

Il metodo Alétheia nei parchi di città-natura

di Armando Sichenze

La realtà e il progetto della città turistica

È bene dirlo subito: la realtà di partenza di questo progetto di città-natura oggi è segnato da un forte contrasto tra la bellezza dei luoghi e l'assenza di un tessuto d'impresе, la mancanza di cultura progettuale, nel senso della ricerca civile di una costruzione di futuro, lo "scetticismo", sostanzialmente anti-politico, nei confronti di quel lavoro culturale che inizia con la modernità e che obbliga a modalità di trasmissione del sapere rientranti in una *cultural correct*, come forse direbbero gli inglesi. Tutto questo confluisce in una mentalità che non sapendo in cosa consista la concretezza della cultura, e quindi considerandola inutile, le assegna nella società il posto del salotto nel *folklore*. Così, sistemata la cultura nell'inutilità, una gestione corrente della "politica", tende ad assolutizzarsi, sostituendosi come parte al tutto e affannandosi, con poche residue risorse culturali, a sostenere un'economia sostanzialmente conservativa.

In questa situazione sono le forme e le regole stesse di un'evoluzione culturale ad essere, in qualche modo, ostacolate ed espulse¹. Nella cultura scritta e "accademica" locale, si è passati dall'autoreferenzialità all'assenza di ogni referenzialità. Ad essere volutamente confusa non è solo la storia antica. Vengono accuratamente cancellate anche le tracce della storia più recente, nel tentativo grossolano di spacciare per nuovo quanto è noto da tempo.

Solo a queste condizioni d'ignoranza collettiva e diffusa è possibile che si affermi quella *rosolia del territorio*, connotata con l'appellativo di "città diffusa". Dun-

1. Si parla della "fuga dei cervelli" e se ne finanzia il ritorno, ignorando però che chi torna chiede per lo meno le stesse regole di correttezza che ha lasciato all'estero. Per esempio un giovane brillante, *cultural and political correct*, in grado, di accettare le regole del confronto, che in ogni suo elaborato dimostri una riconoscenza culturale nei confronti del mondo e che, per fare un esempio, citi i propri debiti culturali per andare avanti, senza dover sempre inconsapevolmente ricominciare da capo, può divenire oggetto di ostracismo e deiezione, perché mette in pericolo la conservazione. A quel punto, visto oltretutto come un traditore della cultura locale, non ha altra scelta che mettersi in fuga.

que all'*insostenibilità culturale*, che contrasta con ogni forma di *ereditarietà*, con la preoccupazione stessa di preservare risorse culturali e naturali per le future generazioni, si aggiunge l'insostenibilità urbana e ambientale. Infatti il problema preminente che abbiamo di fronte oggi quando "produciamo" città è quello di doverci confrontare con l'*insostenibilità* della sua frammentaria e confusa dispersione nelle aree rurali. La "città" insostenibile avanza *senza limiti*, portandosi dietro una ragnatela di costi d'urbanizzazione primaria e d'approvvigionamento.

Nel mezzogiorno d'Italia, in particolare, siamo di fronte a una cultura della realtà paradossale che da un lato spreca risorse, continuando a costruire stradine e reti per la "città diffusa", mentre dal lato opposto favorisce l'abbandono delle risorse conseguente allo spopolamento di magnifici centri storici ricchi di civiltà.

È in questa realtà che abbiamo progettato un parco della sostenibilità culturale, ambientale e urbana della città-natura, totalmente basato sulla rivalutazione della scrittura e della referenzialità, ossia sulla *ricoscienza culturale* nei confronti della storia passata e recente, segnando una discontinuità forte nei confronti della realtà con cui contrasta.

Il rischio che questo progetto, transitando nella realtà descritta, possa essere stravolto è certo alto.

Valeva la pena, allora, rischiare questo lavoro, data la situazione insostenibile?

In premessa la risposta è affermativa, perché il fatto stesso di aver potuto attraversare la realtà appartenente a un mondo chiuso e che si conosce veramente solo nelle azioni trasformative, consente una capitalizzazione di conoscenze e di scenario altrimenti inottenibile.

La realizzazione, poi, del progetto, nella *misura comunque limitata* in cui si verificherà, darà come risultato un *grado* innovativo che prima di questo lavoro non si sarebbe potuto misurare.

Va anche detto però che al di là della realizzazione edilizia, esistono comunque alcune condizioni minime di qualità dell'opera, individuate con i *progetti precursori*, di cui si dirà più avanti, al di sotto delle quali la prima natura della città, quella turistica, potrebbe cambiare. In altre parole il programma originario d'impresa che ha promosso il progetto potrebbe essere di nuovo fagocitato dalla realtà dominante, scadendo di qualità: e ciò porterebbe le aziende stesse a perdere i propri *requisiti di originalità* e quindi a non resistere sul mercato ai livelli necessari. In tal caso la prima realizzazione della città vedrebbe nuove notevoli modificazioni.

Del resto il mutamento fa parte della storia stessa delle città. Questa eventualità si è comunque tenuta ben presente nelle scelte di architettura e nelle cosiddette *elasticità di progetto*.

L'attuale ambiente costruito e gli edifici stessi, ora presenti nell'area di riferimento di Alétheia, sono in parte inutilizzati o in attesa di cambiare destinazione d'uso.

Ciò che occorre in questo momento è un salto di scala complessivo che consenta un *cambiamento di stato*: dal villaggio di campagna all'inizio di città.

Che cosa consente, in altri termini, questo cambiamento? Che cosa è specifico dello *stato di città*?

Il fattore differenziale della città turistica

Ludwig Hilberseimer, teorico della scienza urbana, che collaborò con Ludwig Mies van der Rohe, sosteneva che «il tipo organizzativo e la forma di una città sono il risultato di un'interazione di forze sia materiali che spirituali; tuttavia la città è sempre qualcosa *in più* che la mera somma di questi fattori. Vi è sempre qualcosa che noi possiamo percepire, ma che non riusciamo a definire; vi sono dei fattori irrazionali, che non possono essere spiegati razionalmente». ²

Tutto questo è quanto mai vero ancora oggi, ma non vi è dubbio che un approfondimento degli studi sulla città-natura, dove la narritività interviene lì dove il limite della ragione non è più in grado di spiegare i fenomeni consente di fare molti passi avanti nella ricerca di quel *valore* che trovandosi oltre la somma degli interessi e delle parti, consente alla città di esprimere la sua ragion d'essere come superamento dei limiti di una scala definita dalla somma di singoli edifici.

Questo "in più" è la natura e la ragione stessa dell'esistenza della città, persino il suo costante prodotto specifico, il segreto della sua creazione e *coesione* che ne trattiene l'esplosione e la diffusione. Perciò non saprei dire se la cosiddetta "città diffusa" è ancora degna del nome di *città*. Questo "in più", come fattore *coesivo* ammette comunque delle discontinuità delle parti edilizie, è anzi lo scopo prioritario della condivisione, da porre in comune con la natura e con l'architettura. Questo "in più" che fa la differenza della città è ancora ambiente: la natura, come "ambiente responsabile" e la città come ambiente materiale e spirituale.

Il termine ambiente ci rinvia a cose apparentemente *fuori e intorno* a noi, che in realtà ci *sostanziano*. Come l'aria che si respira per esempio. Se quindi respiro aria pura o inquinata e se guardo un brutto o bel paesaggio le cose cambiano e ci accorgiamo che quell'"in più" non è un "valore aggiunto" di cui si possa fare a meno nella natura della città, ma la sostanza stessa di quest'ultima. Approfondiremo meglio quest'aspetto in seguito, per ora è sufficiente chiedersi quale localizzazione e visibilità avrebbe questo "*in più*" *sostanziale* nello schema funzionale della città.

L'ultimo paradigma della storia della città, che è stato ampiamente condiviso, quello definito dal cosiddetto Movimento Moderno ci ha insegnato anzitutto a *contare le case* e poi a riconoscere che nel passaggio – dai *servizi urbani* alla residenza – si può ritrovare quel *salto di scala* che porta alla città.

2. L. Hilberseimer, *La natura delle città*, Il Saggiatore; tit. orig. *The Nature of Cities*, Chicago 1955.

Poi il “post moderno”, e tutto ciò che è venuto anche dopo il “post”, per reazione ha portato a trascurare progressivamente l'importanza della casa e dei problemi legati alla quantità e alla gran massa di umanità. La città turistica, in un certo senso è un po' il frutto di questa reazione – bisogna riconoscerlo – una fuga dalla quantità e in fondo un'aberrazione che la porta comunque ad appoggiarsi necessariamente alla città reale. Nella città turistica alcuni servizi scompaiono ed altri diversi arrivano. Il *valore in più* non si colloca nei luoghi delle necessità (il lavoro, il commercio di massa, l'amministrazione, le istituzioni), improvvisamente certe istituzioni spariscono dall'orizzonte visivo. In realtà sono tenute fuori dal recinto. Esistono lontano, ma sono rese invisibili, pur essendo pronte ad entrare in gioco. Non vi sono carceri, palazzi di giustizia, polizie, fabbriche, scuole, ospedali, asili, cimiteri in primo piano.

Tutto ciò deve assicurare ed esserci ma non regnare nella città turistica. Il cerchio magico della vacanza vorrebbe dimenticarle. Il parco e l'ospitalità in un certo senso espellono, emarginano e selezionano le necessità collettive di natura coercitiva. Il resto, le altre necessità della città, per contrasto sembrano relegate tra i *valori sottratti*.

Magicamente sembra che l'“in più” si sia concentrato solo sulla vita e la natura, coniugate alla libertà. Le ragioni dello stare insieme sembrano depurarsi dal peso della normalità quotidiana e ammantarsi d'eccezionalità. Così proprio l'alloggio, l'elemento che più di ogni altro rischia di rompere il cerchio magico e di ricordare la realtà, nella vacanza (della normalità vacante) deve essere anch'esso eccezionale.

La città turistica è tanto più riuscita quanto più produce quel qualcosa “in più”, insinuando l'idea che si possa fare a meno dei *valori sottratti*.

Se non ci può essere solo *somma* nella città, a maggior ragione non ci potrà essere nella città turistica. Per questo la fantasia e l'eccezionalità si sbizzarriscono tanto nelle *disneyland* nostrane che sembrano senza limiti, fino al punto di vanificare la ragione del superamento e dell'*oltre* che sostanzia il valore sostanziale maggiorante la città. Una volta scomparsa dall'orizzonte la *città reale*, neanche più la narrazione e l'irrazionale funzionano come luoghi dell'oltrepassamento. Già perché anche il superamento dei limiti nelle aspirazioni e nei desideri deve *funzionare*. Il rapporto con la città reale non può scomparire del tutto, pena lo svanire anche del valore di superamento. È qui che nello scenario il comporsi dei punti di debolezza e di rischio, oltre una certa misura può fare fallire l'impresa.

Anche Alétheia³ quindi corre il rischio di fallire. Essendo una città-natura, il maggior rischio lo corre nell'omologazione dell'immagine alle mode passeggiere che si allontanano troppo dalla città reale.

