in rete il Museo, l'area vulcanica, il Monte Peglia.

Il nostro progetto nasce proprio dal rapporto con il contesto e con una strategia precisa che è quella legata alle azioni di "connettere" e "separare". Attraverso il Masterplan della zona abbiamo esplicitato l'idea strategica. Il *concept* ha espresso come parole chiave: pattern, percorso, origami, tangram.

Dare l'opportunità di abitare il boschetto, a chi desidera fare l'esperienza di camminare nella natura, imparando l'antica ed ancestrale storia del luogo, usufruendo anche di accattivanti panorami, si realizza, per noi attraverso un metodo

progettuale: quello del tangram. La forma nasce come un gioco dei bambini che trasformano in figure un foglio bianco. Il foglio viene piegato secondo delle triangolazioni; allo stesso modo lo sviluppo compositivo procede attraverso le azioni del sovrapporre, immergere, accogliere, informare, proteggere, allestire, contenere. Dalle piegature nascono mostri, dinosauri, animali del bosco. L'osservazione dei fossili che si può avere dentro il Museo Vulcanologico ospitato nel Palazzo Faina diventa un'azione della mente che avviene anche fuori, nel boschetto, dove il territorio è pieno del ricordo dei grandi animali che vi sono vissuti nella preistoria. Una lunga passerella dalla superficie complessa che viene prima suddivisa e poi piegata che dal paese si insinua nella macchia. Questo tracciato, in contatto con la terra vulcanica, diventa percorso di fuoco, che modella e piega il materiale, come è avvenuto in epoca mesozoica per i fossili. I materiali scelti per questa strada che entra e si insinua nel boschetto, si spezza, riemerge, come il fossile nei vari strati della terra, sono stati il corten, il cotto, le piastrelle, la creta. Infine, per consentire una migliore utilizzazione degli spazi aperti, le azioni sopraelencate diventano panchine, scalini per salire o per sedersi, punti di informazioni, punti di scambio, punti luce. Piegando e alzando il foglio/metallo la balaustra diventa informazione ambientale, ritagliando il metallo.

Le opportunità della proposta di progetto

Il percorso di attività ludiche e didattiche ideato, unito all'elemento storico, porta il progetto a produrre valenze economiche reali come:

- un impatto sociale educativo attraverso il modello di didattica diffusa;

- un impatto sui sistemi economici attraverso il rafforzamento delle attività turistiche e la creazione di strutture recettive per un turismo scolastico stanziale.

Il paesaggio viene così percepito come valore ed attraverso le opportunità offerte dalla proposta di progetto, insieme alla didattica diffusa, si crea il valore economico del luogo.

Nel mese di settembre del 2014 si è svolto a San Venanzo, in Umbria, il II Convegno internazionale nell'ambito dell'evento Architettura e Natura, premio Simonetta Bastelli.

In continuità con la prima edizione, trattasi di un convegno diffuso, per i tempi e per i luoghi. Non si è svolto, infatti, solo all'interno di una sala congressi, ma è stato la spina dorsale dell'intero evento che si è svolto in più luoghi ed in più giorni, coinvolgendo tutti coloro che, a vario titolo, sono intervenuti, dai rappresentanti delle amministrazioni e degli ordini professionali alla popolazione e ai partecipanti al workshop, dagli ospiti stranieri a tutti i relatori.

Tutti i contributi sono stati di fatto interattivi: non sono stati ristretti nell'ambito del singolo intervento, ma presenti in continuità.

Progetti, comunicazioni scientifiche e tavole rotonde hanno costituito un evento particolare e diffuso, con alta specificità scientifica, ma anche formativo e divulgativo.

Sempre nell'ambito del rapporto tra Architettura e Natura e con l'obiettivo di fornire idee, contributi ed esperienze per la costruzione del paesaggio futuro, il convegno ha avuto come tema conduttore le modalità di intervento nel paesaggio.

La pubblicazione, che comprende gli interventi di tutti i relatori suddivisi in quattro blocchi propedeutici e collegati (le opinioni, i temi, i progetti e i contributi), rappresenta in pieno il valore scientifico ed illustrativo del convegno.

Curatela e coordinamento di **Achille Maria Ippolito** e **Matteo Clemente**

Opinioni di Marsilio Marinelli e Samuele Codetti, Fabio Paparelli, Gianfranco Chiacchieroni, Silvia Giani, Alfonso Giancotti, Paolo Vinti; temi di Franco Zagari, Achille Maria Ippolito, Orazio Carpenzano; progetti di Paolo Bürgi, Juan Manuel Palerm Salazar, Victor Ténez Ybern; contributi di Paolo Belardi e Valeria Menchetelli, Agata Buscemi, Lucina Caravaggi, Ambra Ciarapica, Matteo Clemente, Daniela Colafranceschi, Piermaria Corona, Vincenzo Giofrè, Davide Marino, Tessa Matteini, Annalisa Metta, Raffaele Milani, Maurizio Oddo, Renzogallo, Donatella Scatena, Luigi Stendardo, Maria Cristina Tullio.