paesaggio urbano

dossier di cultura e progetto della città

Parchi di divertimento

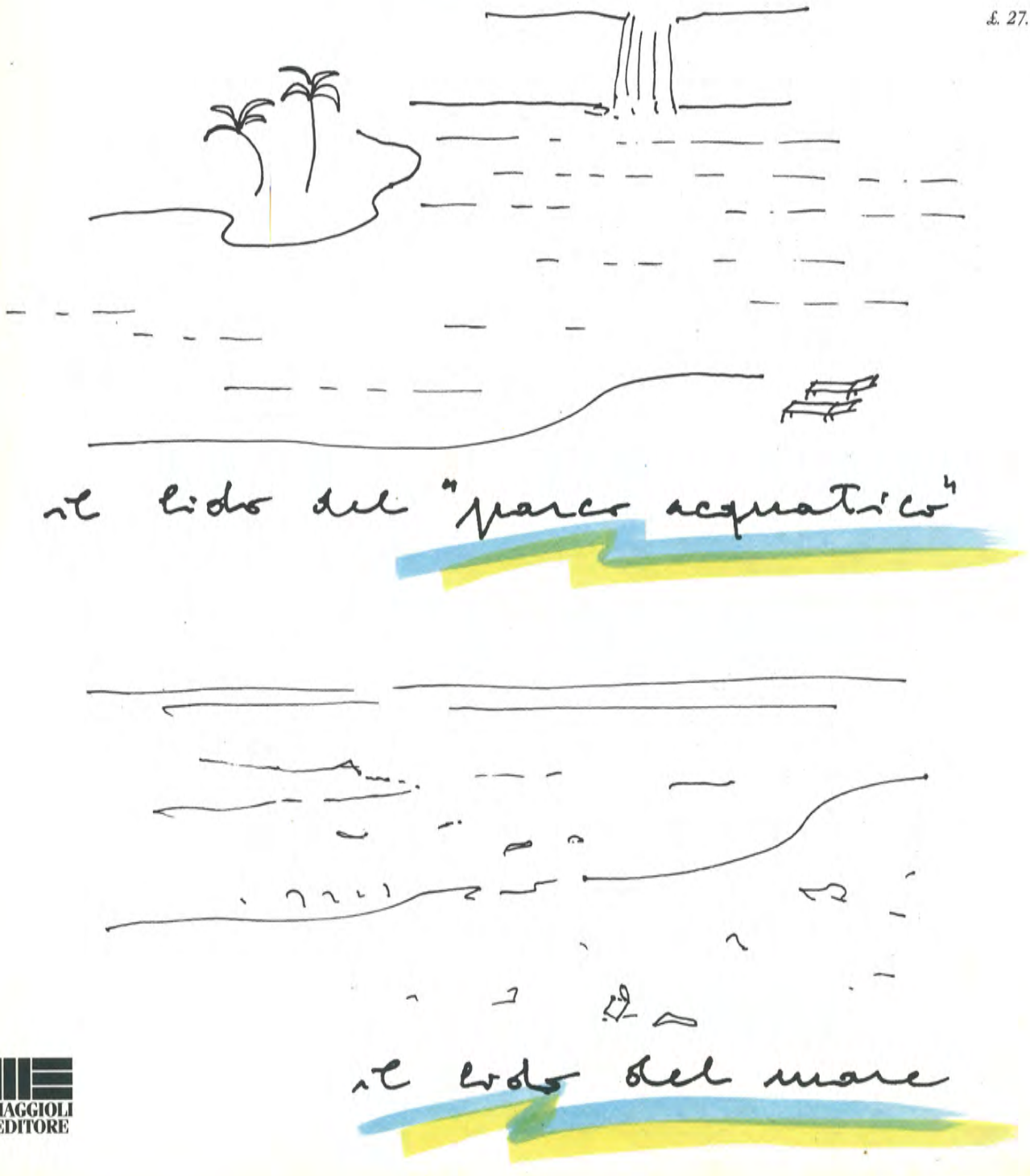
parchi d'attrazione, parchi acquatici, parchi tematici in Italia, in Europa e negli Stati Uniti

- La Rocca Brancaleone a Ravenna
- Un percorso pedonale a Pontassieve
- Telerilevamento e progettazione urbana a Roma

5'93

settembre
ottobre

£. 27.000



Rivista bimestrale • Anno II • settembre - ottobre 1993 ■ P 18.9305
Sped. in abb. post. gr. IV • ISSN 1120-3544

MAGGIOLI EDITORE

EUROPOLIS

Bologna Fiera 10-13 Febbraio 1994

ARREDO URBANO

IMPIANTISTICA SPORTIVA E RICREATIVA

TRAFFICO E MOBILITÀ

FORESTAZIONE URBANA
E VERDE ATTREZZATO

AMBIENTE

SINDACI
ASSESSORI
ARCHITETTI
INGEGNERI
TECNICI COMUNALI E REGIONALI
MINISTERI
MUNICIPALIZZATE
GEOMETRI
STUDI DI PROGETTAZIONE
IMPRESE
GESTORI DI: IMPIANTI SPORTIVI,
PISCINE, PALESTRE, PARCHEGGI,
GIARDINI, ALBERGHI, CAMPEGGI,
CENTRI COMMERCIALI

EUROPOLIS

SALONI DELLE TECNOLOGIE PER VIVERE LA CITTÀ

BOLOGNA 10-13 FEBBRAIO 1994
QUARTIERE FIERISTICO ORARIO 9-18

INVITO OMAGGIO

IDEATO E REALIZZATO DA FEDERLEGNO - ARREDO IN COLLABORAZIONE CON: BOLOGNA FIERE

SEGRETERIA: O.N. ORGANIZZAZIONE NIKE S.R.L.

Viale della Mercanzia, 119 - Bl. 2B - Gall. B - C.P. 112 - 40050 Funo Centergross (Bo) - Tel. (051) 6646624 - Fax (051) 6646424

paesaggio urbano

dossier
di cultura e progetto
della città

MAGGIOLI
EDITORE

Direttore responsabile
Amalia Maggioli

Direzione Scientifica
Nicola Assini, Paolo Baldeschi, Lorenzo Berna,
Pierluigi Giordani, Mario Zaffagnini.

Redazione
Marco Agliata, Marcello Balzani,
Gianfranco Corzani, Fabrizio Vescovo.

Il Repertorio di componenti edilizi
è curato da: Marco Agliata, Marcello Balzani,
Stefano Focaccia e Fabrizio Fontana

Progetto grafico
Anna Maria Swenson

Registrazione presso il tribunale
di Rimini al n. 2/92 del 24.3.1992

Concessionaria esclusiva per la pubblicità
PUBLITEMA
Divisione pubblicità - PUBLICA
Via Ciro Menotti, 11/D
20129 Milano
Tel. 02/76110560 - fax 02/7387538

Direzione e redazione
Maggioli Editore, via Guerrazzi, 10 - 40125 Bologna
tel. 051/229439-228676, fax 051/229439

Amministrazione e diffusione
Maggioli Editori
Casella Postale 290, 47037 Rimini - tel. 0541/626777
fax 0541/622020

Condizioni di abbonamento
La quota di abbonamento alla Rivista per il 1994
è di L. 165.000 da versare sul c.c. postale n. 12162475
intestato a Maggioli Editore - Divis. Periodici - Rimini.
La rivista è disponibile nei punti vendita Maggioli Ufficio
e nelle migliori librerie.
Canone promozionale per privati e liberi professionisti L. 120.000
Il prezzo di ciascun fascicolo compreso nell'abbonamento è di
L. 32.000
I prezzi suindicati si intendono IVA inclusa

Il materiale utilizzato per la pubblicazione degli articoli
non viene restituito

Stampa: Titanedi Dogana - Rep. San Marino

Associato all'USPI
Unione Stampa Periodica Italiana

La **Maggioli Editore** S.p.A.
è iscritta nel Registro Nazionale della Stampa
in data 01.09.1983 al n. 996 Vol. 10 Foglio 761

Hanno collaborato a questo numero

Alberto Abruzzese
Ordinario di Sociologia delle comunicazioni di massa,
Facoltà di Sociologia,
Università La Sapienza di Roma

Stefano Baldisserri
Architetto in Modena

Alessandro Balducci
Docente di Gestione urbanistica,
Facoltà di Architettura,
Università di Pescara

Sandra Berati
Operatore economico di servizi turistici, Venezia

Davide Brandoli
Architetto in Modena

Antonio Bonomi
Architetto in Bologna

Pierluigi Bonvicini
Architetto in Los Angeles

Sandra Camicia
Ricercatore presso l'Università di Perugia

Giorgio Conti
Professore associato di Urbanistica,
Facoltà di Ingegneria,
Università di Ancona

Daniela Delvecchio, Annarita Ferrante,
Giulia Manfredini
Eubios, Bologna

Romeo Farinella
Architetto, Consulente urbanistico
IRRES di Perugia

Marco Ficociello
Dottore forestale in Forlì

Paolo Forasassi
Architetto in Firenze

Maurizio Gambuzza
Collaboratore del CISET
Centro Internazionale di Studi di Economia del Turismo
Venezia

Michele Liberatori
Architetto in Arezzo

Marco Lucat
Architetto in Verona

Marco Magrini
Architetto in Arezzo

Pier Francesco Ricci
Architetto in Forlì

Nicola Risaliti
Architetto in Pistoia
Funzionario del Settore dei lavori pubblici
ed ecologia, Comune di Agliana

Roberta Santoni
Architetto in Perugia

Mariano Sartore
Dottore di ricerca
in Pianificazione territoriale urbanistica,
Venezia

Traduzioni abstract in inglese:

Luisa Pece

Parchi di divertimento

Parchi di divertimento:
il presente e il possibile futuro in Italia
Lorenzo Berna **5**

Il gioco, il tempo, la filosofia.
L'epifania dell'effimero nella città e nel territorio
Pierluigi Giordani **10**

I parchi di divertimento
Alberto Abruzzese **18**

Tipologie, geografia e problematiche
dei parchi ricreativi in Italia
Mariano Sartore **24**

Gardaland progettazione e ri-progettazione
di un parco di "successo"
Marco Lucat **30**

Mirabilandia.
Temi e problemi dell'insediamento
di un grande parco ricreativo
Sandra Berati **36**

Acquafan.
L'alternativa al mare e rapporti
con il turismo balneare
Maurizio Gambuzza **42**

Millenium.
Problemi della locazione e dello sviluppo locale
Romeo Farinella **48**

La città della domenica:
da luogo dello svago a luogo per gli animali
Roberta Santoni **52**

Euro Disneyland a Parigi:
la dimensione immobiliare del *loisir*
Alessandro Balducci **56**

I parchi ricreativi tematici come metafora
dello sviluppo dei luoghi post-industriali.
Casi di studio francesi ed italiani
Giorgio Conti **64**

Parco a tema e parco d'acqua,
due distinti problemi progettuali
Antonio Bonomi **70**

Il gioco come *business*
Sandra Camicia **76**

Los Angeles
Il "Viper" nel parco "Six Flags Magic Mountain"

AMBIENTE

Il nuovo progetto di espansione di Disneyland
Pierluigi Bonvicini **82**

ARREDO

La rocca, il teatro, il giardino:
un progetto per Ravenna
Davide Brandoli, Stefano Baldisserri **94**

ACCESSIBILITA' URBANA

a cura di Fabrizio Vescovo

Attrezzature urbane alternative
per il trasporto collettivo accessibile
Fabrizio Vescovo **107**

Pontassieve:
uno sguardo fra una piazza e la collina
Paolo Forasassi **109**

GEOGRAFIA URBANA

a cura di Pier Francesco Ricci

Roma: telerilevamento e pianificazione urbana
Pier Francesco Ricci **115**

MULTIMEDIALITA' E DISEGNO URBANO

a cura di Nicola Risaliti

Dalla fotogrammetria alla modellazione solida
Michele Liberatori, Marco Magrini **121**

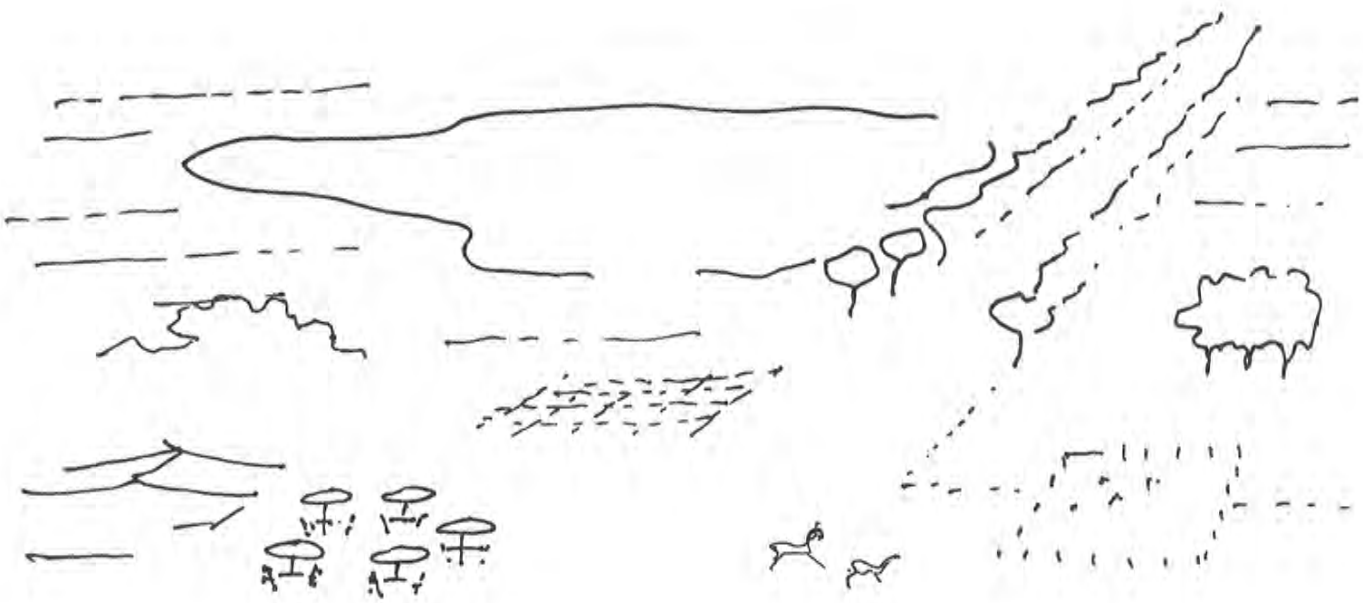
BIOARCHITETTURA

a cura di Eubios Laboratorio Spazio Ambiente

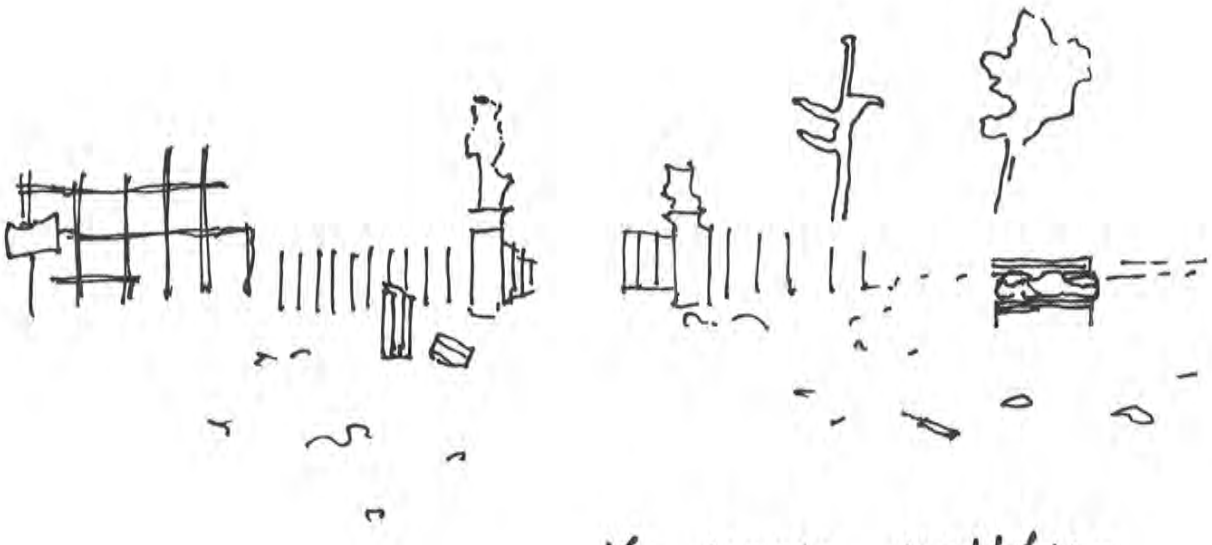
Dall'utopia al recupero dell'ambiente fisico:
percorsi per un'ecologia urbana
Daniela Delvecchio **125**