3. Progetto di Masterplan coordinato da A. Sichenze con C.A. Fosci, M.I. Insetti, G. Izzi, M.R.A. Piro. Progetti precursori di: A. Sichenze, M. Lavecchia, I. Macaione, E. Micelli, A.M. Puleo, A. Telesca, V. Telesca e con le tesi di laurea specialistica di S. Gramegna, M.I. Insetti, C. Miroballi, F. Romano.

Basta una piscina a cannocchiale, un campo da golf, un gruppo di cacciatori con fucile in spalla, un raduno di motociclisti, un rurale "toscano" nel mezzogiorno d'Italia, tutte idee, si badi bene, che circolano con fortuna e il guaio è fatto. La natura in questo senso è spietata perché per funzionare come luogo di superamento della città esige di essere vera, cioè compresa e salvaguardata nei suoi limiti reali. Se Alétheia vuole essere un parco della città-natura e non altro, la scala della natura deve attraversare tutta la città continuativamente come se ne fosse un tessuto.

Quindi ogni sua architettura, in ogni suo punto, deve portare alla scoperta di quel beneficio del connubio tra artificio e natura che normalmente non è attingibile, proprio per la presenza, guarda caso di quelle idee-rischio, di cui si è detto.

D'altra parte, se Alétheia non fosse una città-natura, ma il suo falso spettacolare, ad essere spietato sarebbe il mercato. Perché si dovrebbe arrivare sino a qui, per avere ciò che altrove si potrebbe ottenere meglio e più comodamente, a minor costo, con meno rischi e minor tempo.

Per concludere, in realtà deboli, tutto ciò che sembra ben funzionare altrove, in altre condizioni e in altre idee di città, non può essere facilmente importato perché l'importazione funziona come somma e non come quel "qualcosa in più" che *costituisce* la città, una *determinata* città-natura.

Purtroppo la mancanza di una *cultura d'impresa e di progetto* mette fortemente a rischio ogni progetto innovativo che non venga profondamente compreso. L'esempio ricorrente è sempre quello dell'importazione delle idee-rischio, basate quasi sempre e con forte prevalenza su risorse esogene.

Il meccanismo è molto semplice: nel mondo esistono grosso modo una decina di "formule di successo" e un'infinità di prodotti importabili che corrispondono alle idee-rischio, sui quali esistono sistemi comprovabili di stima, accettati dagli organi nazionali di valutazione.

Di solito quando si propone un progetto per una realtà debole ci si trova di fronte ad una scelta di fondo: importare quasi tutto con la certezza di ottenere tutte le approvazioni creditizie e con la consapevolezza che, con molta probabilità, dopo un primo periodo di "coerenza", tutto dovrà essere recuperato e ri-calibrato su una nuova realtà, per la sopravvenuta omologazione che, nelle aree deboli, degrada l'opera sul mercato ricreando "cattedrali nel deserto". Oppure creare un mix di endogeno ed esogeno, attentamente calibrato in modo da prevedere, sin dall'inizio, una strategia di riserva che entri progressivamente in gioco, sostituendosi creativamente all'esogeno e conquistando una nuova originalità del progetto.

Alétheia nasce sulla seconda ipotesi.

Il tema della città-natura come mondo e il ruolo dell'architettura

Oggi la città-natura è molto più di un oggetto disciplinare. Dal punto di vista della sua comprensione forse è più facile intuirlo nell'insieme che conoscerla esaurientemente. Non può essere nulla di metafisico. Più che altro ci si sta dentro in modo *immanente*, ma con la consapevolezza di appartenere a qualcosa di molto più grande che ci sovrasta. In questo senso si può dire che la città-natura è un *mondo*. Un coagulo di argomenti stimolanti e di modi di vivere, di storie millenarie e di problemi: l'espressione di aspirazioni, speranze, realtà concrete o fallimenti.

Questo mondo tuttavia, che ha una grande dimensione, *sfuggirebbe* se entrandovi non s'incontrassero situazioni delle cose che, *avvicinandolo* a determinati luoghi dello spazio, lo rendono a noi *com-prensibile*.

È in questi luoghi che si scopre *quando* e *come*, talvolta anche *perché*, la città e la natura, componendosi tra loro, trasmettono un bene-essere che promana dal loro *star meglio insieme* che isolatamente.

Lì dove si percepisce questo valore *com-positivo superiore*, proprio lì, c'è un'*architettura della città-natura*. E questo significa che lì la città supera il proprio limite entrando nei limiti (rispettati) della natura.

Si tratta di un'architettura che è sia un luogo di costruzione della conoscenza, sia un punto di sintesi o di convergenze, d'integrazione o di avvicinamento, di contatto o di con-sistenza. L'architettura, interpretando questo mondo, propone nuovi punti di vista reciprocamente condivisibili dalla città e dalla natura. E ciò si verifica in una *strutturalità* che le tiene insieme in un vuoto di spazio comune. In questo spazio-ambiente, prese non più isolatamente, esse compiono quel *salto di scala* che le potenzia in una valorizzazione reciproca che crea quel "qualcosa in più" di cui diceva Hilberseimer e che noi definiamo *valore specifico maggiorante*. Ma la sostenibilità della cultura e dell'ambiente diventa effettiva solo a partire da una scala adeguata, che nel nostro caso è la *scala della città-natura* in cui s'intrecciano due punti di vista.

Il primo.

Comprendere la città, alla *scala della natura*, significa anzitutto ammettere in essa aree concepite come grandi entità (bosco, parco, fiume, lago, ecc.) in cui la città si completa in una maggiore integrità del tutto. Dove queste parti assumono dimensioni e ruoli morfologici-urbani, talmente soddisfacenti da comporsi con la città assegnandole un valore che va oltre la scala sommatoria delle sue parti.

Il secondo.

Viceversa studiare la natura alla *scala della città*, significa scoprirla come *tessuto* della città stessa in cui scorre il vivente, così da distribuire, a tutti, i benefici e il tempo di rigenerazione della natura, *contenendone* i limiti come qualità diffusa della città. Perciò anche la natura compie un salto di scala divenendo antropica, ossia

curata e coltivata, paesaggistica, rappresentativa e topologica. Affinché ciò accada occorre accettare l'idea che città e natura siano composte da *unità discrete*, ossia "discrezionabili" nei processi scompositivi, in modo da ricomporsi proiettandosi (anche solo idealmente) le une nelle altre.

In questo senso l'architettura si qualifica in quanto costruzione di saperi, consapevoli dei limiti tra costruzione e distruzione, che rende puntualmente comprensibile il rapporto tra città e natura. In termini di problemi, distanze, differenze, diversità, integrazioni, ricchezze, capitali.

Il tema come oggetto di ricerca nel parco di Alétheia

Dove si può vedere e sperimentare, oltre che progettare, una città-natura oggi, se non in un mondo collocato ai confini della realtà, in un grande recinto in cui sia richiesta e costruibile una realtà urbana eccezionale, dotata di ciò che occorre per vivere anticipatamente un futuro, profondamente fondato nel passato?

Questi mondi oggi esistono e si chiamano *parchi*. I più complessi si collocano nello spazio che si apre tra l'acculturazione scientifica e tecnica, moltiplicata dagli sviluppi della realtà virtuale-multimediale, la cultura della natura nel "verde" e i sistemi espositivi-narrativi che devono riconnettere frammenti di valore storico, come accade nei parchi archeologici e nei musei.

La novità del parco che sto per illustrare sta nel fatto che esso è anche abitabile da nuovi stili di vita, in un'*eterotopia del tempo*⁴ e nella prospettiva di un'*economia ecologica*, mirante, a sua volta, ad un'*eco-sostenibilità* da realizzare nel tempo e con biocostruzioni. Sarebbe possibile invece pensare una *città policentrica*, nella natura, utilizzando l'architettura come sapere e costruzione di conoscenze che ricompensi la natura di quanto le viene sottratto. Non serve per questo *l'architetto grande artista*, ma invece un'architettura che fermi una qualità nei limiti, che di volta in volta *tagli* il tempo e *limiti spazi*; un'architettura che nella sua consistenza materiale operi sintesi progettuali, prendendo *posizione nei confronti della natura* sui tracciati, provando così, in ogni punto in cui interviene, a ricomporre la città con la natura, attribuendo un significato innovativo al trattino di congiunzione della *città-natura*, scoprendone cioè un *valore com-positivo* che, nella sostenibilità, vada *oltre* la somma delle parti.

4. Voglio dire che il problema più significativo, dal punto di vista della qualità architettonica e progettuale, della città contemporanea, riguarda proprio il moltiplicarsi di spazi, solo apparentemente *vuoti*, che contengono invece una *molteplicità* di tempi dell'esperienza umana della civiltà e una *eterogeneità* di tempi della natura. Non solo ponendo mente alle attività che vi si svolgono, ma anche, per esempio, alle ri-generazioni, prima tra tutte quella vegetale.

Compiendo un passo avanti rispetto al discorso sulla *scala della città-natura*, anticipato in premessa, proverò ora a coglierne i significati che esso assume quando il salto di scala perviene ad un sistema della natura che voglia essere ecologico.

In altri termini ciò significa che, di volta in volta, alcune entità della natura, per esempio il sole, la pioggia, il vento, un albero, un cane, un cavallo ed altro, componendosi con l'edificio, si troveranno in esso (spazio e materia), magari temporaneamente, in determinate *posizioni*, il cui luogo è previsto dalle *posizioni* che l'architettura assume nei loro confronti. Significa altresì che quelle entità sono le *rap-presentanti* elementari di un *sistema ecologico*, di una *continuità-mondo* della natura. Significa, in sostanza, che esse portano nell'architettura dell'ambiente costruito un *collegamento* ecologico con qualcosa di più grande, che chiamiamo *natura* e che ci consente di vivere. Sta qui il vero salto di scala tra i bisogni dei singoli e quelli del "noi" come collettività di esseri umani. Sta qui quel "valore maggiorante" che consente una *capacità di assorbimento* degli impatti dell'edificabile. Tradotto nel linguaggio della sostenibilità il salto di scala verso la città comporta anche l'assunzione di una *capacità di carico*, dove questa, *per funzionare*, deve stare entro determinati *limiti*. E i limiti riguardano il *tempo di rigenerazione* della natura, dell'umanità, della vita e delle civiltà. Dove anche le civiltà si evolvono e raccontano storie di rapporti con la natura, interrelandosi a diverse trame narrative.

Che cosa ostacola questo modo d'intendere il *valore maggiorante* del salto di scala in termini progettuali? La *capacità di assorbimento* deve *misurarsi* con l'*eterogeneità dei flussi* legati alle opportunità degli interessi, dei tempi di attuazione e delle culture dell'utenza. Un'eterogeneità che può essere espressione di ricchezza oppure di barbarie, superando la capacità di carico.

Per queste ragioni occorre definire una strutturalità di base della città-natura del parco in modo che l'architettura di ogni singola parte costruita possa interpretare e connettere la *strutturalità della natura*, qui incentrata sulla *Via Verde*, con la *strutturalità narrativa* della città, qui articolata attraverso un'idea policentrica dell'*arcipelago* nel verde.

Il risultato farà da sfondo al racconto dell'esperienza umana della vita in una città-natura, ancora possibile, da parte di ciascun ospite e visitatore del parco.

Quest'esperienza inizia all'*Ingresso*, con l'attraversamento del *limite-confine* del parco, un muro sinuoso che accompagna il visitatore fin dentro una struttura ipogea, che poi si apre a sud sulla visione dall'alto del parco. La seconda tappa lo porta ad abbandonare i veicoli attraversando *Arcipelago 1*, per poi entrare nelle viscere della terra, nel *Simposio*, dove compie un'esperienza collettiva collegata alla rappresentazione. Riconquistata la luce sale su un luogo sacro panoramico (l'*Annunciazione*). Successivamente raggiunge il *Borgo*, dove compie un'esperienza rurale-urbana, a contatto con le tradizioni della città-natura, oppure ri-generativa del corpo, a contatto con l'acqua, con i frutti della terra e con la gastronomia della città-

natura. Può oziare nella terrazza o banchettare nel *Salone delle feste*, ristorarsi soltanto o compiere una particolare esperienza residenziale, nelle case ecologiche del borgo o di *Isola 1*, trovando una diversificata offerta alloggiativa, compresa quella della massima individualità a contatto con il paesaggio. Dal borgo può passeggiare fino all'*Agorà del mercato*, dove apprezzerà i molteplici prodotti del mondo della città-natura. Al di sopra della rupe si colloca la "*Città dei cavalli*", che però non è visitabile; ma si può solo osservare da lontano. Poi, attraversando la *Via Verde*, il visitatore può proseguire la passeggiata fino al piccolo borgo viario di *Thiasos*, dove s'incontra una socialità ristretta e una selezione dei prodotti della città-natura: artigianato, musica, *club*, luoghi per fidanzati e sposi.

La *torre nuziale*, ultimo edificio del borgo viario, si affaccia sull'area di *Arcipelago 2*, il vero centro del parco. *Arcipelago 2* è dedicato alla rappresentazione ludica della pace e della sostenibilità, nonché alla libertà nella natura ed è costituito da tre "isole" molto ravvicinate, dove in un recente passato si svolgevano gare e concorsi ippici. Le aree, poste a quote diverse, appartenevano ad un unico sistema. Ora vengono recuperate e destinate al gioco. La prima, *Apeiron*, il tipico spazio aperto di un parco, è dedicato al gioco di tutti. La seconda isola, *Paideia, la città dei piccoli*, è un parco ludico-ecologico dedicato ai *giochi di pace* per ri-generare la città-natura. La terza isola, *Eleutheria*, oggetto di un recupero ecovegetativo, collocata nel sito più alto, è un bosco in miniatura, anch'esso dedicato al gioco, in preparazione dell'esperienza da compiere nel *Bosco grande*.

Riconquistata la libertà, oltre questo centro-limite il parco offre ancora tre aree di ambiente costruito che, oltre alle funzioni di servizio o di residenza, propongono tre temi di riflessione. *Agon*, l'ultima "isola" dell'arcipelago, un piccolo stadio per le gare equestri di salto, con tutti i servizi annessi, pone il tema della *competizione*. *Isola 2*, l'*albergo ecologico piccolo*, dialoga con un rudere ridestinato a "stazione di posta" e propone il tema del rapporto con la natura e con le rovine della storia, nel *viaggio a cavallo*. Mentre invece nel *Meriston*, uno spazio di "provviste" per il futuro che fa da basamento ad un Ostello, i giovani possono compiere l'esperienza della *frontiera*, dove tutto è possibile, ma nella consapevolezza che il futuro è cosparso di macerie. In fine s'incontra la scultura di *Remetiri*: riprendere le misure di se stessi nel viaggio di ricerca delle verità che aiutano a vivere alla scala della città-natura. Solo a questa scala ogni singolo individuo riesce a superare i propri limiti.

Il metodo Alétheia

Per progettare il parco all'interno di un *masterplan* è stato adottato un metodo, in parte derivato da altre mie esperienze, in parte messo a punto dopo la progettazione stessa, per un'esigenza di natura didattica.

Semplificando, il metodo di Alétheia si potrebbe riassumere anticipatamente nei seguenti otto passi:

1. costruire lo *scenario*, intorno all'idea guida e a partire da una prima lettura dell'area;
2. scoprire la strategia e configurare le idee forza dei *valori maggioranti*;
3. definire e valorizzare le *impronte di rarità genealogica* in un sistema policentrico;
4. distinguere i *tempi d'esistenza*;
5. ipotizzare le *strategie di riserva* e le sostenibilità funzionali;
6. ideare il *sistema narrativo* attivando relazioni spente;
7. scoprire l'*etimologia dei luoghi* e dare un nome alle cose;
8. proporre i *progetti precursori* e definire le *strategie ecologiche*.

Entrerò ora nei singoli punti.

Alétheia nasce da una prima sommaria lettura dell'area, da cui emergono i problemi più evidenti e le prime idee di soluzioni. Il tutto viene riorganizzato attraverso la costruzione di uno *scenario di riferimento* – primo punto del metodo – costruito attraverso un'analisi *SWOT* (*punti di forza, debolezza, opportunità e rischi*), corretta successivamente da un *sistema narrativo in grado di dilatarne lo spazio di proiezione nel tempo*, dal passato al futuro, fino a raggiungere un soddisfacente grado di sostenibilità.

Tra i molteplici modi di costruire uno scenario il nostro tenta di correggere l'ipotesi profilata "mettendo in commercio" la città-natura come "nuovo prodotto", liberandola dalla prospettiva contingente della probabile "visione corta" del marketing che l'ha promossa. L'*idea guida* di città-natura, che caratterizza la *funzione turistica* e che costruisce lo scenario, si definisce su un sistema di priorità e combinazione delle 10 categorie d'esistenza della città (già descritte nell'altro mio scritto di questo volume), categorie non solo di analisi e funzionamento, ma anche d'identificazione e di valore. Per cui dalla loro utilizzazione critica dipende anche quel prodotto del lavoro progettuale che definisco creazione specifica del *valore maggiorante* di città-natura – secondo punto del metodo. Ciò comporta, in primo luogo, una scelta delle categorie di riferimento e una valutazione delle conseguenze sul piano delle *coerenze operative*. In secondo luogo occorre, possibilmente, attribuire loro un ruolo com-positivo nella creazione del *valore specifico maggiorante*.

Nel nostro caso ciò avviene privilegiando *paesisticità, naturalità e domesticità*. Assegnando a quest'ultima, proprio la categoria più trascurata dagli scenari più in voga, il ruolo strategico di persuadere i turisti a permanere a lungo nel parco; cosa che avviene curando molto l'architettura anche d'interni delle residenze. Attribuendo poi alle altre categorie il ruolo di rafforzare la *rarità* del parco, a partire proprio dai requisiti della domesticità. E tra le rarità, oltre alla presenza dei cavalli e della rocca di Acerenza nel paesaggio vi è anzitutto il carattere ecologico delle biocostru-

zioni e la particolare qualità di tutti i prodotti della città-natura. È una rarità anche la morfologia del suolo.

L'architettura del parco e degli ambienti costruiti ha il compito prioritario di salvaguardare e valorizzare le rarità – terzo punto del metodo – tenendo conto, oltre che della *funzione* turistica da cui nasce il parco, anche della *natura dei luoghi* e di tutta la *gente* che vive e arriva in esso. Tutto ciò porta ad una *valorizzazione* di tutte le *rarità*, anche nella *ideazione delle attività*, e ad una visione del parco, che anche per la sua morfologia, si presenterà come un *arcipelago di isole nel verde*, caratterizzate ognuna da una particolare *impronta di rarità genealogica* della ricchezza-complexità della città-natura e da un proprio tempo di vita.

L'organizzazione progettuale del parco deve tener conto della *pluralità dei tempi* dell'esistenza umana – quarto punto del metodo. Il tempo della natura è diverso da quello della residenza e questo è diverso dal tempo del lavoro o da quello a cavallo, o ancora della festa, dello sport e così via. Ciò porta a riflettere anche sui diversi *tempi di realizzazione della sostenibilità* della città-natura – quinto punto del metodo. Infatti il pieno raggiungimento della sostenibilità durerà a lungo, parallelamente alla crescita dell'impresa ecologica e della cultura legata all'applicazione dell'Agenda XXI locale. Difficile dire quando tutto ciò che è esogeno sarà sostituito da una autosostenibilità locale e quando avverrà la saldatura della strategia ufficiale con la strategia “di riserva”, comportante l'affermazione di una consapevolezza piena dei limiti e delle possibilità del loro superamento nel *valore maggiorante della sostenibilità*. Ciò comporta una composizione architettonica volta a scoprire, di volta in volta, il valore specifico maggiorante che contiene spazi di riserva per il futuro, aperti alle *elasticità progettuali sostenibili e alle versatilità ecologiche*.

Non a caso in vista di ciò i progetti di case, strade, luoghi, centri di servizi, chiese, ruderi e la natura stessa del parco, vanno collocati in un ampio arco di tempo e di spazio. Per questo si costruiscono *sulle tracce* delle architetture delle *città-natura abbandonate* della Basilicata, quasi per volerne riprendere il *filo narrativo*, – sesto punto del metodo –, inserendolo in un nuovo sistema narrativo del parco stesso, ma nella consapevolezza di una discontinuità differenziale, ormai quasi archeologica, che connota il loro stato di città rifiutate dallo sviluppo della modernità.

Da queste *città-esuli* dell'“arcipelago lucano” prende corpo l'*esperienza policentrica* del parco, alla base dei progetti di architettura. Il parco riproduce in piccolo la condizione di una molteplicità di centri di attività che interpretano la differenza tra le tracce mnemoniche dei riferimenti alla ricchezza d'origine, vista nelle città-natura antiche, e una nuova origine dei valori d'innovazione e rigenerazione di questa ricchezza oggi, dal punto di vista della sostenibilità.

Occorre allora collegare il sistema narrativo di Alétheia ad una strutturalità della natura. Si tratta di un lavoro difficile e complesso che deve essere sostenuto da

strumenti culturali adeguati che nel caso di Alétheia sono stati tratti dalla scrittura di alcune parole sulla mappa dell'area.

Per cui la situazione preesistente viene interrogata evocando una "etimologia" simbolica – settimo punto del metodo. A questo scopo, e solo in un primo momento, è stato introdotto un modo di *leggere-e-pensare* l'ambiente costruito esistente, affidandosi a termini tratti dal greco antico. L'operazione non è arcaicizzante ma strumentale a pro-vocare *l'apparire dei luoghi della sostenibilità* della città-natura nascente, a partire dalla relazione tra lo sguardo sul paesaggio e il potere delle parole greche⁵.

Anche in questo caso si tratta di scomporre e ri-comporre incessantemente la realtà, invitando le idee d'architettura, in luoghi determinati, a risolverne i problemi prendendo *posizione* rispetto al paesaggio, ma anche ad essere progettualmente *simboliche* (prima ancora che segniche) sia in verticale (archeologicamente) che in orizzontale (paesisticamente)⁶. Così le parole in greco, che cercano posto sulla mappa ispirandosi sia all'esistente che al programma del progetto, svolgono il ruolo del *meta-phorein*, del portar fuori il senso delle differenze tra i riferimenti architettonici di partenza e la valorizzazione provocata dalle aspirazioni ecosostenibili.