VERDE

Flormart '93
Tecniche di inerbimento in città:
l'esperienza di Stoccarda
Marco Ficociello **128**



il "parco naturalistico"



il parco pubblico

Parchi di divertimento: il presente e il possibile futuro in Italia

Lorenzo Berna

Introducendo i saggi contenuti in questo numero di "Paesaggio Urbano" dedicato ai parchi di divertimento, si nota che la loro diffusione in Italia è un evento recente, inserito nel più vasto fenomeno dell'urbanizzazione dispersa che, senza adeguato controllo, porta al disordine distributivo e al conseguente spreco di suolo e di risorse. La localizzazione del parco divertimenti è infatti attualmente sempre isolata dal contesto insediativo e indipendente dalle vocazioni dell'ambiente circostante; alla scala maggiore invece si verificano concentrazioni nelle zone di turismo balneare. Si propongono criteri di una migliore pianificazione degli interventi che, anche sull'esempio di esperienze straniere, sappiano utilizzare le capacità innovative e imprenditoriali manifestate dai parchi ricreativi, al fine di farne brillanti contributi alla riorganizzazione urbana e territoriale. Di ciò trarrebbero vantaggio i parchi stessi, sia dal punto di vista commerciale che da quello dei contenuti.

The present issue of "Paesaggio Urbano" is devoted to entertainment parks. The introduction to the various essays underlines how only recently have they become pupular in Italy. They are part of a wider phenomenon of scattered urbanization that, lacking adequate monitoring, leads to distribution disorders and subsequent waste of land and resources. As a matter of fact, entertainment parks are usually lucated outside inhabited areas and are independent from the tendencies of the surrounding environment, while beach resorts attract a larger number of parks. Criteria are suggested for planning better interventions, having analyzed experiences in other countries, so as to take full advantage of the innovative and entreprenaurial abilities attached to the realization of entertainment parks, in order to translate such abilities into fruitful contributions to urban and territorial restructuring. This would greatly entrance the commercial and substantial aspects of entertainment parks.

Il parco divertimenti è uno degli elementi di novità nel desolato paesaggio urbano recente, ove introduce, con le sue luci, segnali alternativamente interpretabili come spezzoni incendiari di una civiltà urbana in estinzione, o come primi bagliori di una diversa città del futuro.

Si inserisce nel più vasto fenomeno dell'urbanizzazione dispersa in cui, alla pari di altre forme di interventi ugualmente unitari e chiusi, in primo luogo i centri commerciali, costituisce uno dei principali nodi di interesse collettivo. Nodi particolarmente degni di attenzione per la grande diversità dai centri tradizionali della vita sociale, a cominciare dal fatto paradossale che, a totale differenza dal passato anche recente, questi nuovi luoghi collettivi sorgono e vengono gestiti per iniziativa imprenditoriale-commerciale di tipo privato.

Nel numero 5/92 abbiamo affrontato il tema dei centri commerciali. La raccolta di saggi e documentazioni che segue offre un vasto e dettagliato, anche se necessariamente incompleto, panorama sui parchi di divertimento oggi in Italia, utile per orientarsi sull'argomento e per trarre alcune prime conclusioni.

Il parco divertimenti, come tanti altri oggetti e manifestazioni nella cultura dello svago, dai juke-box alle discoteche, dalla musica rock ai videogiochi, è importato dal nord America. Ha come ottocentesco precedente il luna-park, mobile o stabile, anch'esso di origine americana. Nella sua evoluzione si è articolato in forme diverse (precisamente classificate nel saggio di *Mariano Sartore*) di cui maggiormente innovative il parco tematico (alle attrazioni del luna-park tradizionale si aggiungono ambientazioni animate su temi popolari ripresi da

fiabe, fumetti, films, cartoons) e il parco acquatico (l'acqua è l'elemento principale ove attivamente bagnarsi, scivolare, rotolare, navigare, danzare,.. che ne fa un'evoluzione più delle grandi piscine e dei grandi stabilimenti balneari che del parco divertimenti classico). Ci sono poi parchi naturalistici e parchi faunistici (aggiornamenti fantastici dei giardini botanici e zoologici) e particolari versioni dei parchi tematici come quelli (tipo Minimundus o Italia in Miniatura) che basano le loro attrattive su copie ridotte di oggetti tratti dal patrimonio storico e geografico (il Cervino in scala 1:1000!).

In tutte le eccezioni, ha alla base l'esigenza della pura evasione, dello svago liberatorio privo in principio di ogni condizionamento e di ogni sforzo sia intellettuale che fisico; l'abbandono a semplici riflessi istintivi, ad emozioni immediate che si esauriscono in se stesse, non richiedendo né preparazione, né impegno successivo. Diverso anche dal semplice assistere ad una partita di calcio che risulta insignificante se non si conoscono regole , squadra, giocatori, vicende del campionato ed una serie di eventi collegati nel tempo che diventano storia o storie. Più simili gli spettacoli rock o le grandi fiere, le feste e il carnevale; mentre questi però sono eventi occasionali per chi risiede permanentemente in un luogo, i parchi di divertimento, all'inverso, si offrono quotidianamente e stabilmente ad un pubblico itinerante e sempre rinnovato (vedi il ricchissimo saggio di *Pierluigi Giordani*, illuminante sui legami tra evento transeunte e permanenza dell'involucro urbano che lo ospita). Se il carnevale e la fiera sono episodi eccezionali inseriti organicamente nella vita collettiva, riscattati dall'avvenire *semel in anno* e dalla multiforme partecipazione corale al loro prepararsi e svolgersi, ogni volta diversi, i parchi di divertimento rappresentano l'effimero assoluto che si ripete identico migliaia di volte per un pubblico variabile anonimo e inconsapevole, diretto da un'attenta e interessata regia. Vengono alla mente inquietanti visioni di mondi programmati, tanto più preoccupanti se si osserva come docilmente lo stesso pubblico insofferente di impegni, si sottopone alle fatiche del viaggio, delle code, del caldo, nonché alla ferrea, pur se soffice e dissimulata, disciplina vigente nei parchi.

Lo stimolo all'abbandono e allo straniamento come nel sonno o nel sogno è un'esigenza naturalissima dell'uomo, più facile da soddisfare nella ricchezza, uno dei lussi della società del benessere. Soggetta a fenomeni di assuefazione e scatenamento, esigente fino all'estremo, porta però in sé i germi dell'autodistruzione, come nell'esperienza della droga. Il giovane dopo l'ebbrezza dell'idroscivolo, si sfinisce nei ritmi ossessivi della discoteca, poi nella folle corsa sull'autostrada cerca la morte, o appicca il fuoco o compie atti gratuiti di violenza.

Le stesse attrazioni dei parchi, basate in gran parte su effetti superficiali di sorpresa e meraviglia, risentono di questo meccanismo di assuefazione e di pretesa progressiva e sono costrette ad un continuo rinnovarsi, ad un incessante aggiornamento pena l'esaurirsi del loro pubblico (vedi la vicenda della Città della Domenica raccontata da *Roberta Santoni*).

D'altra parte, se si esamina in modo meno drammatico il fenomeno, specie in Italia, è facile vedere come molti dei fattori di attrazione attengono ad una sfera assai ordinaria di esigenze istintive e di desideri collettivi. Semplicemente trovarsi in un luogo invitante, colorato, pulito, con verde e specchi d'acqua cristallina, accessibile e sicuro, organizzato e comodo, pieno di folla allegra e spensierata. Non molto in fondo di più di quello che vorremmo che fosse (o già era?) il nostro ambiente quotidiano. Evasione diventa allora letteralmente sfuggire alle normali condizioni insediative faticose, inospitali, degradate, quali offrono da noi non solo le città ma ormai gran parte delle consuete località di vacanza. Il fatto di trovare riuniti insieme una serie di vantaggi (accessibilità, animazione,divertimento, ristoro), la possibilità di scatenarsi, il far parte di una folla strepitante, il semplice esibirsi, spesso amplificato da riprese televisive in occasione di giochi e balli organizzati all'interno del parco, fa passare in secondo piano la realtà del tutto artificiale e commerciale del complesso e la qualità stessa dell'attrezzatura. *Alberto Abruzzese* esamina brillantemente nel suo saggio i caratteri ambigui di queste forme di svago, espressioni vistose di un mutamento culturale in atto.

Il cambiamento è anche fisicamente palese: basta osservare la differenza tra una piscina tradizionale, sorta di grande attrezzo ginnico in cui sono evidenti nel disegno geometrico, nella durezza dei materiali, nella divisione in corsie... la quantità di regole igieniche, funzionali, sportive che ne condizionano il progetto e l'uso, e la disinibita naturalezza e fantasiosa messa in scena di un parco acquatico. L'una, materializzazione di una funzione definita esplicitamente come norma; l'altro, frutto di tecnologie e *know-how* molto più avanzati, attraente allestimento per comportamenti apparentemente liberi, in realtà perfettamente previsti e oculatamente diretti. Dal regolato, tenden-

zialmente autoritario, mondo razionalista al ludico e subdolo mondo post-industriale.

Particolarmente importanti sono per noi i connotati urbanistici del problema.

La localizzazione in Italia dei parchi di divertimento (vedi ancora l'articolo di Sartore) possiede al momento alcuni caratteri ricorrenti di base. Il primo è di essere tipicamente isolata su terreni liberi, senza relazioni dirette con il tessuto insediativo circostante, accessibile solo attraverso vie di grande comunicazione automobilistica (non è praticamente possibile raggiungere il parco a piedi, in treno o in bicicletta) e affiancata quindi da un'area di parcheggio di estensione simile a quella dello stesso parco.

L'isolamento riduce il parco alla sua etimologia di recinto specializzato che esclude non solo chi non paga l'ingresso o chi arriva fuori orario, ma anche ogni attività non programmata ed ogni relazione non strettamente necessaria con l'ambiente circostante. L'incidere su terreni liberi di tutt'altra natura e vocazione porta quasi sempre alla rovina del paesaggio ed obbliga alla costruzione *ex-novo* di una serie cospicua di infrastrutture (dai raccordi stradali, ai parcheggi, agli allacci e agli scarichi) utilizzate solo dal parco e limitatamente all'orario e alla stagione di apertura.

Da parte dei promotori dei parchi la scelta di una posizione esterna è dettata da ragioni di costo e di reperibilità delle vaste aree necessarie, di facilità di approvazione dei progetti, oltrechè di agevole accesso da bacini di utenza a carattere regionale e non strettamente urbano. Talvolta anche da mire speculative sullo sfruttamento dei terreni circostanti.

Gli stessi fattori e gli stessi processi valgono in generale nel territorio per attrezzature e servizi di ogni specie, progressivamenti ridotti a monadi isolate in uno spazio amorfo, comunicanti solo attraverso reti viarie e tecnologiche: ne deriva il paesaggio sempre più invaso, l'urbanizzazione confusa, l'enorme spreco di suolo e di risorse, l'alterazione incontrollata degli equilibri distributivi, l'aumento globale delle distanze, l'inaridimento infine della vita sociale, specie quando ad essere segregate sono attività cruciali per la vita di relazione come il commercio e il divertimento.

Se tutto ciò può giustificarsi in periodi di sviluppo tumultuoso o nei territori a bassa densità insediativa americani e sudamericani, è distruttivo in tessuti ricchi, densi e consolidati come quello italiano, ove non è sufficientemente contrastato, malgrado le esperienze di segno contrario di altri paesi europei.

Alla scala maggiore carattere distintivo della localizzazione dei parchi di divertimento in Italia è invece di essere concentrati, salvo più antiche e secondarie eccezioni (Luneur di Roma, Edenlandia di Napoli,...) in territori interessati da forti flussi di turismo balneare come il Garda e la riviera romagnola e veneta, in costellazioni di iniziative complementari e rivali (vedi i casi di Gardaland e di Aquafan illustrati da *Marco Lucat* e *Maurizio Gambuzza*). La presenza dei parchi provoca a sua volta un richiamo supplementare che contribuisce ad intensificare e a prolungare l'uso dell'apparato ricettivo esistente, secondo il naturale processo di concentrazione e diversificazione dell'offerta di mercato.

Il rivolgersi alla clientela delle vacanze caratterizza in senso stagionale ed accentuatamente disimpegnato ed effimero gli impianti.