5. «Ogni paesaggio esiste solo per lo sguardo che lo scopre. ... Perché vi sia un paesaggio occorre non soltanto che vi sia uno sguardo, ma una percezione cosciente, un giudizio e infine una descrizione. Il paesaggio è lo spazio descritto da un uomo ad altri uomini. Questa descrizione può aspirare all'obiettività o alla evocazione poetica, indiretta, metaforica. Il potere delle parole è necessario quando chi ha visto si rivolge a coloro che non hanno visto. Affinché le parole abbiano il potere di far vedere, non basta che descrivano o traducano: esse debbono al contrario sollecitare, risvegliare l'immaginazione degli altri, liberando in essi il potere di creare, a loro volta, un paesaggio». M. Augé, *Rovine e macerie. Il senso del tempo*, Bollati Boringhieri, Torino 2003. Tuttavia un mondo di beni culturali collocati in un paesaggio è un mondo di ricchezze indecifrate che non può essere immediatamente ricondotto ad un senso comune, senza attraversare la molteplicità caotica e contrastante delle interpretazioni di senso che lottano tra di loro, oscillando tra la pretesa di una generale idea di fondamento e l'utilitarismo che li tratta come "fatti oggettivi". Lo sguardo sul paesaggio deve saper cogliere quei differenziali che nascono dal senso genealogico della ricchezza, in cui il *valore dell'origine* della ricchezza, colto insieme *all'origine dei valori di ricchezza* mette in luce una differenza tra gli istinti di conservazione e le forme di dominio da cui nascono non solo le varie interpretazioni sul senso e il valore dei beni nel paesaggio, ma anche lo spazio di azione, nella distanza, che si apre nella differenza di ricchezza. Le parole provocano l'apparire della differenza.

6. Progettare simbolicamente vuol dire da principio farsi interpreti pazienti delle forme che *tutti vedono*, andando solo un po' più sotto la percezione per cercare *i luoghi* in cui riuscire a vedere quegli altri *simboli* sottesi su cui fondare l'emersione del progetto dai luoghi. E questi servono a *verticalizzare* nell'ordine della costruzione, talvolta *archeologicamente* e prima che il linguaggio dell'attualità compaia, ciò che in *orizzontale*, ossia nel *paesaggio*, appartiene alla sensazione comune. Per altri aspetti pensare prima di costruire non significa farsi autori di paesaggio, ma collocare simboli e cose nel *loro* luogo più opportuno, quello che le richiama per dare senso alle scene del paesaggio.

Tutto ciò per ri-salire all'e-vento narrativo da cui nasce l'incontro con i simboli⁷ in cui l'architettura dis-loca le parole, delle quali talvolta restano *tracce nella toponomastica* del parco.

Per cui in conclusione è possibile leggere direttamente la genesi oggi delle forme di pensiero della ricchezza direttamente sul *differenziale di senso* tra le parole della *toponomastica* (portatrici del *valore dell'origine della ricchezza*) e l'architettura *progettata* (portatrice di un'*origine attuale dei valori di ricchezza*). Pertanto il *masterplan*, che è di tipo ecologico-progettuale, più che statistico-pianificatorio, è stato pensato in modo da non separare, in un primo momento, gli aspetti della *biocostruzione edilizia* da quelli *paesistici-ecosistemici* e ancora dalla *ideazione dei sistemi narrativi*, con le conseguenti interrelazioni da stabilire nei generi di attività e negli stili di vita sostenibili. Ciò porta a una concentrazione dei ruoli di competenza, che precedono l'esecuzione dei progetti, in un unico gruppo competente da me diretto, in quanto progettista e coordinatore del *masterplan*, sulla base di una convenzione di ricerca con il DAPIT – Università della Basilicata.

In altre parole le progettazioni, che in altri parchi sono separate, com'è avvenuto per esempio a Castellaneta, distinguendo nettamente la progettazione degli interni, delle attività, delle attrattive, delle infrastrutture, dei sistemi narrativi ed ecologici, delle tecnologie (qui biocostruttive), ad Alétheia, invece, sono state sin dall'inizio concepite interattivamente in un unico sistema di coerenza, in cui piano, progetti e "regia" hanno assunto l'architettura e l'etimologia del parco come elementi leganti e connessi tra loro dal comune sguardo alla città-natura e all'economia ecologica.

In effetti la difficoltà di non poter disporre subito di un *documento di programma della committenza*, come avviene correttamente altrove in Europa e l'impossibilità a separare nettamente i progetti preliminari, dai definitivi e dagli esecutivi, a causa dei forti contenuti innovativi (soprattutto ecologici e biocostruttivi), non ancora assimilati e sperimentati dalle maestranze e dalle professionalità italiane, ci ha costretto a ribaltare le pratiche deduttive del piano, partendo invece *induttivamente* dai progetti

7. «Il simbolo dis-loca ogni parola, ogni espressione linguistica che è compresa non quando si capisce ciò che dice, ma quando si colloca ciò che dice in ciò che non dice, oppure richiama. Al simbolo infatti, non compete la forma dell'*enunciazione-esplicitazione* propria del linguaggio della ragione, perché in questa forma si lascia imprimere solo il segno e non il simbolo che rifiutandosi a ogni esplicitazione e a ogni enunciazione, non è mai *ciò che* si pensa, ma *ciò in cui* si pensa. [...] In questo senso l'operazione simbolica è operazione rinviante. [...] Il simbolo allora non fonda arbitrariamente ma ritorna a quel fondo da cui nasce; quando *nomina* nuovi sensi, in realtà *risponde* al loro appello. Corbin chiama questo appello Evento (*E'vénement*) nel senso strettamente etimologico che designa il Luogo da cui qualcosa viene (*E'-vénement*)», U. Galimberti, *Il gioco delle opinioni*, Feltrinelli, Milano 1989. Per cui l'*e-segesi* del linguaggio simbolico può configurarsi come un *esodo* da una parola che si sa decaduta, un "puro avanzo retorico", parola perduta per l'evento, che è un "orizzonte silenzioso" che sta al di qua della parola e delle sue possibili interpretazioni. La via che si dischiude con il simbolo non è un'interpretazione ma un'esperienza.

localizzati, per poi ri-comporli gradualmente in una visione più ampia. Ciò da una parte voleva andare incontro alle esigenze della committenza, che ha voluto comprendere gradualmente la costruzione e la crescita concreta dei progetti. Da un'altra parte ha voluto verificare la riproponibilità della costruzione nel tempo della città-natura a partire da un *policentrismo*, in parte già esistente, da espandere riconvertendolo ecologicamente. Senza poter sapere però *in toto* quali progetti saranno realizzati prima di altri, dovendo il parco crescere a misura della crescita dell'impresa stessa.

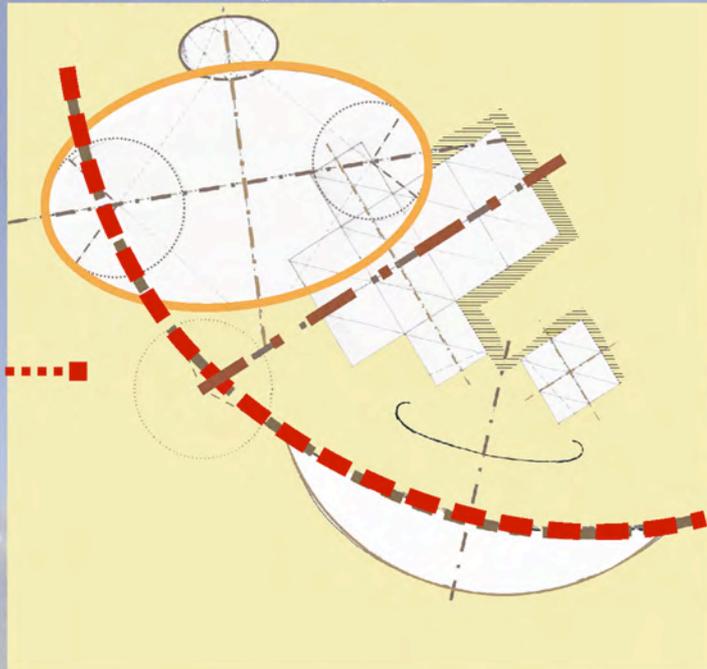
Da ciò deriva la necessità di accompagnare le *normative* definite dalle *strutturalità architettoniche* del parco con dei progetti, definiti *precursori*, – ottavo punto del metodo – ai quali è stato affidato il compito di prefigurare esempi di applicabilità delle innovazioni e anzitutto dei principi ecologici. Di fatto la stessa formazione del gruppo progettista è avvenuta nel tempo e per coinvolgimenti progressivi.

Tutto ciò dunque richiede un'innovazione del metodo progettuale che si basa sempre più su una creatività necessariamente più colta e complessa di quella artistica, procedente anzitutto per costruzioni di conoscenze, collegate ad una ricerca di valori.

Consentendoci adesso una breve ricapitolazione, proviamo a dare concretezza relazionale a quanto già anticipato.

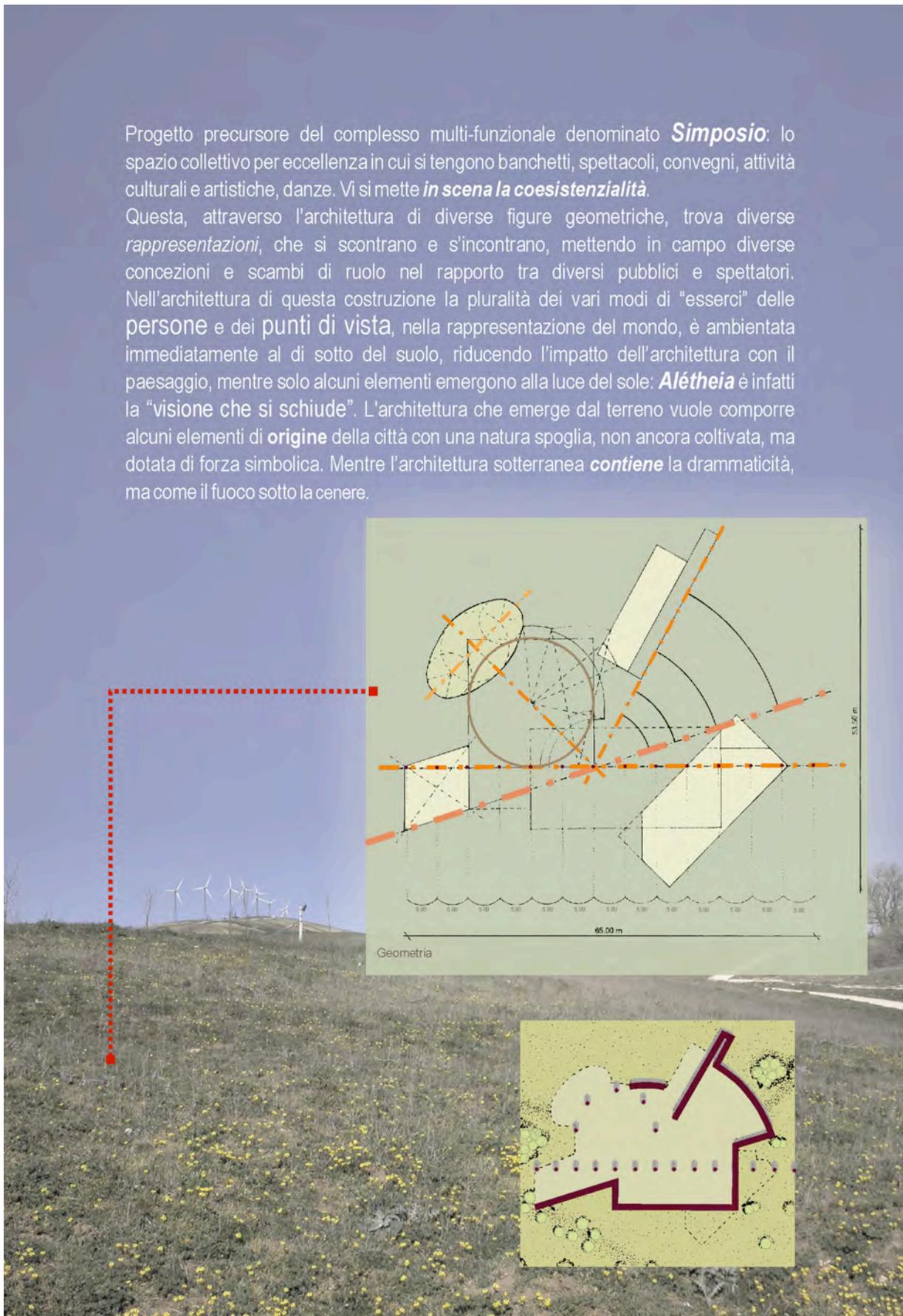
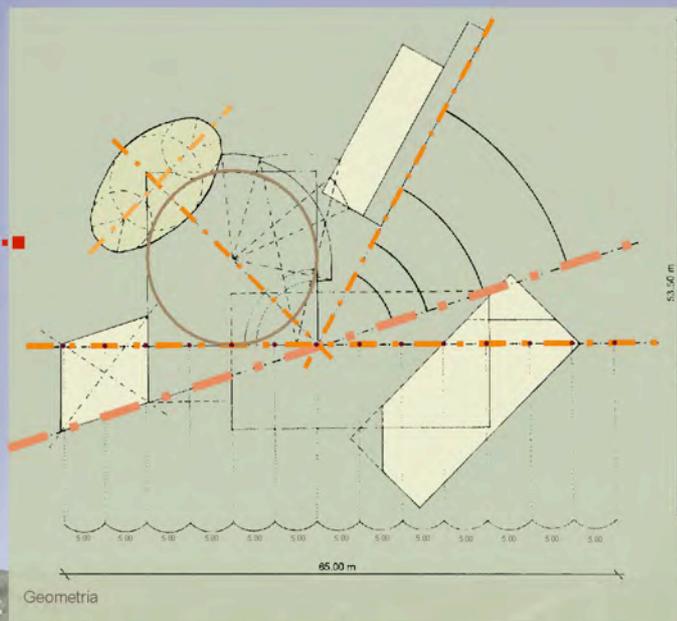
Il percorso di definizione del *masterplan*, delineato fin qui, assorbe concetti di cui si è già detto nei precedenti punti del metodo: utilizzando le riflessioni sulle categorie di lettura della città-natura, mettendo in campo la continua ricerca di una *genealogia della ricchezza* della città-natura che fornisce una prima sostanza ai progetti architettonici, denominati *progetti precursori di ri-generazione* della civiltà e della natura. In termini compositivi ciò implica una *scelta tipologica* (genealogica) di fondo che consiste nel dotare i complessi edificati, tutte le volte che è possibile, – è bene ripeterlo – di *spazi vuoti di riserva* ben delimitati e configurati architettonicamente, all'interno o all'esterno più prossimo, in grado di assorbire le temporanee variazioni programmatiche che probabilmente non si *con-fermeranno* nel tempo, ma a cui è possibile attingere durante le crisi di civiltà.

Progetto precursore della **Porta del falco**, ingresso principale, inteso come una frontiera d'incontri. È simbolicamente dedicato alla visione dall'alto del *falco* che inaugura lo sguardo sul paesaggio di un primo belvedere di *paesisticità liminare*. È affidato alla cultura accogliente della donna e al senso di un'architettura rupestre, che sfrutta i vantaggi bioclimatici di tutto ciò che sta entro terra, per cui lo **spazio ipogeo** si presenta avvolgente, morbido, fluente, curato, pronto ad *accogliere altro e l'altro*. In questo luogo si *rappresenta* l'origine della ricchezza, vista nella molteplice diversità dei visitatori, degli ospiti e delle figure che si incontreranno di nuovo nel parco: il cerchio, l'ellisse, l'incrocio, la sinusoide. Questa, soprattutto, ha una forte funzione sintetica, relazionale e simbolica, fuoriuscendo dalla terra, ordinando le aperture sul paesaggio, raccordandole alla dimensione verticale (archeologica) e alla dimensione orizzontale (paesistica).



Progetto precursore del complesso multi-funzionale denominato **Simposio**: lo spazio collettivo per eccellenza in cui si tengono banchetti, spettacoli, convegni, attività culturali e artistiche, danze. Vi si mette **in scena la coesistenza**.

Questa, attraverso l'architettura di diverse figure geometriche, trova diverse **rappresentazioni**, che si scontrano e s'incontrano, mettendo in campo diverse concezioni e scambi di ruolo nel rapporto tra diversi pubblici e spettatori. Nell'architettura di questa costruzione la pluralità dei vari modi di "esserci" delle **persone** e dei **punti di vista**, nella rappresentazione del mondo, è ambientata immediatamente al di sotto del suolo, riducendo l'impatto dell'architettura con il paesaggio, mentre solo alcuni elementi emergono alla luce del sole: **Alétheia** è infatti la "visione che si schiude". L'architettura che emerge dal terreno vuole comporre alcuni elementi di **origine** della città con una natura spoglia, non ancora coltivata, ma dotata di forza simbolica. Mentre l'architettura sotterranea **contiene** la drammaticità, ma come il fuoco sotto la cenere.

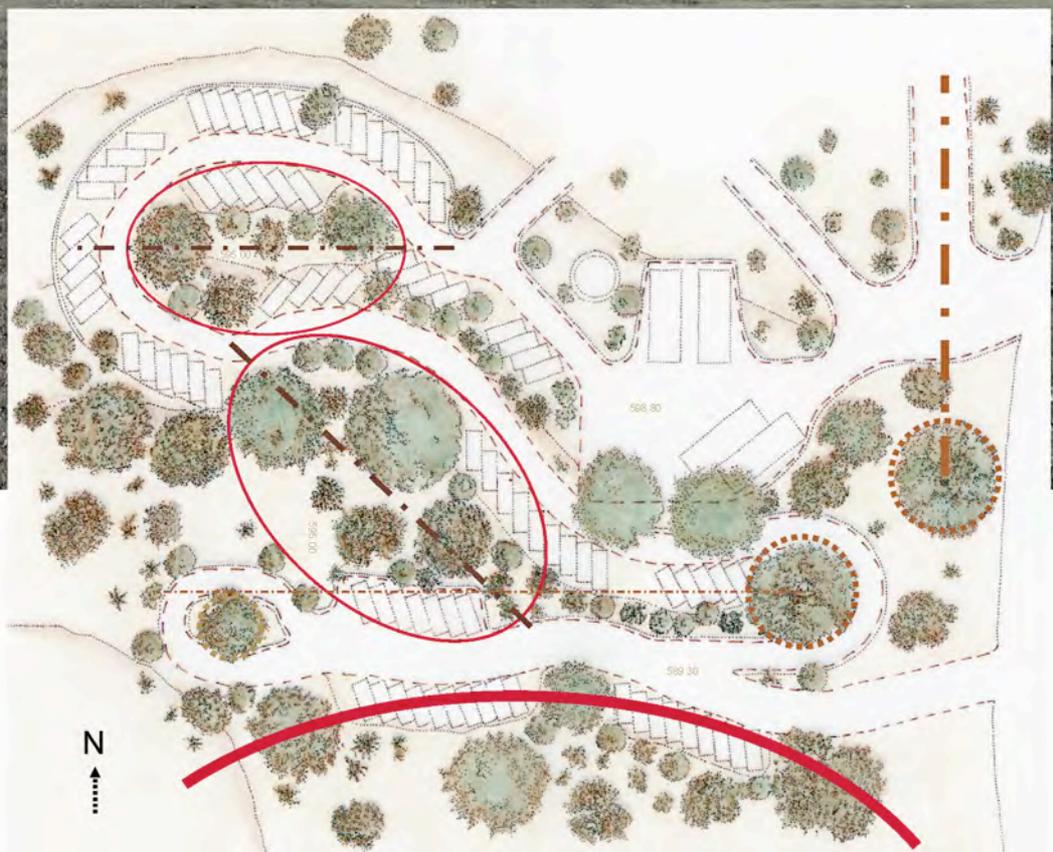


Un lungo percorso sinuoso distribuisce il flusso veicolare nell'**Arcipelago**, sistema discontinuo di aree di parcheggio che cercano di nascondersi tra piccole alture, alberi e arbusti.

In questo modo, mentre a livello della via, in leggera pendenza, si riduce l'impatto veicolare, scomponendolo in parti, al livello delle alture, le alberature con le loro ampie fronde ricompongono una continuità ecovegetativa.

Sulle aree insulari si dislocano **siti all'aperto** per stare in **piccoli gruppi**, o per esporre **oggetti d'arte**, o ancora per dare inizio ad un **ECOMUSEO** che si svilupperà per tutto il parco all'interno delle grotte. Il tutto rappresenta una sorta di arcipelago in cui, prima di entrare nel parco, occorre *depositare il tempo accelerato* degli automezzi.

Depositare il tempo significa anche cercare di *dis-perderlo* come le foglie al vento, *preparandosi* a incontrare il **labirinto delle verità diverse e nascoste** che attendono il viaggio nel parco.



Variante 3:
geometrizzazione in preparazione della III
variante



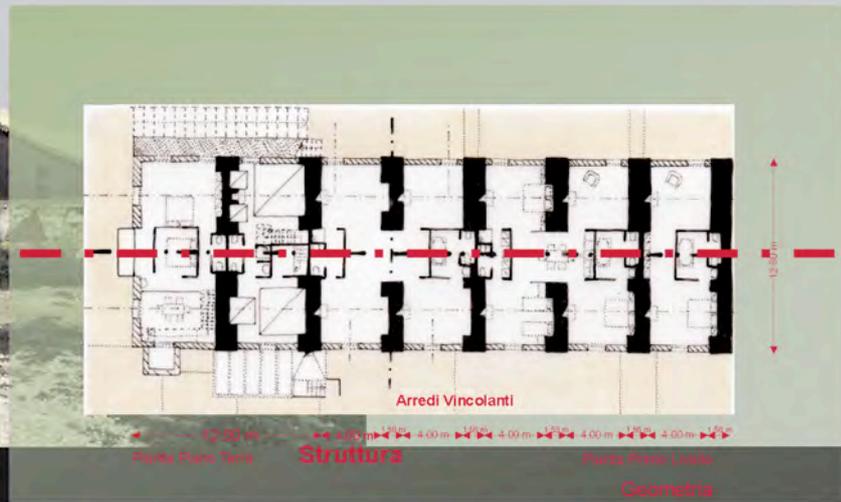
Geometria

Lasciandosi il *Simposio* e il *labirinto dei parcheggi* alle spalle il percorso giunge nei pressi di un'altura un po' più pronunciata delle altre, dalla quale in un senso si può gettare un ampio sguardo panoramico ed essere, nell'altro, traggurdati da lontano da molti luoghi del parco.