Fino ad oggi l'atteggiamento nei confronti dei parchi di divertimento di chi per ufficio od elezione governa il territorio è stato quasi sempre in Italia o di accettazione incondizionata (moderata solo dalle opposizioni ambientaliste) o di resistenza passiva e vincolista (vedi gli esempi di Mirabilandia e Millenium descritti da *Sandra Berati* e *Romeo Farinella*). Posizioni estreme, entrambe in qualche modo negative, giustificate in parte dalla novità del fenomeno (privo fra l'altro di apposite normative, vedi i problemi progettuali dei parchi acquatici trattati da *Antonio Bonomi*), in parte dall'acritica accettazione dei modelli di importazione, la persistente incapacità di governare la complessità urbana e la debolezza (che arriva alla connivenza) nel controllare le forti spinte speculative e commerciali che muovono tali iniziative (vedi a quest'ultimo proposito l'efficace resoconto di *Sandra Camicia*).

Una visione più allargata e critica può invece indurre a considerazioni diverse.

Essendo, nel bene e nel male, divenuto elemento stabile e non occasionale del paesaggio e del costume urbano, il parco ricreativo ha ormai diritto di entrare a far parte degli ingredienti voluti e progettati della città. Anzi, data la precipua capacità di allestire e gestire — in modo autonomo dalle amministrazioni pubbliche — grandi spazi collettivi rendendoli del massimo gradimento per gli utenti, a cominciare dalle condizioni di base (sicurezza, igiene, trasporti, ristoro,...), fino alle lusinghe più spettacolari realizzate con tecniche e arti raffinate (perfino l'Architettura ha fatto ingresso nei parchi maggiori quali Orlando ed Eurodisney, per mano di esponenti 'in' come Michael Graves

o Frank O. Gehry) ed il tutto in modo perfettamente economico essendo il guadagno e non il benessere collettivo lo scopo primo dell'impresa, il parco divertimenti può costituire un ingrediente particolarmente prezioso per l'insieme urbano.

Ad alcune fondamentali condizioni, però.

Prioritaria una diversa localizzazione dei parchi. Alla scala locale, posizioni non isolate dal contesto, basate soltanto su fattori di costo delle aree e di accessibilità, ma determinate anche e soprattutto da criteri di integrazione alle funzioni urbane e ai caratteri territoriali affini e complementari. Alla scala più vasta, localizzazioni non basate sulle concentrazioni temporanee della popolazione estiva e balneare ma, data l'ubiquità delle risorse artificiali dei parchi, rivolte essenzialmente alla popolazione stabile delle aree urbane e metropolitane.

Entrambe le istanze vanno a vantaggio delle stesse iniziative, come è rilevabile confrontando il destino delle esperienze trascorse anche negli altri paesi e l'evoluzione delle tendenze attuali. Valgono per tutti il successo intramontabile del Tivoli al centro di Copenhagen (5 milioni di visitatori l'anno) e all'opposto i casi francesi (illustrati da *Giorgio Conti*) ove positivi sono solo l'esempio di Futuroscope a Poitiers, organicamente inserito in un'area destinata alla ricerca e alla formazione tecnologica, e quello del parco Phoenix di Nizza a carattere botanico-floreale affine alle vocazioni locali. Nella stessa Eurodisney, inclusa con cura nell'urbanizzazione di Marne La Vallée (vedi il resoconto di *Alessandro Balducci*), al riparo dalla crisi clamorosa dell'apparato complessivo dimensionato su di un troppo vasto bacino di utenza internazionale, il centro commerciale a ingresso gratuito, Festival Disney, disegnato da Gehry, è affollatissimo luogo di ritrovo della "ville nouvelle".

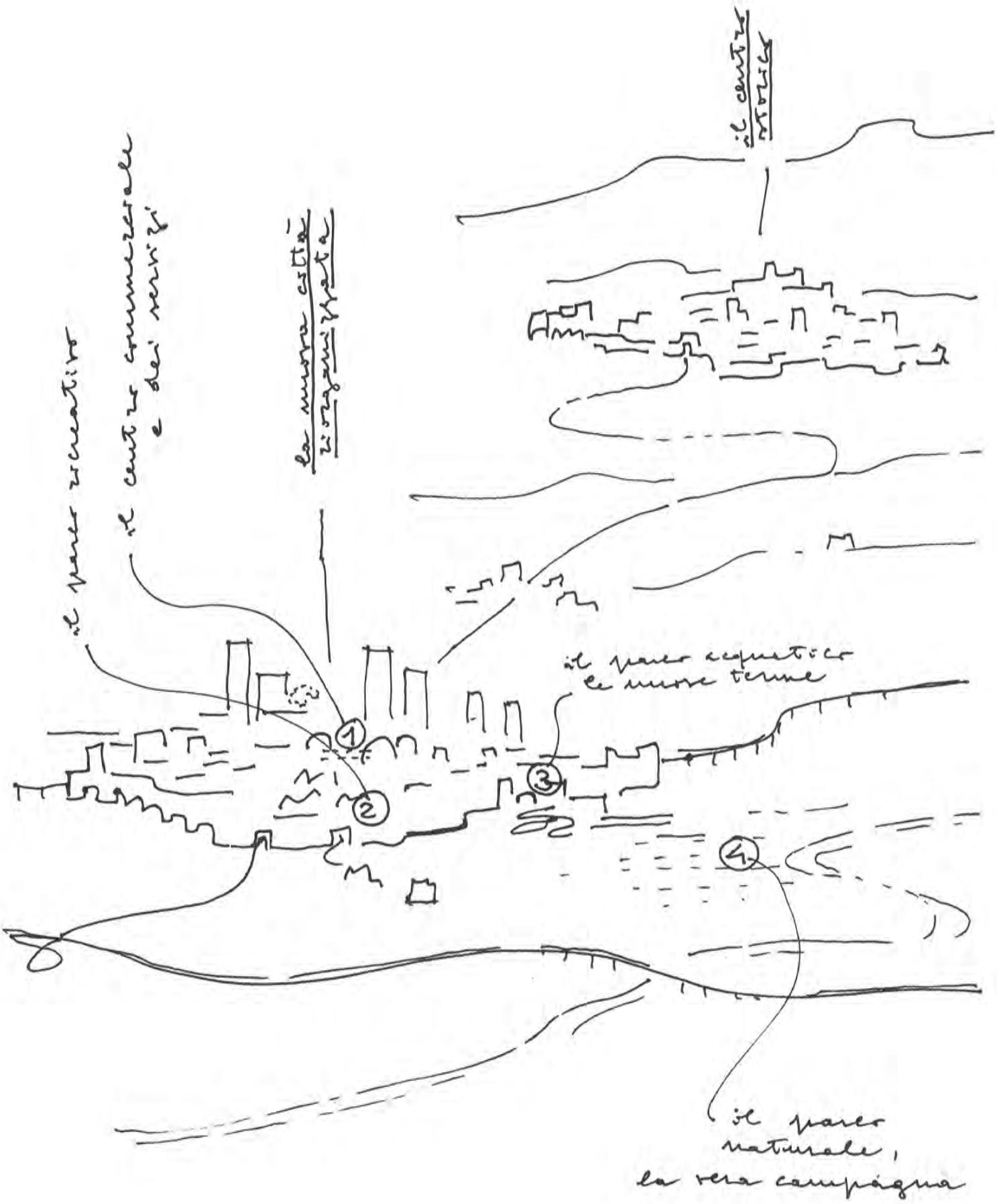
In Italia alcune iniziative recenti (il Mondo di Caneva 2 a Inzago Milanese, 4 nuovi parchi acquatici attorno a Roma e altri progetti in aree urbanizzate) mostrano i segni di una nuova tendenza, tuttora disorganizzata, di riavvicinamento alla città. La necessità di aggregazione ad altre funzioni urbane è poi evidente nell'organizzazione stessa dei parchi (simile è il caso dei centri commerciali) che cercano di unire a sé, al loro interno o nell'immediato intorno, quante più attività possibile (ristoranti, discoteche, sale di spettacolo, negozi, artigianato, attrezzature sportive, alberghi e servizi di ogni tipo, perfino le funzioni religiose e i centri congressi come a Mirabilandia) per assicurarsi una maggiore continuità ed intensità di funzionamento. Si arriva in questo modo a ricreare veri embrioni di nuclei civici che tuttavia, al di là della loro artificiosità e del tentativo di sequestro a scopo di lucro della vita sociale, sono destinati a restare spesso sterili proprio per le scarse connessioni con il contesto abitato e per il marchio specialistico.

Oltre alle prioritarie considerazioni localizzative, è in secondo luogo necessario, per un conveniente inserimento dei parchi nella città e nel territorio, l'approfondito lavoro di progetto sui due versanti, che sappia far coincidere cioè le esigenze dei parchi (nelle loro diverse specificità) con quelle insediative e ambientali, nel quadro di un'opera di riorganizzazione complessiva delle aree urbanizzate e delle risorse locali: parchi meno chiusi e stereotipati, città e territorio più strutturati e disponibili.

Si potrebbero allora immaginare fantastici parchi d'attrazione assieme a scintillanti centri commerciali e ad ogni attività terziaria e quaternaria a formare nuovi cuori palpitanti e ben accessibili delle aree metropolitane riorganizzate, parchi acquatici coperti e scoperti collegati a palestre, campi sportivi e verde come nuovissime terme urbane, parchi faunistici collegati alle riserve, parchi naturalistici collegati alla vera natura, riproduzioni in miniatura divenute parte di musei della città, e così via.

In parte prerequisito assoluto, in parte conseguenza di un mutato modo di progettare e di utilizzare i parchi ricreativi, è infine una disposizione mentale e comportamentale di maggior equilibrio nel coordinamento tra i molti fattori dialettici del problema: tra tempo ordinario e tempo dello svago, gioco attivo ed evasione passiva, educazione e divertimento, tra cultura del moderno e cultura del passato, natura e artificio, dominio pubblico e dominio privato, ed altri termini opposti, oggi divisi e non collaboranti come manifestano le strutture fisiche che li esprimono o li contengono.

In altro modo, la carica innovativa, le multiformi capacità tecniche e progettuali nel creare ambientazioni accattivanti, effetti illusori, immagini di fantasia, le energie imprenditoriali, le risorse finanziarie dei parchi ricreativi, possono farne ingredienti magici nel panorama urbano: anziché droga per sfuggire la realtà, spezie per una rinnovata e più gustosa vita collettiva.


il parco ricreativo
il centro commerciale e dei servizi
la nuova città riorganizzata
il centro storico
il parco acquatico le nuove terme
1
2
3
4
il parco naturale, la vera campagna

Il gioco, il tempo, la filosofia
L'epifania dell'effimero nella città e nel territorio

Pierluigi Giordani

L'Autore assume la nozione di gioco quale "comportamento culturale" (J. Huizinga). Questo approccio ha progressivamente ampliato il suo spettro, anche se la molteplicità delle componenti del gioco (competizione, azzardo, rituale, spettacolo, rischio, ecc.) analizzate esaustivamente da Caillois, hanno conosciuto alterna fortuna nel tempo.
L'allargamento delle varietà del gioco si è peraltro accompagnato nei secoli XIX e XX — nel versante dell'immaginario collettivo — ad una contrazione del concetto inteso come epifania vivente nella città, probabilmente imputabile alla crescente mancanza di correlazione fra l'evento (transeunte o stabile) *e l'ambiente, dovuta all'affermarsi — nel disegno della città — della prefigurazione astratta rispetto alla concreta realtà.*
In tal modo il gioco non può essere (vedi Fagiolo Dell'Arco) "diaframma che permette di vedere di nuova luce il corpo della città", "terzo spazio" che consente di ri-progettare forme e luoghi; l'opportunità è perduta, il gioco non trova più il palcoscenico.
Il piano, pur necessario in una realtà complessa è — in quanto "intenzionale predeterminazione" e "astratta prefigurazione", un paradosso che può difficilmente avere un punto di contatto con la realtà; risulta pertanto predisposto — per sua natura — a produrre "non luoghi" incompatibili nei confronti del gioco collettivo (o procedura per giochi interdetti).
*Aspetti della virtualità si manifestano altresì nei "non luoghi" funzionali della sottomodernità (autostrade, TVV, templi del consumo, spazi del ludico); involucri per la folla solitaria, epifania dell'effimero — priva di storia e di memoria — in cui automi ed androidi sembrano sospinti verso l'*after day.

The Author views "play" as "cultural behavior" (J. Huizinga). This approach was subsequently widened, although the various components of play (competition, gambling, ritual, performance, risk, etc.), that Caillois thoroughly examined, have experienced several ups and downs in the course of time.
An increased number of types of play was accompanied, in the XIX and XX centuries, within the collective imagination, by a narrowing of the concept of living epiphany in the city, most likely due to the growing lack of relationship between the event itself (transeunte ostabile) *and the environment, owing to the preponderance, in the design of the city, of abstract planning rather than actual reality.*
Play, therefore, will non longer be (cf. Fagiolo Dell'Arco) a "diaphragm allowing a novel view of the body of the city", a "third space" allowing a re-planning of shapes and places; the opportunity is lost, play can no longer find its stage.
Planning is necessary in a multifaceted situation. Ironically seen as "intentional pre-determination" and "abstract prefiguration", it will hardly match reality. Its natural bent is for producing "non-places", incompatible with collective play (or procedure for forbidden plays).
Virtual aspects come through also in the functional "non places" of submodernity (highways, TVV, consumerism, play areas). They are containers for lonely crowds, epiphany of the ephemeral — with neither history nor memory — where robots and androids seem to be forcibly directed towards the after day.

Umberto Eco, nell'introduzione a "Homo ludens", richiama la nozione di gioco, chiaramente individuata nel libro di Johann Huizinga come "invariante dei comportamenti culturali"; addirittura stimata elemento naturale antecedente ad ogni cultura (l'oracolo e l'indovinello celano la sostanza del gioco; alla base della filosofia c'è la proposta di un enigma). Beninteso, in questa ottica, la "cultura" è alternativa rispetto alle tradizionali aristocrazie culturali (estetica, etica, economia etc.), comprendendo complessi fenomeni sociali (l'arte come lo sport, la festa come i riti funebri, la cerimonia nuziale come l'incoronazione di un re etc.). Eco prosegue insinuando altresì il sospetto (avanzato nella "Crisi della civiltà") che la "nostra sia l'unica epoca culturale che ha smarrito il senso del gioco e delle sue regole"; rinnegando la "gratuità" (prerequisito dell'evasione ludica), circoscrivendola, nonostante l'allargamento del gioco — ad esempio — alle leggi della lingua (De Saussure) e/o alla matematica (da Wittgenstein alla teoria dei giochi). In tal modo nella "categoria" ludica fa il suo ingresso il tempo che modifica — nel suo svolgersi — la "fortuna" dello "spettro" del gioco.