Su questa terrazza naturale è stata collocata **L'Annunciazione**, una piccola *architettura ecclesiale* dedicata alle **Madonne lignee della Basilicata**.

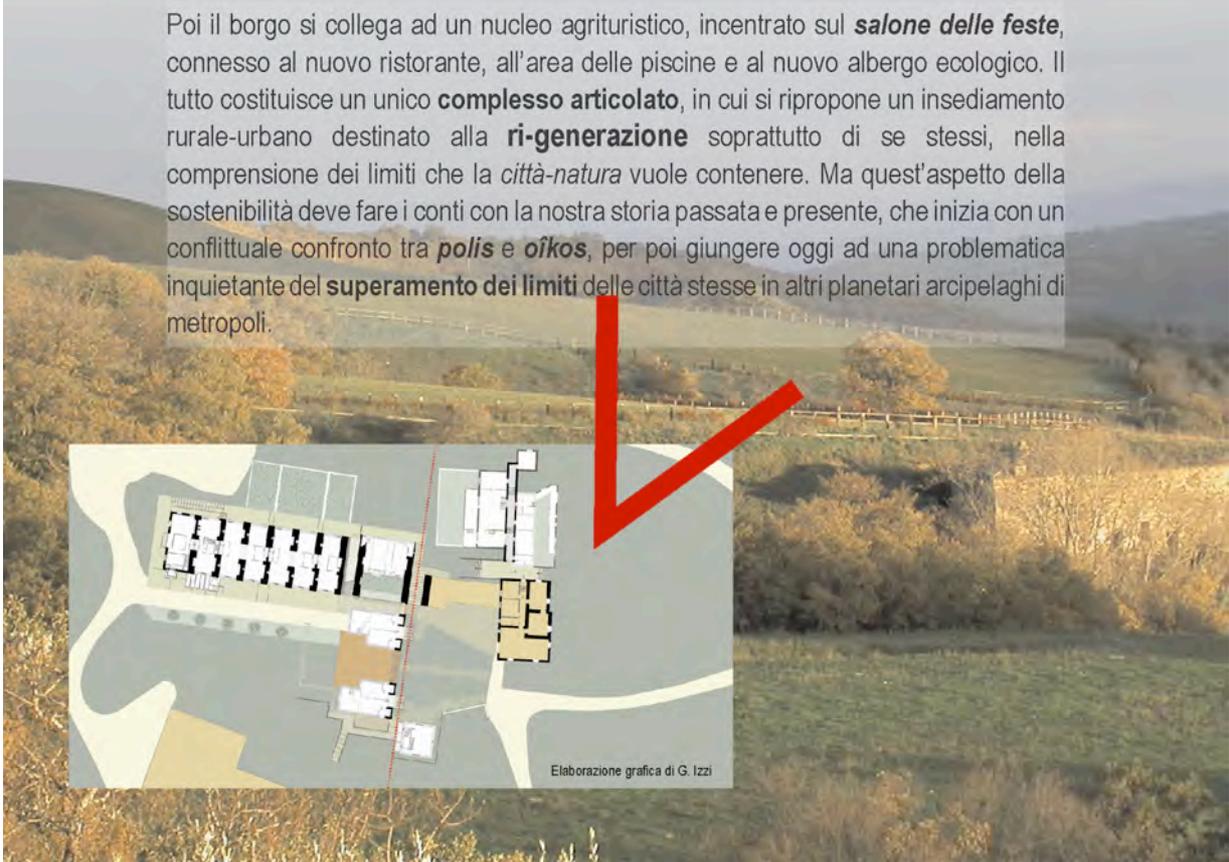
Al di sotto un piccolo portico guarda uno snodo *rotondo* da cui si diramano cinque strade.

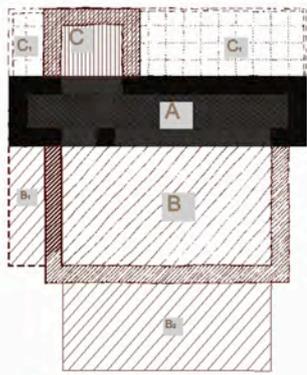
sullo sfondo particolare da Beato Angelico, *Pala di San Domenico*, 1424 circa, Fiesole, chiesa di San Domenico



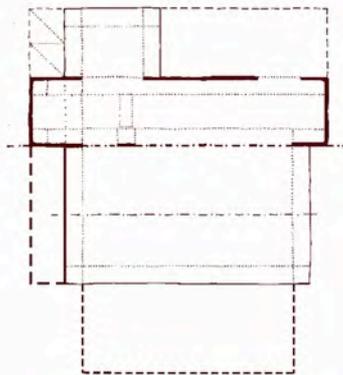
Attraversando una porta, segnata da due elementi cilindrici, ci si immette nel progetto precursore del **Borgo**, un'area tondeggiante, incentrata sul recupero di una spina di case, integrate da nuove costruzioni che disegnano al centro uno spazio di vicinato, definito da una piccola torre e da un forcipe, in cui si apre a imbuto una **terrazza panoramica**. Il borgo è annunciato dalla *domus*, la prima casa, quella **padronale**, il luogo della domesticità primigenia dell'area che affonda le sue radici nella profondità del tempo, inoltrandosi nell'*oïkos* che ha segnato tanto incisivamente la nostra cultura mediterranea.

Poi il borgo si collega ad un nucleo agrituristico, incentrato sul **salone delle feste**, connesso al nuovo ristorante, all'area delle piscine e al nuovo albergo ecologico. Il tutto costituisce un unico **complesso articolato**, in cui si ripropone un insediamento rurale-urbano destinato alla **ri-generazione** soprattutto di se stessi, nella comprensione dei limiti che la *città-natura* vuole contenere. Ma quest'aspetto della sostenibilità deve fare i conti con la nostra storia passata e presente, che inizia con un conflittuale confronto tra *polis* e *oïkos*, per poi giungere oggi ad una problematica inquietante del **superamento dei limiti** delle città stesse in altri planetari arcipelaghi di metropoli.

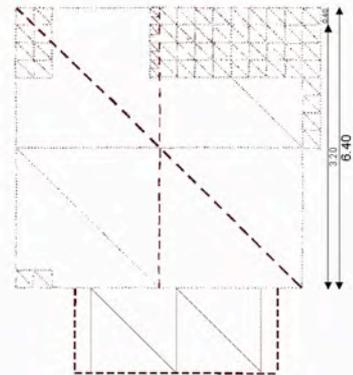




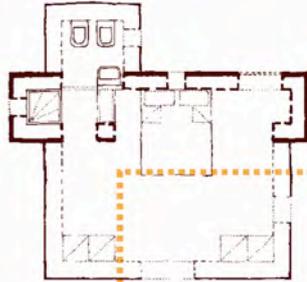
Parti costitutive



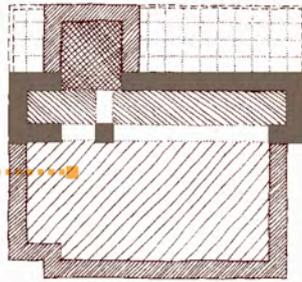
Pianta Matrice



Geometria



Arredi Vincolanti e Struttura Portante



Pieni e Vuoti Costitutivi

Aggirando l'altura del borgo, ossia percorrendola perimetralmente, come in una sorta di *extra-moenia*, ci si porta alla piazza soprastante un *complesso alberghiero ecologico*, denominato *Isola 1*, disegnato sulla traccia ideale di un impianto "certosino". Quest'architettura esprime la massima aspirazione all'*insularità* civile di una millenaria cultura della natura, ispirata al *monachesimo*, proposta e rivisitata però oggi. È concepita tenendo conto del carattere volumetrico e fortemente consistente dell'architettura in Basilicata, che si affida a notevoli *spessori murari*, qui riproposti, in chiave bioclimatica, in dispositivi costruttivi, denominati *muri a spessore*. Si tratta di veri e propri "contenitori di natura" (acqua, terra, sole, impianti ecologici) che intrecciano il tessuto di una sorta di *microubanistica ecologica*.

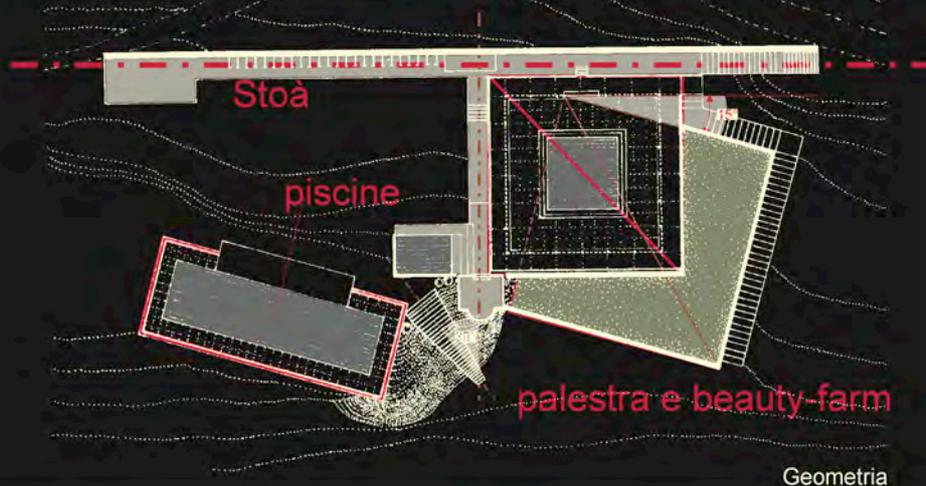
Il *muro a spessore* è stato utilizzato in varie versioni in molti edifici del parco.



Alle pendici del borgo si apre l'area delle architetture rurali dell'acqua, denominata **Ginnasio**, destinata alla "ri-generazione" del corpo, dotata di *piscine*, *palestra* (e *beauty-farm*), *stoà*. L'area deve affrontare il problema della riduzione massima dell'impatto, in un punto delicato per l'equilibrio del parco, in cui tutti gli elementi devono essere molto ponderati e contenuti.

Qui una sola misura in eccesso potrebbe mettere in crisi l'idea complessiva della città-natura. Si è evitato di progettare un'unica grande piazza d'acqua. Le varie vasche hanno cercato a lungo la posizione, la dimensione e il carattere più adeguato. Componendosi alla fine con la pendenza, con l'orientamento solare e le scene del paesaggio. Per raggiungere questo risultato sono stati necessari diversi progetti precursori.