Le conseguenze dell'accettazione del gioco quale "costante" dei comportamenti culturali non sono trascurabili; se la speculazione (la filosofia) non può essere disgiunta dal gioco "il concetto di gioco si fa coestensivo a quello di cultura in tutte le sue forme possibili" ossia esperienza a tutto campo, talvolta riconoscibile come *game* (docile a "regole" proprie della *performance*) oppure — se corrispondente ad un atteggiamento costruttivo — ed è *play* (recitare e giocare). Su questo percorso attribuzionistico possiamo indugiare in modo analitico e articolato; peraltro fatalmente in difetto.

Al proposito, non possiamo ignorare Caillois e la sua sistematica "tipologia" (ne "I giochi e gli uomini"); esaustiva casistica in cui i giochi trovano una convincente (anche se indefinita) matrice. Possiamo così inoltrarci nella classificazione di Caillois; a cominciare dalla fa-

miglia della competizione, che ha un orizzonte molto ampio (dallo sport alla concorrenza commerciale, dalla "prova" didattica al "concorso", dal torneo alla guerra etc.), di cui emblematico portavoce può essere il sofista (che, da buon giocoliere, vuole la presenza della folla e gode delle domande e delle risposte).

Parimenti alla competizione il gioco coinvolge il caso (la scommessa, il tentare la sorte, l'azzardo, la speculazione in Borsa etc.); strettamente apparentato, più di altri aspetti della menzionata ideale matrice, alla buona sorte e al suo doppio.

Una terza sembianza del gioco è il gusto della maschera, la finzione dell'altro, il travestimento, l'artificio spettacolare, il rituale (il campo è vastissimo; dai "trionfi" alle feste, dalle tecniche alle scienze dello spettacolo, dagli apparati transeunti a quelli stabili, etc.).

Infine il rischio, la vertigine della distruzione, il brivido del pericolo reale o fittizio (dalla percezione del "film dell'orrore" al "pendolo" di E. A. Poe, dall'acrobazia alla corrida, dalla "roulette russa" alla velocità-limite dopo la notte in discoteca, etc.).

Le citazioni riguardano i "contenuti" di tipologie comuni del gioco, viziate, naturalmente, da restrittività e da omissioni. Il gioco cointeressa infatti sovrapposizioni di contenuti (il "torneo" è competizione e addobbo aristocratico a forte drammatizzazione; nell'agonismo della vita economica la serietà si fa gioco; il palio parla di morte; il *gentlemen's agreement* è — o può essere — parte del gioco politico etc.), attiva passioni collaterali, coinvolge contesti relazionabili ai giochi. Viene trascurato, ad esempio — nella menzionata casistica — l'ambiente, che riveste — per contro — singolare evidenza, in quanto palco della rappresentazione, "luogo" deputato (nel gioco collettivo) dell'effimero.

Restano altresì emarginati i luoghi virtuali. Dove si colloca la correlazione gioco-rappresentazione nel pur fertile campo dell'utopia? Eliminando la virtualità, che ruolo ricoprono i suoi derivati ideologici (ossia i piani)? E' ipotizzabile un rapporto di congruità col gio-

Gli elefanti, Incisione dai "Trionfi di Cesare" del Mantegna

G. Fossati, La corsa dei fantini in Prato della Valle

Gabriel Bella, La regata delle donne in Canal Grande, Venezia

Jacopo del Sellaio, Trionfo del tempo

co nel paradossale punto di contatto virtuale-reale? Si potrebbe continuare.

In tal caso i derivati tipologici dei giochi si affollano, le dimensioni si moltiplicano, gli intrecci abbracciano inedite formule; talvolta il riferimento può ricevere riscontri immediati (ad es. la progettualità e/o la decisionalità nell'organizzazione del territorio possono ritrovarsi nella famiglia della competizione), in altre occasioni l'incertezza può estendere gli interrogativi.

Comunque il sasso dell'evasione ludica allarga progressivamente i suoi cerchi nello specchio dei comportamenti; ogni definizione del campo di determinazione diventa arbitraria, ogni limitazione costituisce rinuncia alla complessità del gioco nella realtà. L'evasione ludica è indefinita (si avvale di ininterrotti scambi), dialogica e additiva nei confronti dei "luoghi", mutevole nel rilievo assunto dai contenuti nel tempo.

Ai "generi" e/o "tipologie" dell'effimero si accompagna (e non potrebbe essere altrimenti) infatti la "fortuna". Esemplificando: la "festa", il "trionfo", la naumachia, il banchetto, hanno un vertice nella società del Rinascimento o nell'età barocca. I "mezzi", tecnici e/o figurativi, materiali e/o di fantasia (l'apparato, la macchina, la rappresentazione vivente, etc.), i "luoghi" integrati a teatro della festa (Piazza del Campo nel Palio di Siena, vicoli e strade nella festa dei gigli a Nola etc.) sono finalizzati all'evento, straordinario anche se ricorrente, talvolta celebrazione allegorica di un sentimento universale (l'amore, la morte, la virtù), in altri casi attestato della continuità della memoria (ad es. dell'antico) etc.. L'evento (nel Rinascimento e nell'età barocca) è anche l'occasione, per il potere, di una epifania effimera; il consenso (l'alleanza con l'immaginario collettivo) è lo scopo più o meno dichiarato. Ma, in taluni casi (v. Palio di Siena) risulta autonomo dal potere; all'epifania — documento di identità antropologica, antinomia eticoludica, rito sacrificale — concorre la costante della città di pietra, in un "luogo" ricorrente (la Piazza del Campo), convitato alla festa crudele, sleale, corrotta (in cui la Chiesa benedice Machiavelli).

La tendenziale correlazione dell'effimero all'urbano è conseguenza della continuità fra involucro, eventi, storia (vedi Le Goff); l'extraurbano, luogo dell'incognito, è non storia (quindi non luogo), come tale escluso dall'effimero.

La variabilità del rapporto fra evento e involucro, corrisponde alla cultura del tempo; ad es., nell'età barocca l'effimero si congiunge al palcoscenico, assorbe l'involucro, unendo insieme vita, illusione, natura. È un dialogo senza fine. L'apparentamento diventa totale, nel denominatore comune dell'epifania. Alle orsiane "forme che volano" partecipano il giardino, la scena teatrale, il trionfo, la macchina funebre, etc.. Non c'è discontinuità, solo compresenza e pervasività; si avviluppano modi diversi e integrati di giocare e il gioco ha tanto più successo quanto più numerosi sono gli attori, ampi i gradi di libertà della materia, intense le reciproche correlazioni. Il gioco si affranca addirittura dall'evento; accade così che il labirinto, i giochi d'acqua, le figure fuori scala (la statua dell'Appennino nella villa Demidoff a Pratolino), i mostri (a Bomarzo, a villa Palagonia) diventano comprimari fissi nello spettacolo — transeunte e/o stabile — dei comportamenti culturali. Sembra quasi che la globalità ambientale prenda la mano ai contenuti, "inadatti" a riconoscere il gioco come valore culturale (controriforma). Sono gli anni infatti in cui la Compagnia di Gesù s'applica alla cristianizzazione del Carnevale (non potendo reprimerlo), ricoprendo "col triste velo del peccato la grande festa della carne promessa" (P. Camporesi).

Dall'ottocento ha inizio una sorta di decadenza dell'effimero. Il secolo del prometeismo (della rivoluzione industriale) sembra — nelle manifestazioni dell'immaginario collettivo — appiattirsi, sacrifica elementi ludici dei secoli anteriori; il potere perde in trasgressività, in gusto dell'inedito (anche formale), l'immaginario collettivo è contagiato dai surrogati dell'etica (perbenismo e moralismo). L'epifania si irrigidisce, si burocratizza, ingrigisce crescendo in "ufficialità"; il "trionfo" si muta in "parata" militare (in cui prevalgono forme convenzionali e stereotipe), l'albero di Cuccagna diventa l'albero della Libertà (reso rigoglioso dal sangue della "rivoluzione"), nasce il luna park, la romantica (e tragica) presa della Bastiglia si conclude nella marcia del Terzo Stato, la competizione si sviluppa come organizzazione, si afferma gradualmente il primato dell'ossessiva ripetitività del quotidiano.

Poichè (cito ancora J. Huizinga) "un uomo indirizzato storicamente comprende nella sua nozione di «moderno» un brano più grande del passato che non colui che vive nella miopia del presente", nel deficit ludico dell'ottocento ci sono le premesse della condizione attuale. Nel clima ottocentesco si pongono ossia le basi del "non luogo"; contraddittorio al diaframma ludico fra immaginario e "luogo" reale, spazio incomunicabile — e ostile — al gioco. Le manifestazioni dell'effimero, non più riconoscibili, si apprestano a diventare le prove generali dell'indifferenza riflessa nel "non luogo".

Il gioco come comportamento culturale sembra finito; "rien ne va plus". Le condizioni sono mature perché alla neutralità si aggiunga la violenza e l'angoscia della folla solitaria, l'atarassia nichilista, il tragico interrogativo dell'*after day*.

Il luogo preminente delle manifestazioni collettive del gioco è la città.

Se la città è la rappresentazione spaziale dei "contenuti" più significativi di una società, i comportamenti culturali — che interagiscono col gioco ("Il gioco si fissa come forma di cultura" ricorda J. Huizinga) — hanno un rapporto privilegiato con la predetta rappresentazione.

I comportamenti riconducibili al gioco riguardano, come abbiamo visto, un campo di determinazione molto vasto, rimandano a classificazioni tipologiche pressoché inesauribili, consentono composizioni pluraliste, suggeriscono interazioni e forme di comunicazione impreviste. Il mezzo fisico in cui si rivela il gioco rimane peraltro la strada, la piazza, qualsiasi "ambiente" (chiuso o aperto

che sia) disponibile allo spettacolo e/o alla competizione; strumenti attraverso i quali l'effimero può stabilire (nel versante del collettivo) una complicità con la città.

In assenza del coinvolgimento collettivo, in mancanza di collaborazione del "luogo", il gioco non fa storia. Nella congiunzione preesistenza fisica-evento (ancorché transeunte) si produce invece — e si trasmette nel tempo — l'immaginario collettivo.

In questa dimensione il gioco può essere considerato "un diaframma che permette di vedere in nuova luce lo stesso corpo della città e che per la città progetta nuove forme e luoghi" (M. Fagiolo dell'Arco). Il diaframma — quantomeno nel passato — non è mai stato avaro di qualità e di significati; segno dei comportamenti culturali (nello spazio e nel tempo), ha variamente risposto all'aspettativa popolare e/o è risultato simbolica affermazione del potere. Nel tempo, l'azione del diaframma ha contribuito a modificare il volto della città. Forse per questo motivo Chastel gli attribuisce un ruolo di "spazio immaginario" (né interno né esterno, una specie di progettazione ideale ed empiricamente effettiva, un terzo spazio che si insinua e rende partecipi i vuoti e i pieni, gli interni e gli esterni). Un immaginario che si dissolve, se il "non luogo" prende il posto del "luogo", come spesso accade nella contemporaneità (nella "sottomodernità", come la chiama Marc Augé). Esclusa questa eccezione, la dimensione spaziale effimera (nel breve e/o nel lungo termine) è, nel contempo, condizionata e condizionante; condizionata perché lo spazio immaginario è adattativo alla scena predisposta (o, quantomeno, predisposto al rapporto), condizionante perché può suggerirne la trasformazione.

L'effimero — sinonimo del diaframma — è quindi una contribuzione all'*urbanity*, un modo di giocare nella città e nel territorio, una intrigante reciprocità fra la pulsione immateriale e la manifestazione materiale, percepita attraverso l'intermediazione spaziale. L'occasione può consumarsi subito, nell'imme-

Giovanni Paolo Panini, Il lago di Piazza Navona 1756

Giovanni Paolo Panini, Preparativi per la festa di Piazza Navona, Parigi, Musée du Louvre

Giuseppe Zocchi, Il Palio nel campo di Siena corso in onore di Francesco I e Maria Teresa d'Austria il 3 aprile 1739.

Giovanni Battista Galestruzzi, Scena per "la vita humana" progettata da Giovanni Francesco Grimaldi, che riecheggia l'annuale girandola di Castel S. Angelo

diato; in tal caso la memoria si affida alla tradizione orale o figurativa. Ma l'effimero può smentirsi e, attraverso il segno stabile, giocare col tempo, istituendo una relazione durevole con la memoria. L'apparato può quindi diventare testimonianza immobile, involucro esso stesso in attesa di diaframmi a venire. In tal modo, l'arco di trionfo o la colonna Traiana possono considerarsi invarianti nel tempo; la città e il territorio prendono atto della metamorfizzazione dell'effimero in "costante", in persistenza.

Come abbiamo visto ci sono stagioni in cui i contenuti e i comportamenti sono più familiari al gioco; in altre situazioni accade il contrario. Il costume può alzare un velo nascondendo il gioco, cancellandolo per ipocrisia (o per assenza), scegliendo il nulla con cui il ludico non può compromettersi. E' il caso della non città, del "non luogo", riscontrabile nella contemporaneità e analizzata da Marc Augé (v. "Non lieux; introduction à une anthropologie de la surmodernité"). Il "non luogo" ha due possibili varianti; l'altrove prefigurato (virtuale utopico), teorizzazione (attraverso il piano) del noioso perfettismo e del controllo orwelliano, oppure taluni spazî della funzionalità sostitutivi dei "luoghi".

Esaminiamo il primo caso.

La politica, per sua natura, ha dimestichezza con l'effimero. Non fa naturalmente eccezione la politica del territorio, finalizzata alla sua organizzazione e/o riorganizzazione.

L'organizzazione, per solito, discende da un piano; idea globale, trascrivibile in segni (programmi o elaborati grafici), intenzionalmente rappresentativi dei contenuti e dei ritmi di vita di una società.

Questi segni, complessi e non sempre di immediata interpretazione (pur — talvolta — paradigmatici), dovrebbero definire "luoghi" di vita, collettivi o individuali, in naturale contrapposizione a "non luoghi" (privi di tali caratteristiche). Così, nel passato, le "mura", oltreché fondamento della difesa, costituivano il "limite" dei "luoghi" dei comportamenti culturali della società (e quindi del gioco, a questi complementare). Nella "città" convergevano una molteplicità di motivi, di rapporti, di opportunità specifiche; il "non luogo" (esterno alla città) rappresentava il mistero, il rischio, il vuoto.

La plurivocità di opzioni desumibili dalla trasformazione dei "luoghi" urbani nel tempo è una naturale manifestazione del processo evolutivo coniugato al gioco (in cui concorrono progettualità e decisionalità); ogni affermazione di statica univocità contraddice infatti la realtà. In altri termini: l'alternativa, la competizione, l'incertezza, l'approssimazione successiva, la retroazione, etc. (varianti della processualità) concorrono al gioco della realtà. Il rapporto non muta un gran che sia che prevalga — nel piano — la coerenza con la realtà, sia che abbia la meglio l'astrazione della prefigurazione (anche se, in quest'ultimo caso, il "non luogo" non è più eventuale, ma prevedibile); in tal caso l'effimero — diaframma additivo (transeunte o stabile) alla scena predisposta — non può essere più garante della continuità giocospazio.

L'organizzazione del territorio, anziché interpretazione della realtà (quindi dei "comportamenti"), può essere sovrapposta alla realtà; conseguentemente, la discrasia si sostituisce alla dialettica spazio-contenuti.

Ciò accade se una opzione utopica ("in nessun luogo"), si fa (ad es. attraverso il piano) rappresentazione; situazione-tentazione ricorrente.

L'evasione dalla realtà, il rifiuto del presente può prendere, in questo caso, tre direzioni; nostalgia del passato, ipoteca (allucinazione) del futuro, anelito di un irraggiungibile altrove. Sono figure diverse dell'utopia, che è una forma stimolante di gioco cui gli uomini non hanno quasi mai rinunciato, contrapponendo alla storia una città ideale. Un gioco come gli altri qualora mantenga una logica coerenza con la premessa (in nessun luogo), una congruità con le "regole" che ad esso presiedono, autoconcludendosi nella costruzione intellettuale. Se invece, sfidando questa implicita logica, l'utopia diventa governo della realtà, si trasforma in aggressione della irrealtà alla realtà. In tal modo si coniuga col paradossso, si apparenta alla follia e alla violenza (l'immagine forse più pertinente è quella dello schema "perfettistico" della prigione), anche se le finalità continuano ad essere avvolte nel "desiderio del meglio". Lo spazio del gioco, fine a se stesso, si tramuta in ossessiva costrizione, in una gabbia di comportamenti.

Torna quindi opportuno il richiamo a Parmenide, che raccomanda di accettare, anzi di desiderare la realtà e i suoi "luoghi", per quanto ricchi di bene e di male, di bello e di brutto, di gioia e di dolore. I "luoghi" della realtà, tautologicamente, esistono quindi vivono; nel VII frammento del suo poema, Parmenide afferma: "Non costringerai ad esistere ciò che non esiste". Sono parole — a ben pensarci — terribili (v. C. Rosset in "Principi di saggezza e di follia") perchè non danno all'uomo scappatoie; "la dea di Parmenide fa dell'uomo un condannato alla realtà", cui non è permessa alcuna "via d'uscita" dalla realtà.

Il gioco utopico si confronta (e si scontra) con questa condizione priva di scelte; se, per caso, ha successo, genera mostri, innesca situazioni contradditorie verso la realtà, per l'obbligo a "giocare" secondo intenzioni prefigurate. Ossia provoca condizioni chiaramente distopiche; destino del piano (e dell'organizzazione del territorio) allorquando è privo di coerenza con la realtà.

Il "piano" utopico, rifiutando la realtà, istituisce dunque regole del gioco arbitrarie, imposte da chi inventa le regole stesse, subite dalla realtà. Domina l'arbitrio (non importa di quale segno) praticato dalla regina in "Alice nel paese delle meraviglie", che, non a caso, vuol sempre giocare, secondo "regole" inattendibili nella realtà. Il gioco diventa "proibito", interdetto rispetto alla ragione (pura o pratica che sia).

Per questi motivi il piano — se ideologizzata prefigurazione utopica — è antitetico al gioco (ossia al reale) in quanto alieno dalle attribuzioni dello stesso; a meno che non si assuma a comportamento-riferimento l'angosciosa inconsa-

Dominique Barrière, Festa a Trinità dei Monti per la nascita del delfino di Francia progettata da Gian Lorenzo Bernini e Giovanni Paolo Schor (Roma 1661)

La macchina della "Vara" in una fotografia del 1957, Palmi (Calabria)

Il balletto di Corte, Il Teatro degli Uffizi a Firenze, primo intermezzo della liberazione di Tirreno. Scena di G. Parigi, Firenze 1616. Incisione di J. Callot

pevolezza dell'automa, l'agire meccanicistico dell'androide. Pertanto, quanto più il piano si sottrae alle intenzioni tecniche e ideologiche che qualificano l'irrealtà, quanto più i contenuti e gli obiettivi rifiutano la preordinazione, quanto più i "luoghi" diventano rifugi del gioco e dell'effimero (sedi aperte al divenire ed alla processualità), tanto più il piano è compatibile e praticabile; se il piano è separato dalla realtà, rimangono frequentabili residuali tipologie del gioco quali il rischio e la pericolosità. In tal modo il piano, pur mantenendo forme del gioco, può dar luogo ad esiti paradossali o tragici; e sono proprio le belle intenzioni, i grandi propositi, che lo indirizzano in tal senso.

Nerone incendia Roma (naturalmente ammettendo che lo abbia veramente fatto, che sia il mandante e non la vittima di un infame gioco storico che gli abbia assegnato il ruolo di piromane); se ha consumato il delitto, è presumibile che ci sia stato un motivo, che potrebbe essere individuato in una intenzione pianificatoria autogratificante (fare la città più bella o, quantomeno, creare un luogo in cui sia desiderabile vivere).

Pur privo di conseguenze cruente il gioco di Le Corbusier è analogo; sostituire l'"Ile de la cité" a Parigi con la "Ville Radieuse". Naturalmente i tempi sono cambiati e il piano-prefigurazione non sempre può trovare favorevole terreno sperimentale (l'urbanista non si identifica col potere politico, almeno in democrazia). Tuttavia, al di là delle effettive conseguenze, rimane il pericolo proprio del concetto di piano, che può produrre conseguenze inimmaginabili. L'imputato è dunque e sempre l'utopia, l'intenzionale prefigurazione, in cui, tuttavia, il potenziale danno spaziale resterà pur sempre inferiore agli abissi contenutistici.

Tanto più che può accadere che, qualora prevalga l'"ideologia" dei contenuti, Roma può essere realmente incendiata; come è capitato qualche anno fa a Bucarest, con il "palazzo" di Ceaucescu ricavato sulle macerie della memoria storica (o come è analogamente successo nella Mosca di Stalin o nella Berlino di Hitler e di Speer).

Il gioco utopico è dunque predisposto (oltreché alla lancinante noia) al tragico; la sequenza è banalmente ripetitiva nel tempo. Le ipotesi *soft*, i piani parzialmente contradditori (come quelli cui siamo abituati), pur non confrontabili alle alternative radicali, si compromettono tuttavia con la procedura propria dell'approccio e pertanto non sono innocui. Ecco perché gli effetti dei piani — in quanto "giochi obbligati" — non possono essere sottovalutati (in quanto estranei al gioco, ostili alla dialettica della realtà diventano, di fatto, minacciosi se l'applicazione è coerente all'astrazione progettuale).

Il gioco, implicito nella realtà, presuppone tolleranza, relatività, probabilismo; in difetto, il gioco dilegua, scompare come le acque nei terreni carsici, l'indifferenza desertifica la costruzione fittizia. Il gioco tuttavia riemerge spesso nella pluriopzionalità e nella pluridecisionalità, che si oppongono — nella realtà — all'astrazione, che combattono l'irrealtà del piano. In buona sostanza il piano si rilegittima se può agevolmente smentirsi; se il piano è rigido e non incrementale, se azzera il gioco (riflesso della processualità), abiura la dinamica della realtà. In quest'ultimo caso il piano (intenzionale prefigurazione ideologica) diventa "obbligo" — per tutti — di giocare nello stesso modo; conseguentemente può essere anticamera del Gulag, metafora dell'incendio (prospettiva esterna alle "città ideali" rinascimentali che diffidano dell'utopia dei contenuti, obbediscono a regole estetiche, corrispondono a manifestazioni culturali del potere).

Il piano è naturalmente un'opportunità non facilmente liquidabile in una società complessa; ma è uno strumento ad alto rischio perché sconfessa il gioco.

Piace immaginare che sulle porte di un'inedita città, illustrata da Marco Polo al Kublai Khan, per bocca di un redivivo Calvino, possa leggersi la scritta "guardati dal piano".

Non molto dissimile dal virtuale nella rappresentazione (il piano astratto,

Scenografia italiana del sec. XVII
L.O. Bornacini,
Reggia di Plutone per il pomo d'oro,
Vienna 1667, incisione

Giacomo Giovannini,
Banchetto ideato dallo scenografo Marco Antonio Chiarini
(Bologna 1693)

Teatro per il torneo
combattuto
in Piazza Maggiore
a Bologna
in onore di Cristina di Svezia 1655.

Statua dell'Appennino
nel Parco Mediceo
di Pratolino.

Ignoto, Carnevale a S. Babila

Antonio Canal (detto il Canaletto) e Giovan Battista Cimaroli,
Tauromachia in Piazza S. Marco

"Festa fatta nel famoso Teatro di Siena
al Serenissimo Granduca il 20 ottobre 1692".
Incisione di B. Capitelli

macchina per la costruzione di "non luoghi") è anche la concreta condizione funzionale riscontrabile in vari spazi dell'organizzazione del territorio nel nostro tempo. Il richiamo è relativo ai "non luoghi" del "non incontro", agli spazi di nessuno (in cui è impossibile identificarsi); "non luoghi" in cui il confronto o lo scambio non soltanto sono assenti, ma non vengono in alcun modo sollecitati. "Non luoghi" che formano parte importante del quadro in cui passiamo la nostra vita, indispensabili riferimenti nel quotidiano; necessità funzionali di cui non potremmo in alcun modo fare a meno. Pur privi della virtualità ne hanno le caratteristiche.

In questi "non luoghi" gli uomini si sfiorano ignorandosi; talvolta l'alienazione si trasforma in conflitto. Mi riferisco agli assi di traffico, pianificati, in cui spazio e tempo si confondono (autostrade, TGV, aeroporti etc.); luoghi dell'anonimato che hanno sostituito i luoghi di incontro, le agorà, i sagrati, i mercati etc.. Ma i "non luoghi" non si esauriscono nelle direttrici di percorso; richiamano gli ambiti in cui si consumano i riti del turismo di massa, gli stadi che sono appuntamenti di violenza (con le appendici dei caroselli in onore della squadra del cuore), le manifestazioni politiche in cui spesso prevale l'intendimento di distruzione della scena-involucro (colpita dalle spranghe o dai cubetti di porfido), i *rendez vous* funzionali della frenesia consumistica, i parchi di divertimento in cui si rincorrono l'illusione dell'esotico o dell'arcadico, la *wilderness* strapaesana, la storia a buon mercato ("fumettistica") e/o la domestica odissea nello spazio e/o nel tempo. Fino ad arrivare ai più recenti — per ora ipotizzati — brividi biotecnologici di *Jurassic Park*.

Nei "luoghi dell'anonimato", negli spazi del consumo collettivo (talvolta riscattati da una spettacolarità scenografica), si celebrano i giochi della folla solitaria. Spazi neutri, situazioni provvisorie, negazione dell'identità, costituiscono spettrali manifestazioni senza storia e senza memoria.

Dice Marc Augé (vedi) "Il non luogo designa due realtà complementari e distinte: gli spazi che si rapportano a certi fini (trasporto, transito, commercio, divertimento) e il rapporto intrattenuto dagli individui con quegli stessi spazi". La complementarietà ("non luoghi — non rapporto") si limita ad omologazioni di necessità e codificazioni di servizi, presenta il ripetitivo volto dell'assenza, perpetua l'indifferente ritualistica che può facilmente risolversi nel conflitto feroce e nell'automatismo compiaciuto.

Della realtà vengono ignorati i segni dei "luoghi", che sono poi le indicazioni dei giochi, della fantasia, del piacere. Il diaframma dell'effimero viene così frantumato.

Questa emarginazione dei luoghi da parte delle metafore topologiche della "sottomodernità" (sempre più pervasive nel postmoderno), si aggiunge quindi alla "virtualità" dei piani che, delegittimando la realtà, conferiscono una pseudo-struttura complessiva ai "non luoghi", moltiplicandone gli astratti segnali (congrui alla virtualità in quanto senza legami con la vivente realtà). Può essere tuttavia di conforto la non distrutta coesistenza dei "luoghi" e dei "non luoghi"; estrema opportunità verso l'identità e la memoria.

Se il gioco, come epifania dell'effimero, si correla alla rappresentazione e/o al "luogo", possono il presente (o il futuro prossimo venturo) riproporre questa continuità? Le proposte di "non luoghi" — sempre più numerose — sembrano escluderlo; la "virtualità" che è esito — distopico — della prefigurazione utopica appare — al momento — vincente. Il concreto "non luogo" — emergente dalla realtà — è l'equivalente del piano distopico, è una parte del tutto; insieme possono dirigersi verso un mondo senza gioco in cui, in un terribile deserto di opportunità, si muovono deterministicamente automi od alieni.

Veduta pittorica del palio di Siena.
Illustrazione di Antonio Molino

I parchi di divertimento

Alberto Abruzzese

La qualità dei "parchi di divertimento" — che in Italia risulta bassa per ragioni socioeconomiche e culturali — deve essere comunque valutata sulla base di parametri specifici anche nei casi di maggiore splendore spettacolare o di grande capacità ricreativa. Si tratta di installazioni territoriali adibite al consumo (collettivo e "dal vivo") di tempo libero mediante l'offerta di apparecchiature artificiali in grado di simulare beni naturali (paesaggio, verde, acqua, etc.) e beni culturali (giochi, simulazioni, spettacolo, etc.). I modi di produzione e di consumo dei "parchi di divertimento" vanno dunque messi in stretta connessione con lo sviluppo dell'immaginario di massa e delle sue forme di comunicazione (dalla cultura metropolitana ottocentesca delle Grandi esposizioni universali e dei Parchi urbani sino ai territori fantasmatici della televisione e alle più recenti pulsioni verso la "realtà virtuale"). Scenari e figure dei "parchi di divertimento" hanno infatti la loro radice nelle finzioni immateriali del video, ne sono a loro modo una materializzazione. Ogni problema urbanistico, ecologico o socioculturale deve tenere conto di questa loro "natura".

The qualitative level of "entertainment parks" in Italy is rather low, due to socio-economic and cultural factors. Any qualitative assessment must anyway make use of specific standards, also in the case of particularly grand or very large parks. They consist of territorial plants meant for leisure (of a collective kind and "live"), offering artificial equipments and devices simulating natural goods (landscape, green areas, water, etc.) and cultural goods (games, simulations, shows, etc.). Production and consumption modes as far as "entertainment parks" are concerned must be closely connected to the growth of mass imaginary and of its forms of communication (from the 19th century metropolitan cultural pattern based on Great World Expos and on City Parks up to the fanciful territories of Television and, more recently, to trends towards "virtual reality"). Scenarios and characters in "entertainment parks" are indeed rooted into the immaterial video fictions, and somehow serve to materialize them. Any issue concerning town-planning, the environment or the socio-cultural sphere must keep this "nature" of theirs into account.