L'area confina con il *complesso agrituristico*, dotato di stanze e di un preesistente ristorante, che in futuro diventerà un *salone delle feste* prospiciente una terrazza (l'*otium*), richiusa da un *piccolo ristorante*, a doppia altezza, che si affianca al precedente, allungandosi fino a creare una barriera che protegge la terrazza dal vento, dove, al piano superiore ciascun tavolo, per due sole persone, è dotato di una propria finestra che inquadra la migliore visione del paesaggio.





Uno dei compiti principali del progetto di masterplan del parco è di fare emergere la **strutturalità** naturale, ossia la struttura che connette: il sistema ecologico portante le relazioni, idromorfologiche, geo(logiche)grafiche e faunistico-vegetative, che tiene insieme il tutto, consentendo alla natura stessa di compiere un salto di scala e valere di più (essendo curata), nel comporsi con adeguate entità della città. In tale strutturalità le 10 categorie di lettura del funzionamento della città trovano termini corrispondenti in ambito ecologico. In particolare, in quest'area, domina il ruolo strutturale concentrativo dei flussi di un sistema ecovegetativo e idromorfologico, lineare, denominato **Via Verde (greenway)** che provenendo dalla zona del **Simposio**, attraversa tutto il parco in direzione da nord-ovest a sud-est e termina nel bosco. Per il resto entrano nella lettura strutturale: la **naturalità** prevalente nella pendenza del terreno a sud, le **isole** dei terreni pianeggianti e delle radure, le alture emergenti nel **paesaggio**, la **profondità** delle aree boschive, la **rappresentatività** degli alberi padri, la **topicità** dei gruppi arborei, la **domesticità** del sistema delle grotte, l'**inizialità** delle nuove culture e dei margini degli ecosistemi, la **coesistenzialità** nella biodiversità.

Master Plan di Alétheia (coordinamento A. Sichenze): sezione ecosistema e paesaggio (responsabile M. Lavecchia)
Laboratorio di ridisegno (responsabili: C.A. Fosco e M.J. Insetti)_Studenti: G. Barone, M.A. Blasi, J.C. Caggiano Nepi, N. Casale, A. Dasco, M.G. Di Capua, M. Faraone, G. Femia, I. Ianniello, A. Muro, A. Ragone, D. Telesca



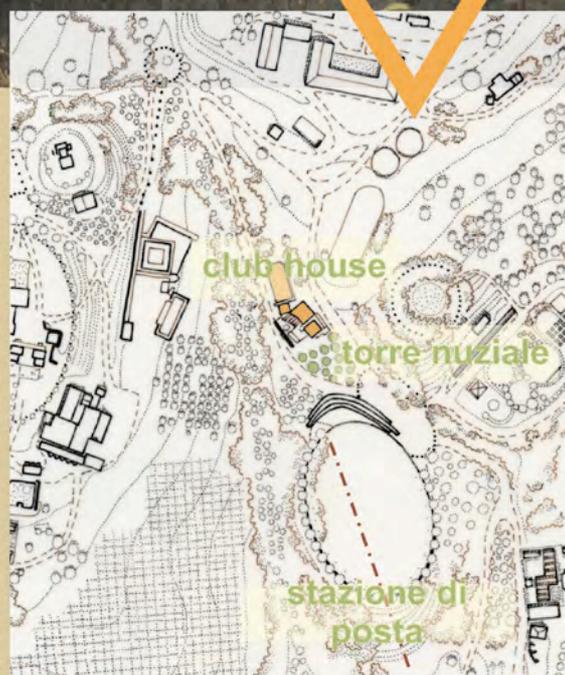
Molte città europee, sono nate sull'ansa di un fiume, nei pressi di un porto, quindi di un **mercato**, luogo di **ri-partenza** e di **inizialità** di una città, che si ri-genera arricchendosi di cose arrivate da fuori, provenienti dal "sapere-sapore" del contesto produttivo del proprio territorio, ma anche dall'apertura delle relazioni al mondo delle altre città-natura, in cui si viene a sapere di altri modi di saper fare e saper vivere su propri territori di natura. Nell'**Agorà del mercato**, che s'inserisce in un suggestivo vaso naturale, il mercato si trasforma in un **luogo collettivo di discussione** su altri **mondi** e **possibilità**, sul modo stesso di stare al mondo della città-natura. Qui si racconta delle opportunità della sua ri-produzione, ma anche dei rischi della **hybris**: la prepotente, mostruosa, tracotante e arbitraria dismisura. Qui la moltitudine esprime un **polemos connettivo** tra il bisogno di andare oltre e la nostalgia di un centro stabile. L'area rurale del mercato, è il vero punto di svolta della zona in cui il **limite** diventa centro di riferimento di un **policentrismo** ricco di possibilità e di "rischi" culturali. Il mercato cambia la città e la collega ad altri mondi che qui sono il mondo dei *cavalli*, dei *piccoli*, dei *giovani*, degli *amanti*, dei *viaggiatori*, della *libertà* e del *bosco*.

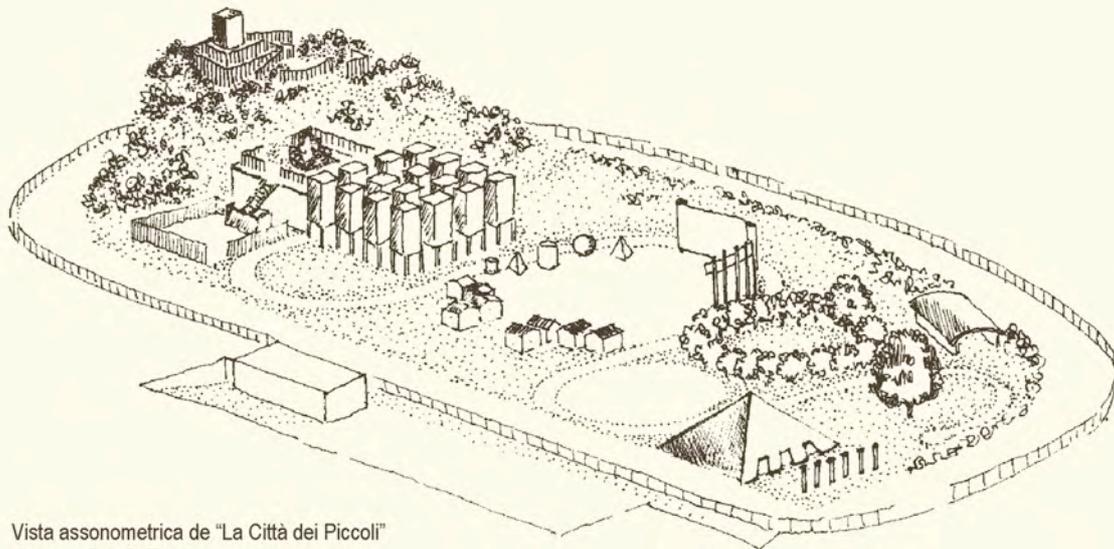


Svoltando l'ansa del mercato si può risalire la pendenza verso la "**Città**" *dei cavalli* (le stalle, la sala parto, i paddocks, isole della loro libertà, del loro amore nell'accoppiarsi ed accudire i puledrini, ecc.) dominata dalla loro residenza, la **domus equina**, in cui però non mancano alloggi per ospiti ed uffici. Anche in questo caso è possibile applicare quasi tutte le categorie di lettura della città-natura, ma fortemente intrecciate alla strutturalità della natura che, in questa subarea, è un ecosistema dominato dalla libertà nella insularità dei recinti (i paddocks).



Costeggiando la *greenway*, s'incontra sulla sinistra **Thiasos**, un complesso che nasce come residenza di prestigio dei cavalieri e *Clubhouse*. Definisce un tratto di strada, composto anzitutto da una piccola unità residenziale, recuperata (sebbene di recente costruzione) e sopraelevata per ospitare otto piccole *suites*, mentre al di sotto vi sono locali destinati all'incontro didattico, e ad altri servizi. Subito dopo si presenta un piano-bar-ristoro, con soprastante terrazza, ricavato in una piazzetta pergolata e vetrata. Infine chiude il sistema un edificio preesistente, ristrutturato per diventare una **torre nuziale**. *Thiasos* è, in effetti, il frammento di un borgo lineare, idealmente collegato ad una "**stazione di posta**" dotata anche di grotte, inserita nell'idea del viaggio a cavallo, che s'incontra più avanti e che risulta dal recupero di una rovina: questa è certo "la forma di un ricordo", ma un *«ricordo di nessuno si presenta a chi la percorre come un passato che egli avrebbe perduto di vista, dimenticato, e che tuttavia gli direbbe ancora qualcosa. Un passato al quale egli sopravvive.»*