La forma generale di parchi di divertimento, seppure con qualche contaminazione, marca la sua distanza dal puro e semplice parco naturale e dalle pur varie scale di grandezza dei giardini urbani, così come dalle forme tradizionali di luna park. Dei primi non ha la funzione eminentemente estetica di recinzione, messa in scena, valorizzazione di beni naturali, di forme paesaggistiche, lussureggianti, incastonate in contesti artificiali, né la pura e semplice offerta di risorse salutari a fronte del degrado civile, di dilatazione spaziotemporale a fronte dei ritmi intensi del lavoro; mentre dei secondi non ha la determinazione di esclusivo contenitore ludico. In qualche misura — a parte appunto quelle esplicite contaminazioni in una direzione o nell'altra che fungono anche da specificazione di genere — è la soluzione mediana tra due polarizzazioni del tempo libero, tra funzioni di rilassamento e funzioni di intensificazione dell'iperaffollamento moderno.

Si tratta — stando alla modellistica che si è andata sviluppando in questi anni — di spazi all'aperto, extra urbani per vocazione, tendenzialmente artificiali, dotati di "materiali di base" più o meno ricchi e di attrezzature più o meno tecnologiche, destinati all'offerta a pagamento di percorsi, situazioni, giochi di intrattenimento (offerta che spesso si specializza in un singolo genere di fruizione, in un bene dominante, in una funzione pilota: spettacolare, narrativa, ricreativa, fantastica, tecnologica, celebrativa).

L'esistenza di tali spazi attrezzati presuppone la cultura e la pratica dell'automobile, cioè non solo di una vasta e quotidiana agibilità delle distanze grazie a mezzi di trasporto leggeri, ma anche del bisogno personale di deviazione e sosta rispetto alle direzioni di marcia, di revoca dei regimi di transito. Collocati in zone rarefatte ma magnetiche, cruciali, perché attraversate da flussi intensi di popolazione, configurano una specifica meta del consumo collettivo o una sorta di tempo libero nel tempo "lasciato" libero tra una destinazione e l'altra, tra un lavoro e l'altro, tra un consumo e l'altro, garantendo l'incrocio di più opportunità per più pubblici, diversi per sesso, età, ceto, cultura, gusto: aria aperta, svago, ricreazione familiare e infantile, relazioni affettive e sociali, divertimento, esercizio fisico, ristoro, acculturazione, ecc. Esibendo un prodotto più o meno caratterizzato, per quanto comunque in chiave ludica, si affiancano dunque alla serie di dispositivi (quali ad esempio i grandi supermercati extraurbani) di cui la società tardomoderna, con modalità analoghe nei più diversi contesti nazionali e internazionali, si è andata attrezzando, collocandoli non più al centro delle metropoli, del loro dinamismo endogeno, ma sulle loro reti di intercomunicazione ester-

La Fantasia diventa realtà. Le alte guglie del Castello di Cenerentola indicano l'entrata a Fantasyland, nel Regno della Magia del Walt Disney World Resort. L'edificio di 17 piani, ricostruito sulla base del film Disney degli anni Cinquanta, si innalza al centro del parco tematico.
(Copyright 1991. The Walt Disney Co.)

na, nei punti nevralgici di periferie che — proprio a mezzo di tali o simili fenomeni di territorializzazione insieme centripeta e centrifuga — via via si trasformano in forme ibride di metropolizzazione culturale su sacche rurali o inattive o residuali; e, al contempo, in forme altrettanto ibride di deterritorializzazione antimetropolitane su aree urbane diffuse, su intense reti di traffici.

In questi parchi si vende, dunque, *divertimento*, cioè appunto un bene che agisce come azione diversiva, come esperienza divergente rispetto all'agenda della vita quotidiana, come luoghi e forme di abitare che si collocano su un diverso piano della realtà e in questa loro alterità trovano i modi specifici della percezione e della rappresentazione. E tuttavia, a fronte della vasta gamma in cui le forme del divertimento si sono sviluppate nel tempo e nello spazio, questi parchi esibiscono la loro particolarità, il loro genere di prodotto, nel ricorrere ad una forte e ravvicinata sintesi tra messa in scena e partecipazione diretta, tra spettacolo dal vivo e mediazione tecnologica, tra esperienza del territorio fisico e esperienza dell'evasione metaterritoriale. Mettendo in campo — ed anzi vedendo — il *felice incontro* tra naturale e artificiale, tra originale e artefatto, tra autenticità e falsificazione, questa sintesi realizza e insieme disvela il rapporto tra Natura e Artifici, rispettivamente come "apparenza" e "presenza". Infatti, la costruzione di questi parchi — al di là di ogni loro ingenuità o rozzezza — mette a nudo ciò che altrove è spesso rimosso o ben mascherato e cioè la condizione comunque artificiale della Natura in quanto costruzione sociale, l'inesistenza del paesaggio se non come elaborazione estetica, evento culturale. I parchi integrano in se stessi sia il contenitore (il luogo) sia il contenuto (i giochi); con una sola operazione artificiale, la natura viene consumata come simulazione delle macchine del divertimento ed esse, a loro volta, vengono consumate come simulazione della natura (macchine, scenografie, attori e recite di favole o di grandi storie si fanno paesaggio abitato, mappe viventi).

Da un punto di vista sostanziale, il caso in cui il parco si insedi sfruttando una zona ancora non artificializzata non è diverso dal caso in cui ricorra ad una radicale invenzione e cioè si spinga ad edificare il surrogato e la falsificazione di un territorio fisico, dandolo per naturale e primigenio. La differenza qualitativa — relativamente al prodotto in quanto tale e beninteso certo non relativamente alle politiche per la difesa dell'ambiente — non consiste nell'autenticità o meno del luogo in cui si radica l'artificializzazione, ma nella riuscita o meno della sintesi, dall'artificio in sé, nel suo essere o meno visibile, convincente, credibile per il consumatore.

I parchi di divertimento, allora, vendono forme di consumo che, appunto, accorpano in se stessi la materialità del luogo e la sua utilizzazione ludica, sembrano a seconda dei casi strutture radicalmente ed esclusivamente localistiche

o mondi sradicati, uguali a se stessi. *Sembrano* tali (ma su questo torneremo più avanti perché è questione di grande rilievo teorico). Già territorialmente formati, strutturati in morfologie che funzionano come ingranaggi, in automatismi che funzionano come partecipazione e presenza, essi si offrono in quanto forme di consumo già largamente espresse, organizzate, percepite. Prodotti che hanno già inscritto nella loro struttura il finish del consumatore. Mappe comportamentali che hanno già inscritte le scelte del visitatore ed i suoi modi d'essere. Opere con una "testualità" che gioca continuamente tra regimi di apertura e di chiusura nei confronti del lavoro produttivo incarnato nel pubblico partecipante, ma hanno sempre presente — e prima di ogni altra libertà o altro vincolo — la competenza del loro spettatore o meglio utente o forse, meglio ancora, abitante "modello".

La realizzazione e lo sviluppo di simili attrezzature comportano una vasta gamma di problemi. All'interno: la qualità di mercato del bacino d'utenza, la qualità morfologica del sito destinato a parco, la sua tematizzazione, la qualità degli impianti e delle prestazioni per il pubblico, i servizi, il controllo, la manutenzione, la visibilità e l'accesso, la sicurezza e così via. All'esterno: l'impatto con l'ambiente e il paesaggio, il rapporto con l'insieme degli altri beni di consumo esistenti e con la dimensione qualitativa e quantitativa di questo insieme, la condizione delle reti viarie e delle reti comunicative necessarie alla vita stessa del parco. E forse ancor più il rapporto con l'immaginario collettivo, lo spirito del tempo. Problemi di sinergia o di disturbo con il contesto che, rispetto ai precedenti problemi, possono di volta in volta apparire primari o secondari a seconda delle culture d'impresa e delle culture politiche e amministrative perseguite, dei modelli di sviluppo programmati o selvaggi in atto.

Tuttavia, qui intendiamo occuparci della questione dal punto di vista squisitamente culturale, andando alla radice di questi dispositivi per cercare di ragionare sullo specifico rapporto tra qualità e quantità che essi esibiscono in modo palese. La loro buona salute economica si fonda sulla legge di un garantito successo di massa, sulla logica dell'audience, sul numero dei biglietti d'ingresso, e su quanto d'altro può essere venduto all'interno del loro recinto. Sulla quantità, dunque. E di conseguenza la qualità dell'offerta è legata rigidamente, fatalmente — ed anche culturalmente — alla quantità della domanda.

Si tratta di iniziative che spesso rivendicano un buon gradimento da parte del pubblico e buoni risultati nei termini meramente economici del rapporto tra costi e ricavi. Stando a questo indubbio successo, non è immediatamente comprensibile il basso livello qualitativo dei loro prodotti. E si ricordi che con prodotto intendiamo qui dire tutto il parco di divertimento nel suo insieme, come appunto ci è parso giusto definirlo in quanto consumo di se stesso e non puro contenitore di diversi "numeri" di divertimento. La resa povera, scarna, sciatta di questi prodotti investe quindi di volta in volta uno solo o parte o tutti tra gli ingredienti che dovrebbero qualificare la produzione e il consumo dei parchi, ma riguarda una caduta di tensione complessiva dell'artificialità su cui fondano il loro senso, un venir meno della loro vocazione, della loro cultura.

Tranne poche e proprio per questo celebri eccezioni — valga per tutte l'esempio di Disneyland — il divario tra quantità e qualità manifestato da tali spazi sembra spingerci subito ad una spiegazione meramente economica e tecnica: solo laddove siano disponibili straordinarie risorse ed il bacino d'utenza sia davvero adeguato, il prodotto può allora ricorrere ad investimenti per materiali e tecnologie altrimenti irrealizzabili su piccola scala. La quantità massima consente di varcare la soglia della qualità, pur non mancando certo pareri di bassa qualità anche nei confronti dei rati casi in cui questa soglia è varcata. La quantità media, o, peggio, bassa non consente risultati apprezzabili sul piano qualitativo e può realizzare soltanto un bilanciamento tra le attese del pubblico e il grado minimo di investimento qualitativo necessario a non disattenderle troppo.

Su questo versante, ripetiamo, sembra strano il successo di parchi di divertimento che, pur lavorando sull'immagine globale di se stessi, funzionano al massimo come "divertimenti che attraggono in un parco"; come mega-piscine, se pensiamo ad esempio agli scivoli d'acqua e consimili divertimenti (tra i più presenti in Italia); oppure come poco più e poco meno di un luna park o di una "fiera paesana". Che ciascuna di queste offerte di basso profilo possa motivare la sua riuscita a fronte di vuoti e assenze di servizi sportivi o a fronte di una caduta progressiva di natura, di feste e luoghi di incontro tradizionali, è discorso corretto, almeno in parte, ma ci porta altrove (e di questo per quanto implicitamente diremo forse qualcosa solo in ultimo).

Torniamo invece alla prima risposta che ci siamo dati, quella appunto economica, in tutto vincolata alla logica brutale del rapporto di dipendenza delle risorse impiegate dalla quantità di pubblico disponibile. È evidente invece che si tratta anche ed anzi, contemporaneamente, di fattori culturali: nel caso di Disneyland — per riprendere l'esempio ed in larga misura l'archetipo o per altro verso il mitico obiettivo di queste opere (si pensi a Gardaland) — siamo infatti di fronte allo stesso meccanismo che ha dato valenza planetaria al prodotto hollywoodiano, facendolo essere insieme irradiazione di bisogni e loro polo di attrazione, dissipazione e convergenza, estremo localismo socioculturale ed estrema capacità di presenza metaterritoriale, diffusa, indifferenziata. La grande fabbrica di Disney, la sua sintesi tra mitteleuropa colta e serialità americana, ha "fruttificato", si è resa visibile, in una vera e propria città dell'immaginario, appunto Disneyland. Il "richiamo" dello spazio attrezzato, il suo abitare allo stesso tempo la mente del pubblico e la geografia delle nazioni — il suo esistere nella finzione e nella realtà — fa convergere in sé i visitatori, come fossero le risonanze stesse dell'industria culturale di massa, che a ondate progressive di omologazione e innovazione ha reso celebri, familiari, intime le sue favole, i suoi luoghi, i suoi racconti e le sue figure, in quanto incarnazioni del mito nella vita vissuta dei consumi quotidiani.

Qui si tratta di standard fuori del comune, stradordinari. Eppure, anche di fronte al modello onnivoro di Disneyland, al parco dei parchi, al luogo "visibile" di ogni possibile città della realtà storica e della fantasia, anche di fronte a questo evento eccezionale, alle sue incredibili tecnologie, alle sue fantasmagorie del tempo e dello spazio, alle sue illusioni del corpo e della mente, il parco di divertimento risulta — e non solo ai delicati palati di cui si accennava prima — più povero, inadeguato, schematico rispetto alla sofisticata sapienza dei fumetti e del cinema della stessa fabbrica Disney.

Grande divertimento ma scarsa tenitura estetica, molti meravigliosi trucchi ma poche forme, molto rumore ma poca musica. Molta partecipazione ma bassa definizione. Quest'ultima valutazione può aprire un diverso ordine di considerazioni e consentire una diversa risposta al quesito che ci siamo posti o, se volete, allo spaesamento che alcune fasce di utenti, evidentemente a differenza di altre, provano di fronte a queste "nature senza qualità" (ed anzi, potremmo dire — con un gioco di parole che non nasconde una certa ironia — "tratti alla presenza" di questa presupposta assenza di qualità). Il rapporto tra bassa definizione e investimento personale del pubblico, infatti, mette in luce quanto il visitatore — per colmare il vuoto lasciato aperto dallo scarto tra quantità e qualità, per compensare e rimuovere l'imperfezione del prodotto — si faccia materia viva, emotiva, affettiva, della scena e dell'azione, soggetto e oggetto della performance, certo non spettatore ma neppure semplice utente.

Se questo deve essere il campo di riflessione da privilegiare, i casi davvero ordinari, correnti — a cui prevalentemente appartengono anche molti riusci-

Il complesso alberghiero Walt Disney World Swan
ottiene grandi successi nell'attività congressuale e convegnistica.
Il complesso, con le sue 758 camere, è appaiato con il Walt Disney World Dolphin Hotel, di 1.509 stanze,
in quanto parte della nuova Epcot Center Resort Area.
Insieme, i due complessi alberghieri mettono a disposizione oltre 76.000 metri quadri di spazio per convegni.
Il complesso Swan, della catena Westin Hotels and Resorts, con i suoi 12 piani,
riflette i modelli dell'architettura per l'intrattenimento di Michael Graves.
(Copyright 1990 The Walt Disney Co.).

ti e frequentati parchi italiani — nascondono allora assai meno la loro ragion d'essere più profonda e possono fornire, forse, una spiegazione più articolata persino dei modelli d'eccezione a cui peraltro inevitabilmente si rifanno, individuando in essi la loro stessa vocazione all'evento di massa, clamoroso, permanente, ma anche lasciandosi distrarre dalla loro palese magnificenza spettacolare, piuttosto che dalla segreta origine del loro successo e, in sostanza, — questo vorremmo dimostrare — dalla loro effettiva qualità.