Vista assonometrica de "La Città dei Piccoli"
disegno di C.A. Fosci

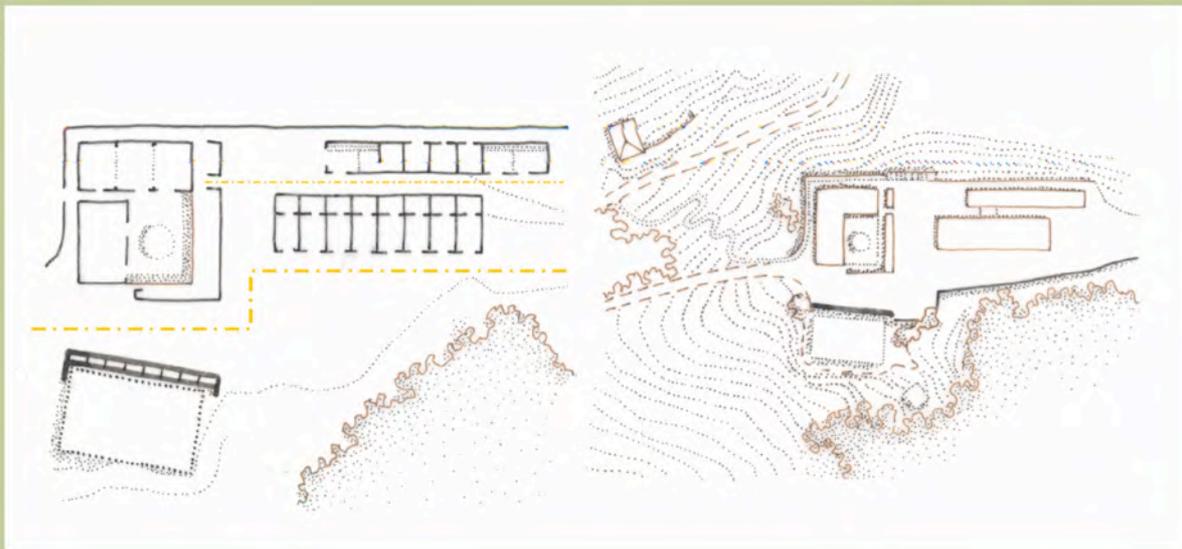
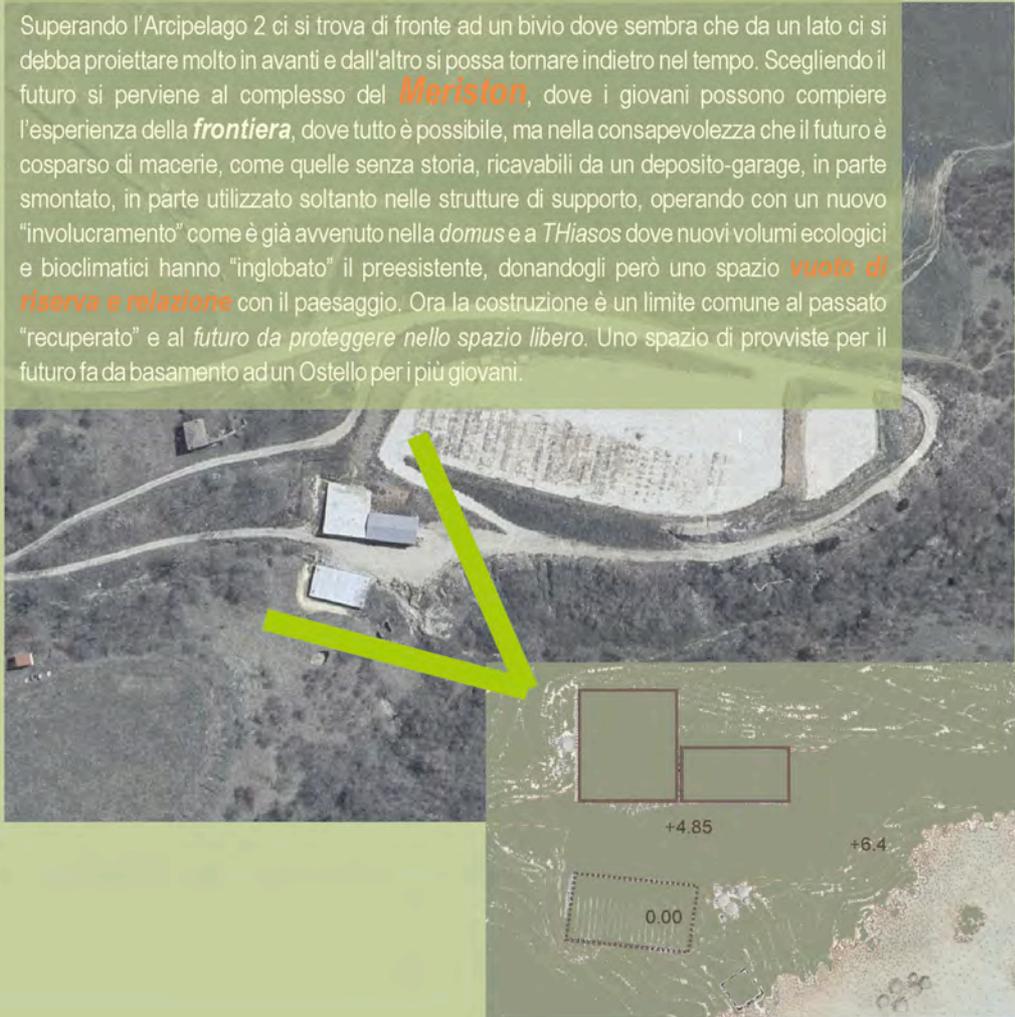


Tre "isole", poste a quote diverse, costituiscono l'**Arcipelago 2**, dove in passato si svolgevano gare e concorsi ippici, vengono recuperate e destinate al gioco.

La prima, **Apeiron**, è un campo in erba ellittico, con spalti in curva parzialmente recuperati in legno, **assolutamente vuoto**, dedicato al gioco di tutti. È il tipico esempio di spazio aperto di un parco, in cui ci si sente liberi e a contatto con l'aperto della natura. Se si volesse sapere qual è il vero centro dell'intero parco si dovrebbe scegliere appunto **Apeiron** che, col suo grande spazio vuoto, si contrappone al pieno del borgo e simbolicamente allude anche al valore del vuoto, nella *strategia di riserva* che ogni parco dovrebbe prevedere.

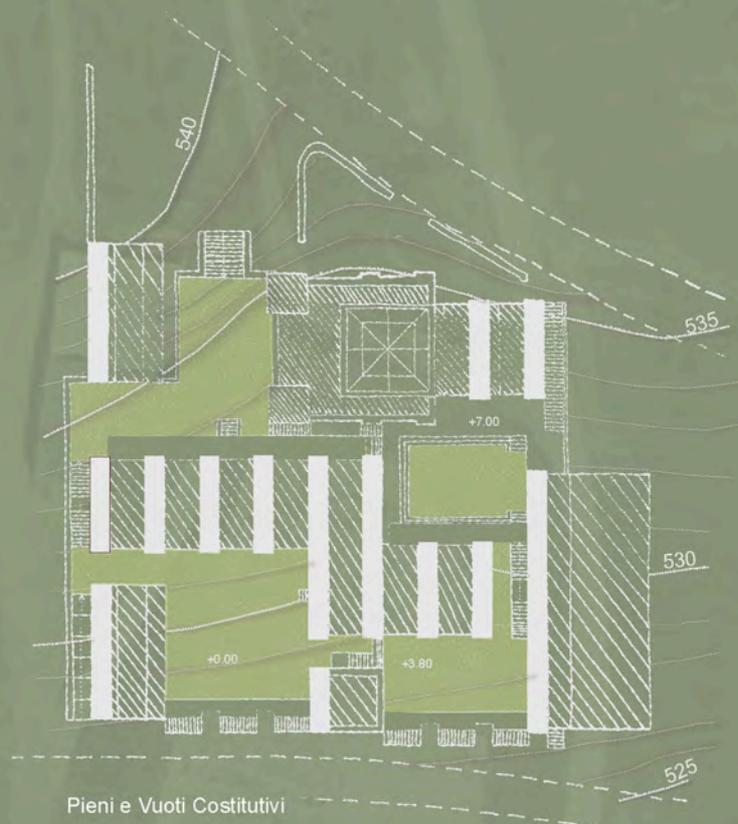
Sulla parte opposta della via, attraversando un nodo (**Europa**) che concentra uno svincolo di sentieri, si accede alla seconda isola: **Paideia**, *la città dei piccoli*, limitata da una gradinata, con un bar-terrazza soprastante, denominato *Prato delle nonne*. Al di sotto c'è la città dei piccoli, attraversata da un percorso sinuoso che divide l'area in parti, destinate ad attività e fasce d'età diverse, dando anche loro accesso, partendo da un grande albero per culminare su una piccola altura attrezzata per il gioco. La città, progettata applicando le 10 categorie di lettura, è dedicata ai *giochi di pace*, fondati sull'ecologia, "riciclando" materiali per ri-generare la città-natura. Inoltre da **Paideia** si diramano una serie d'itinerari naturalistici che portano anche al *bosco grande* e al torrente, attraversando una serie di postazioni in cui è possibile anche *giocare con la natura*, a partire dalla terza isola, **Eleutheria**, oggetto di un recupero ecovegetativo, collocata nel sito più in alto.

Superando l'Arcipelago 2 ci si trova di fronte ad un bivio dove sembra che da un lato ci si debba proiettare molto in avanti e dall'altro si possa tornare indietro nel tempo. Scegliendo il futuro si perviene al complesso del **Meriston**, dove i giovani possono compiere l'esperienza della **frontiera**, dove tutto è possibile, ma nella consapevolezza che il futuro è cosparso di macerie, come quelle senza storia, ricavabili da un deposito-garage, in parte smontato, in parte utilizzato soltanto nelle strutture di supporto, operando con un nuovo "involucramento" come è già avvenuto nella *domus* e a *Thiasos* dove nuovi volumi ecologici e bioclimatici hanno "inglobato" il preesistente, donandogli però uno spazio **vuoto di riserva e relazione** con il paesaggio. Ora la costruzione è un limite comune al passato "recuperato" e al *futuro da proteggere nello spazio libero*. Uno spazio di provviste per il futuro fa da basamento ad un Ostello per i più giovani.



Se invece si sceglie d'incontrare la *rovina*, l'esperienza del tempo prevale su quella dello spazio.

Salendo alla sinistra del bivio, si raggiunge **Isola 2: l'albergo piccolo**, in cui torna alla memoria una tipica architettura della città-campagna, sul modello della certosa, disposta a dialogare con il vicino rudere di un antico casolare, che viene in parte recuperato e in parte consolidato, mantenendo il più possibile lo stato attuale. Il rudere viene destinato ad uno spazio di sosta e ristoro, tipico dell'esperienza del *viaggio a cavallo* in Basilicata. Dove la rovina rafforza l'idea di una sosta nel tempo, del movimento, che restituisce un **tempo ri-generante e conviviale**, necessario al recupero delle energie. Lo spazio, intorno alla rovina, è dotato anche di grotte, inserite nell'itinerario dell'*ecomuseo*.



Studio della seconda variante

Andando oltre la rovina, si raggiunge **Agon**, l'ultima "isola" dell'arcipelago in un paesaggio che, come dice Augé è la "riunione di temporalità diverse".

Si tratta di un piccolo stadio per le gare equestri di salto, con tutti i servizi necessari annessi: il maneggio, il campo prove, il *castrum* dei box, ossia l'accampamento temporaneo dei cavalli che vengono a partecipare alle gare, il parcheggio per i caravan, e così via.

Qui si può **lottare** l'un l'altro ed alla fine scoprire che l'antagonista, e in fin dei conti il nemico, è **necessario** al gioco dell'**esistenza umana**.

Annulare l'**antagonista** per sempre, che prima di essere fuori è dentro di noi, o liberarsene, significherebbe di fatto eliminare il gioco stesso che rivela la natura della vera **relazione** che lega all'**avversario**. Invece occorre accettare l'indispensabilità dell'altro e aiutarlo ad esistere affinché il gioco continui.

Anche questo allora è un *gioco di pace*.



✿ L'ultima architettura del parco, prima di uscire, richiama una citazione di Plutarco: «Non si lascia mai il parrucchiere senza aver lanciato una discreta occhiata allo specchio per vedere a che cosa ora si rassomiglia». È un monumento, denominato **Remetiri**: riprendere le misure, significa che dopo l'esperienza occorre rivolgere lo sguardo su se stessi, per sapere *dove si è*, in rapporto ai luoghi vissuti e alla scoperta delle *verità* che aiutano a vivere.

✂ ✨
È realizzato pensando a un sarto che attenda da fuori e da dentro, al proprio *abito*, ma perennemente in forse, dentro l'imbastitura della vita. Così l'architettura, che come sostengo, è **un taglio nel tempo che limita spazi**, rappresenta lo scontro tra il suo *nontempo* (il taglio nel fluire del tempo) e la molteplicità dei tempi, più veloci e più lenti che l'attraversano, lasciando nel suo decoro le tracce e le impronte di questi passaggi.

☉ ✨
Anche la **natura** (il sole, l'acqua, la vegetazione e il vento, con tutto ciò che porta con sé) ha i suoi tempi. La natura umana ha anche una **memoria**. E lo spazio, transitato e tormentato dalle onde elettromagnetiche, dai **flussi** veicolari, delle merci e dei valori, dalle infrastrutture in genere, dalle reti cablate, rischierebbe di essere anch'esso un veicolo travolgente per i tempi della natura umana se non vi fosse il *nontempo* dell'architettura a difenderlo limitandolo. Questo *nontempo* non è metafisico, ma invece materiale, necessario e immanente come la vita.