Per ragionare sullo scarto tra quantità e qualità dell'offerta bisogna dunque innanzitutto intenderci sul significato da attribuire a bassa qualità, e per garantirci un simile risultato l'analisi dei parchi di divertimento deve essere più attentamente collocata lungo l'evolversi delle forme sociali del divertimento di massa, dalla piazze urbane alle piazze elettroniche. Dai monumenti e dai corpi ai simulacri. Dai luoghi fisici del divertimento a quelli fantasmatici. Solo in questo lungo processo è possibile radicare il discorso sugli attuali parchi (e dico "discorso" proprio nel senso poetico, creativo, messo giustamente in luce da Rosario Assunto in un saggio sul paesaggio pubblicato in questa rivista [1] e la cui tensione estetica mi pare esemplare, anche se il mio punto di vista è altro dal suo ed anzi, per più aspetti, antitetico).

Conviene muovere dalla vasta letteratura benjaminiana sul "Parco Centrale" e dunque su quella così cruciale e profonda svolta dei processi di metropolitanizzazione, per cui i linguaggi espressivi — compresa l'arte e non solo la réclame — scelgono come soluzione necessaria le strategie della visibilità e dell'ostentazione, dell'esposizione. Come "al mercato" ma su scala sempre più spettacolare. Scelta necessaria, se alla comunicazione umana — al discorso umano, per volere accogliere ancora e nel suo punto più alto e condivisibile la definizione di Assunto — si vuole affidare la perenne funzione di garantire presenza e identità dell'individuo, la rappresentazione di se stesso e delle cose, anzi delle sue relazioni con l'Altro e dunque il suo stesso abitare, l'esserci. Funzione, questa, che si manifesta all'origine nella conquista del linguaggio verbale e del disegno, ma realizza la sua prima e clamorosa innovazione tecnologica nella costruzione dell'artificio della scrittura, protraendosi poi, sino ai giorni nostri, in un continuo alternarsi dei rapporti spaziotemporali della vita vissuta e dunque dei mezzi di espressione ad essa più adeguati, più funzionali.

Le Grandi Esposizioni Universali furono "contenitori complessi" che, proprio per la loro complessità, cioè per la complessità delle strategie in grado di garantire la visibilità in una società dello spettacolo, si fecero parchi di divertimento. Episodici, effimeri, radicati nella fantasmagoria delle merci, ma anche nei flussi metropolitani, nella simultaneità del pubblico; vincolati allo spirito del progresso e della tecnica ma anche alla riproduzione di feste, simulazioni, giochi, travestimenti, celebrazioni, rituali. Quella ricchezza — quello splendore affidato alla presenza effettiva delle merci, alla scena reale dei prodotti, alla trasformazione fisica del territorio urbano, al sincretismo architettonico, agli spettacoli dal vivo, alla partecipazione diretta dello spettatore — è tramontata con l'avvento del cinema e della radio.

La tecnologia dello schermo e quella del flusso radiofonico costituiscono una svolta dei linguaggi della rappresentazione e della comunicazione altrettanto potente e significativa di quella della scrittura. Se quest'ultima aveva garantito il superamento delle barriere dello spazio e del tempo a prezzo della crisi storica dei valori dell'oralità, il telefono, il cinema e la radio iniziano invece la lunga marcia di riavvicinamento delle tecnologie alle tipiche condizioni del linguaggio emotivo, simultaneo, della "conversazione", per quanto ancora rigidamente divisa in regimi individuali e regimi di massa, in forme interattive come appunto il telefono, e in scelte unidirezionali, come il cinema e la radio. A prezzo, questa volta, della natura, dei territori, dello spazio e del tempo, dei corpi e della mente della tradizione preindustriale; mediante cioè una straordinaria crescita delle forme di manipolazione e falsificazione della realtà, mediante l'esasperazione dell'artificio. Ed è nel quadro di questa rivoluzione espressiva che anche le forme del divertimento subiscono una loro radicale dislocazione.

È l'avvento della televisione a portare a compimento — e ai massimi livelli possibili del rapporto tra quantità e qualità — la logica di sviluppo di luoghi del divertimento come eventi completamente "distaccati" dal territorio fisico, completamente smaterializzati, in tutto affidati a simulacri di persone e cose. Ed è proprio in questo contesto — quello della tarda modernità, anzi della tarda televisione — che le strategie della visibilità necessarie ad una società di massa cominciano a incrinarsi. La dimensione quantitativa si "scompone", destruttura, rivelando scisso e tendenzialmente incompatibile il vincolo che — come ebbe a scrivere Benjamin — aveva fatto divenire qualità la quantità. I valori che saldavano gli opposti vengono meno lasciando scoperte e insoddisfatte le differenze, mettendo in luce il "rovescio" dell'esperienza. Alla potenza espressiva dell'immagine di massa unidirezionale si contrappone la potenza individuale, personalizzata, del computer, del suo linguaggio interattivo, della sua capacità di riportare alla qualità dell'espressione orale ogni altro linguaggio iconico o scritto o audiovisivo; alle seduzioni dello schermo subentrano quelle ben più fantasmatiche, ma anche ben più persuasive, delle realtà virtuali.

Il dibattito sulla qualità dell'espressione, sulla produzione di senso, lungo tutto l'arco di questo processo evolutivo ma anche catastrofico vive una tematizzazione, un'articolazione teorica e ideologica, che appunto è alla base dei "pregiudizi" sulla bassa qualità da cui vorremmo qui distanziarci. In particolare sul versante intellettuale e colto, ad ogni snodo innovativo, ad ogni trauma del mutamento, ad ogni traduzione espressiva si manifesta una radicale sottovalutazione del regime quantitativo, a cui si contrappongono in chiave qualitativa le tecnologie della messa in scena o della scrittura o delle arti figurative, proprio quando tale regime era nella sua fase di massima egemonia, e dunque, rivelava la sua effettiva capacità di compensare la crisi delle agenzie comunicative tradizionali

a fronte dei ritmi collettivi e seriali della società industriale. Ed ora, paradossalmente, quando la capacità egemonica delle comunicazioni di massa viene meno con il venire meno della loro necessità, con il venire meno degli elementi costitutivi della civiltà di massa, gli stessi pregiudizi sembrano invece restare impigliati alla stessa logica oppositiva tra qualità e quantità che ha caratterizzato le teorie negative sui mass media e sulla civiltà dei consumi, ma con un segno opposto, che inibisce questa svolta non più la piena espressione della cultura industriale di massa e delle sue tecnologie avanzate, ma l'emancipazione della qualità dalle rigide regole della quantità, la libera diversificazione dei linguaggi.

È in questo quadro problematico che conviene tornare a riflettere sui parchi di divertimento. Essi vivono in una zona ambigua tra passato e futuro. Da un lato si immergono nelle grandi mitologie collettiviste della civiltà industriale, in quanto surrogati e simulazioni a buon mercato del tempo libero, dello sport, del turismo, della cultura, del viaggio, del gioco, dell'intrattenimento, del paesaggio, etc., ma dall'altro lato si animano di una controtendenza qualitativa, personalizzata, che si radica nella svolta post-industriale (e si confonde con la nostalgia del pre-industriale, del primitivo, dell'artigianale, del locale, del dialettale).

Muovendo in questa direzione interpretativa, la bassa qualità dei parchi di divertimento mostra sicuramente una sua complessità, una sua ambivalenza. Essi costituiscono l'offerta degli elementi costitutivi, originari, dei rituali collettivi, delle performance festive, e non a caso si fondano su alcuni archetipi dell'immaginario, come ad esempio l'acqua o il duello o il viaggio o i cerimoniali sociali. Il ricorso evidente, esplicito, meccanico a questi elementi di base conta più di qualsiasi operazione di ornamento e arricchimento culturale. La dimensione locale più di quella planetaria. Per altro verso questi spazi fungono da rassicurante retroterra e conferma dell'immaginario elettronico, delle sue fantasmatizzazioni continue, della sua sfrenata metaterritorialità. Analogamente al Mulino Bianco, che da invenzione pubblicitaria si è realizzato come luogo effettivamente esistente, meta di pellegrinaggi da parte di un pubblico televisivo che gode nella rappresentazione materiale di una fantasia collettiva, i parchi di divertimento sfruttano le pulsioni di base del consumo mediologico, e assolvono il ruolo dialettico tra attesa del contenuto reale delle cose e sua effettiva impossibilità. La visita, il soggiorno, l'appartenenza ad un parco simula il movimento di andata e ritorno tra diversi livelli di manipolazione della realtà. Se da un lato la logica di mercato e imprenditoriale che abbiamo visto caratterizzare questi dispositivi può essere confortata da un target che esibisce la sua "medietà" nella cultura dei consumi televisivi, negli universi narrativi di Dallas e del Mulino Bianco, dall'altro lato la sua bassa definizione rispetto alle fantasmagorie complessive dei grandi media elettronici di massa, riconduce al regime imperfetto di una interattività pre-tecnologica ma comunque nello spirito del tempo, sulle soglie del futuro.

Una volta ridimensionato il valore da attribuire alla loro scarsa resa qualitativa, questi spazi restano tuttavia per ciò stesso strettamente integrati al territorio dei media, ai ritmi e alle misure dei consumi. Sono percepiti e valorizzati alla luce di un'appartenenza non localistica. Quanto più la televisione generalista e familiare della tradizione moderna entrerà in crisi e dovrà ridimensionarsi come segmento di un sistema comunicativo globale ma diversificato, prevalentemente interattivo e articolato in segmenti qualitativi, o se volete in quantità differenziate per quanto mutevoli e scambiabili, tanto più la bassa qualità dei parchi di divertimento tenderà a ridefinirsi sulla mappa emergente di nuove scelte di consumo, di nuove strategie di mercato, di una diversa concorrenza e integrazione tra i suoi molteplici beni. Se rivolgiamo la nostra attenzione alle stesse strategie della comunicazione pubblicitaria, che sono state il perno su cui hanno girato le grandi strategie dei media nell'epoca della televisione di massa, è possibile vedere emergere, per quanto in forme ancora embrionali e indecise, una nuova attenzione ai luoghi — ad esempio al negozio invece che allo spot video — e alla presenza dell'individuo — ad esempio alla personalità dell'acquirente invece che a quella del testimonial — che scardina le routine quantitative. E più in generale sono le stesse culture ipermediali e ipertestuali della telematica ad essere disponibili ad una interazione programmata con il territorio fisico, duttili e aperte ad uno scambio simbolico e pratico tra il dire e il fare, tra il vedere e l'agire.

Nasce a questo punto spontanea una domanda a cui è più difficile rispondere, e cioè l'interrogativo cruciale sulle effettive capacità del nostro sistema economico, politico e culturale, di qualificare la trasformazione qualitativa dei luoghi dal vivo a fronte della fine dell'"epoca della televisione", a fronte del radicale mutamento dei luoghi elettronici. Questi ultimi sono, almeno virtualmente, destinati ad accrescere una tipica divaricazione dello sviluppo occidentale tra sempre più radicali miglioramenti della qualità della vita e — annidate nelle medesime tecnologie — sempre più radicali possibilità di pericolo per la sopravvivenza del "sistema". Il discorso vale su scala planetaria. Vale ancor più e drammaticamente per la dimensione italiana, in cui, a fronte di una vasta gamma di operazioni di riqualificazione *possibile* dei territori elettronici e dei territori fisici, c'è il nulla. A fronte di operazioni che potrebbero accogliere in sé anche un nuovo assetto e una nuova dislocazione dei parchi di divertimento, una diversa sinergia con i beni culturali di cui disponiamo — magari impegnando davvero bacini paesaggistici e artistici di inestimabile valore e sino ad ora scarsamente o malamente sfruttati — vi sono tutte le ragioni strutturali per la più assoluta e disarmante assenza di capacità progettuali.

Nota

1 Assunto R., *Città e paesaggio: una endiadi da recuperare*, in "Paesaggio Urbano", n. 6, 1992, pp. 7-13.

Tipologie, geografia e problematiche dei parchi ricreativi in Italia

Mariano Sartore

L'universo dei parchi ricreativi comprende spazi destinati allo svago, al divertimento, allo sport, diversi per forma e dimensioni ma anche per il ruolo che il fruitore può svolgere e le ragioni che ne motivano la frequentazione. Dopo aver descritto specificità e caratteri comuni delle principali tipologie, l'autore si sofferma sulla diffusione geografica dei parchi in Italia illustrandone i fattori localizzativi. Nella parte finale vengono enunciate alcune problematiche economiche e territoriali, nella convinzione implicita che, al di là di un atteggiamento di radicale opposizione o di approvazione quasi entusiastica (i due poli in cui si divide il dibattito attuale), la questione sia capire quali relazioni positive o negative un parco ricreativo, nella sua particolare fisionomia, può intrattenere con i caratteri specifici del contesto che lo accoglie, nell'ambito di un lavoro interpretativo e progettuale ancora ampiamente da sviluppare.

Spiaggia artificiale dell'Aquafan di Riccione

The world of amusement parks includes areas devoted to entertainment, amusement, sports, different in shape and size, but also with regard to the user's possible role and to the reasons for visiting them. After describing peculiarities and common features of the main types of parks, the author examines their geographical distribution in Italy, highliting the main elements of their location. The final part hosts some economic and territorial issues, thus stressing that, beyond an attitude of either radical opposition or almost enthusiastic approval (the current dichotomy), the problem is to understand which type of relationship, be it positive or negative, an amusement park, with its own peculiar nature, can develop with the specificities of the surrounding framework, in the light of an interpretive and project-oriented work in progress.

Con il termine *parco ricreativo* o *parco divertimenti* vengono definite aree attrezzate per il gioco, lo svago, lo sport, eterogenee tra loro, non solo per forma, dimensioni e tipo di impianti che vi sono insediati, ma anche per l'attività che il fruitore può svolgere e le ragioni che ne motivano la frequentazione.

Molte sono tuttavia le caratteristiche comuni: l'essere spazi destinati ad attività ludico-ricreative che, per alcuni versi, introducono nuove forme d'uso del tempo libero, dove l'esperienza, pur rimanendo prevalentemente individuale, viene esaltata dalla presenza di folla; l'alta densità di utenti per unità di superficie; l'essere spazi chiusi, delimitati, per accedere ai quali occorre pagare un prezzo che in genere consente la fruizione di tutti, o quasi, gli impianti e le attrezzature che sono collocate all'interno; la natura e vocazione commerciale di ciascun intervento; l'essere l'ambiente fisico interno in buona parte "costruito", ovvero "artificiale", evocativo di mondi fantastici, immaginari, e comunque "altri" rispetto al contesto reale in cui si è quotidianamente immersi.

I parchi ricreativi in Italia, per tipologia e per regione

	D'attrazione Luna Park	Tematici	Acquatici	Naturalistico -Faunistico	Delfinari	Totale
Piemonte	–	–	2	4	–	6
Lombardia	3	2	6	4	–	15
Friuli Venezia Giulia	–	–	1	1	–	2
Veneto	–	1	10	3	1	15
Liguria	–	–	1	–	–	1
Emilia Romagna	1	4	11	1	3	20
Toscana	1	4	4	4	–	13
Marche	1	–	–	–	–	1
Umbria	–	–	–	2	–	2
Lazio	6	–	2	1	–	9
Abruzzo	–	–	2	1	–	3
Campania	1	1	1	1	–	4
Puglia	–	1	6	1	1	9
Calabria	–	–	4	–	–	4
Sicilia	–	–	1	1	–	2
Sardegna	1	–	1	–	–	2
Italia	14	13	52	24	5	108

Fonte: Elaborazione di M. Sartoro su dati Anesv-Agis (ott. '90) e UnionParchi (giu. '93).

La classificazione tipologica dei parchi ricreativi

Uno dei principali fattori di successo di un parco consiste nella sua capacità di differenziarsi dagli altri e di apportare innovazioni significative. Ne deriva una spinta eterogeneità che ha indotto numerosi tentativi di classificazione tipologica.

Una prima articolazione può essere fatta distinguendo i *parchi naturalistico-faunistici* dai *parchi ricreativi* in senso stretto. Mentre i primi si caratterizzano a seconda del prevalere dell'una o dell'altra componente (naturalistica e faunistica), i secondi vengono concordemente distinti in tre grandi tipi: parchi "d'attrazione", "a tema" e "acquatici".

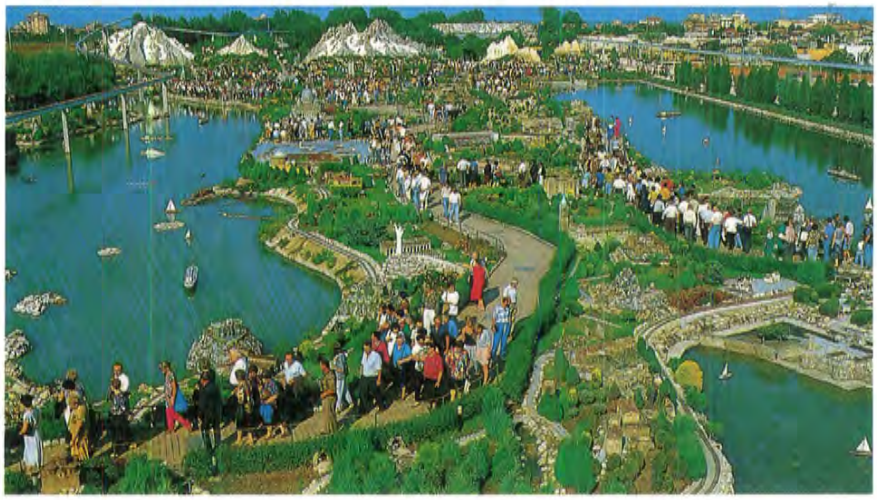
Parchi d'attrazione

Appartenenti all'antica tradizione dei luna park viaggianti, da cui derivano e dei quali conservano i caratteri salienti, i *parchi d'attrazione*, nati negli U.S.A., sono oggi particolarmente diffusi nell'Europa del Nord. Dei loro progenitori conservano il carattere semplice di spettacolo da fiera, con una molteplicità di attrazioni che in larga misura si discostano poco dagli archetipi della "giostra" tradizionale, del castello magico, del treno-fantasma. Una specificità di questo tipo di parco consiste nell'assenza di una tariffa forfettaria di ingresso che consenta la fruizione delle diverse attrezzature, per accedere a ciascuna delle quali occorre viceversa corrispondere un prezzo.

Parchi acquatici

Il motivo principale e caratterizzante l'attività ludica in questo tipo di parchi è l'acqua, utilizzata in vario modo dalle molteplici attrezzature, le più tipiche delle quali sono gli *idroscivoli* (dagli alti e rettilinei *kamikaze* con pendenze che raggiungono il 100% e velocità attorno ai 60 km orari, ai più tranquilli e sinuosi *river run*), i *fiumi rapidi* da discendere con piccoli gommoni, che emulano le rapide di un fiume in piena, le *piscine oceaniche* nelle quali vengono create ar-

Italia in Miniatura, parco "a visita" per eccellenza



tificialmente onde che possono superare il metro di altezza. Al di là di quelle più ardite, che si identificano con l'*immagine* dei parchi, la maggioranza delle attrezzature è costituita da tranquille piscine, dalle *lagune* per l'idromassaggio, dalle spiagge e cascate artificiali, dagli spazi per il gioco dei bambini; anche tra gli scivoli d'acqua, sono preponderanti quelli a pendenza ridotta, moderne attrezzature che legittimano gli adulti a provare la piacevolezza di giochi altrimenti ritenuti infantili.

Lo spazio del parco acquatico, di estensione piuttosto contenuta, assume così i connotati dello spazio del riposo e del relax; la sua natura è dunque estremamente diversa da quella degli altri parchi perché meno carica di sensazioni/emozioni forti, a vantaggio di forme d'uso del tempo libero nelle quali anche il bisogno di socializzazione, inteso come componente dell'attività ricreativa, sembra soddisfatto.

La differenziazione tra i diversi parchi acquatici dipende sostanzialmente dalla dimensione delle attrezzature di più forte richiamo, dalla dotazione di attrezzature minori e dalla diversa *ambientazione* scenografica. Fattori determinanti per il successo di questi parchi sono una buona dotazione di servizi di ristoro e commerciali e soprattutto l'attività di animazione che vi viene svolta; il primato dell'altezza o della lunghezza di attrezzature quali il *kamikaze* oppure l'introduzione di una nuova attrezzatura, sembrano svolgere invece un ruolo eminentemente di immagine, destinate come sono a essere eguagliate o superate dagli altri parchi nel giro di poco tempo. Altro elemento distintivo dei diversi parchi è rappresentato dall'associazione delle attività ludiche imperniate sui giochi d'acqua con altre attività ricreative; quelle più ricorrenti e tradizionali sono le attività sportive (acquatiche e non), ma sempre con maggior forza si stanno affermando attività più propriamente legate al *fitness* o allo spettacolo (cfr. oltre il caso dell'*Aquafan*), stimolate in ciò dall'ampio spazio che i principali mass-media, e in particolare la televisione, dedicano a questi luoghi, contribuendo in modo determinante a introdurli nell'immaginario collettivo.

Parchi tematici

I *parchi tematici*, ultimi nati, vengono considerati la nuova generazione dei parchi ricreativi. Basati sui concetti profusi da Walt Disney nel suo primo parco — Disneyland —, si sviluppano attorno a uno o più temi che costituiscono il filo conduttore tra le diverse attrezzature-attrazioni, gli spettacoli, l'animazione. Le fonti di ispirazione privilegiate sono i personaggi del disegno animato, il mondo delle fiabe e della fantasia, soggetti ed eroi tratti dalla storia, da libri o da film, le vicende e la cultura di civiltà del passato, o, più spesso, mondi e ambienti, come il Far West o il Gran Canyon, fortemente mediati dalla rappresentazione del senso comune. Alla rievocazione di mondi e miti del passato da contrapporre al presente e alla materializzazione di mondi immaginari, si aggiungono fughe in un *futuro* un po' stereotipato, nel quale scienza e tecno-

Vantaggi e problematiche della localizzazione dei parchi ricreativi

requisiti del contesto territoriale	vantaggi	problematiche principali
• ad elevata accessibilità	• sfruttamento infrastrutture preesistenti	• connessione tra l'area a parco e le linee di traffico di lunga percorrenza
• ad elevata densità di popolazione e di risorse	• possibilità di iniziative economiche di portata ampia	• integrazione con il contesto urbano-metropolitano • modifica dei pesi insediativi • penalizzazione/coinvolgimento del tessuto economico preesistente
• contiguo a mete turistiche tradizionali	• sfruttamento capacità attrattiva e strutture della ricettività	• integrazione/sostituzione dell'offerta tradizionale • decongenstionamento mete sature • potenziamento strutture ricettive preesistenti • congestionamento linee di traffico
• con presenza di altri parchi ricreativi	• agganciamento ad un parco "locomotiva"	• competizione o complementarità • valorizzazione delle singole specificità • specializzazione funzionale del territorio
• con emergenze ambientali valorizzate o non valorizzate	• elevata qualità	• volano per la fruizione di altri beni territoriali • invasione di luoghi non ancora investiti dal turismo di massa • contrasto con le vocazioni dell'area (effetto colonizzazione) • maggiore delicatezza del sistema fisico-ecologico • ingenti investimenti per reti tecnologiche

"Mappa" di un parco acquatico di medie dimensioni: Acquapark Alto Mincio

1 Bumper boats
2 Beach volley
3 Ping-pong, video games
4 Castello
5 Basket
6 Blu Baby snake
7 Altomincio shows
8 Pista ciclabile sul Mincio fino a Peschiera
9 Canoa e scuola canoa
10 Olimpia Pool
11 Pian del Timo
12 Baby Pool
13 Paper River
14 Laguna Amazzonia
15 10 reti elastiche
16 Fun tunnel
17 Anaconda
18 Banzai
19 Maxi sliders
20 Niagara run
21 Calcetto-foot-ball
A Entrata
B Parcheggio gratuito
C Bureau informazioni change
D Camping
E Spogliatoi
F Market - Bazar
G Pizzeria self-service ☎
H Pronto soccorso ✚
I Toilette - Docce
L Bar - Gelati

logia vengono esasperate e sottomesse alla logica della spettacolarizzazione.

L'esperienza del visitatore deve infatti essere soprattutto intensa, carica di eccitazione, sorpresa, stupore, meraviglia, al limite paura o nostalgia, comunque capace di indurlo alla straniazione dal mondo reale. Ma la densità di emozioni e sensazioni concentrate nel breve arco di una giornata, la notevole estensione e molteplicità di attrazioni, il poco spazio lasciato alla sosta (al di fuori delle strutture commerciali) e "l'imposizione" di continui spostamenti, di code e di attese, il tutto entro spazi estremamente affollati, paradossalmente finiscono con il rendere l'attività ludica una forma alquanto "stressante" di evasione dal reale e dal quotidiano.

La materializzazione fisica di questi mondi è operazione complessa non solo per l'importanza degli investimenti necessari, di gran lunga superiori a quelli richiesti per realizzare parchi di altro tipo, ma anche in termini di ideazione, progettazione e realizzazione. La costruzione di un mondo artificiale deve essere eseguita con la massima verosimiglianza: per la ricostruzione dei colossi di Abu-Simbel sul lago di Garda si è fatto ricorso ai musei egittologici de Il Cairo e di Torino; per la sua realizzazione si sono studiati materiali che anche al tatto, e addirittura al "suono", risultassero identici agli originali. La sensazione magica di trovarsi immersi in un mondo fantastico ma "concreto", di vivere un'esperienza irreale, non può infatti essere spezzata dalla vista della cartapesta, da qualcosa cioè che generi la consapevolezza di ritrovarsi in un mondo "finto". Il finto non può appartenere al mondo della fantasia materializzata ma a quello reale.

Per la costruzione di queste "atmosfere", fondamentale è l'impiego di soluzioni tecnologiche innovative (laser, robotica, automazione, informatica), aspetto che ha caratterizzato da sempre i parchi tematici, da quando cioè Walt Disney mise a punto e introdusse, nel suo primo parco, soluzioni che sarebbero state successivamente riprese e utilizzate nella realtà, quali i mezzi speciali di trasporto collettivo. Il ricorso alla tecnologia non si risolve però nella realizzazione di mondi artificiali e verosimili, o nel ruolo che in taluni casi può svolgere sul piano del funzionamento del parco, ma diviene *tema*, oggetto di spettacolo, motivo di meraviglia e di stupore. Essa consente altresì di offrire al visitatore qualcosa di "interessante", di quasi educativo, una sorta di compensazione culturale alla futilità di immersioni in mondi fantastici e al senso di infantilismo che può insorgere nel visitatore adulto meno sprovvisto di strumenti critici.

L'organizzazione dello spazio fisico di un parco riflette la suddivisione in aree tematiche, generalmente disposte come petali di fiore (T.Coltier, 1975) attorno a un nucleo centrale nel quale sono collocate le principali strutture commerciali e nel quale sono insediati i servizi di informazione che consentono al turista di orientarsi e di operare le proprie scelte circa l'organizzazione del prosieguo della visita. Lo spazio centrale ha anche la funzione di consentire un passaggio graduale da un'area tematica a un'altra, evitando che le diverse ambientazioni possano generare nel visitatore effetti di spaesamento.

Se a questi criteri sono informati i principali parchi tematici statunitensi ed europei, alquanto diverso è il quadro in Italia, dove sostanzialmente nessuno tra i maggiori parchi in funzione può definirsi parco a tema in senso stretto, appartenendo piuttosto al sotto-tipo dei "parchi a tema senza tema effettivo" (S. Berati, 1993), per alcuni aspetti simili ai parchi di attrazione, nei quali la presenza di tematizzazioni si limita a spazi ristretti e a poche attrezzature, assolvendo soprattutto una funzione d'immagine.

Parchi "a visita" e parchi "a consumo"

Un'ulteriore tipologia che possiamo introdurre si basa sulla distinzione tra parchi *a visita* e parchi *a consumo*. La discriminante fondamentale sta nel diverso ruolo consentito all'utente dalle attrezzature disponibili: se nel parchi *a vi-*

"Mappa" del Parco Giardino Sigurtà, un esempio di parco naturalistico a Valeggio sul Mincio

Itinerario delle vetture, con indicazione dei parcheggi, in ognuno dei parcheggi 3-4-5-8 possono sostare oltre 200 vetture

P1 Viale delle fontanelle e degli iris con primo parcheggio
Viale delle felci
P2 Viale della boschetta
Curva delle ortensie
Viale del verde pendìo
Viale delle ginestre
P3 La Collina degli ulivi
Cimitero dei cani
Discesa dell'Eremo
(*Melodic music*)
I quattro laghetti dell'Eremo
Viale degli ulivi
Viale delle due colline
P4 Poggio di Giulietta e Romeo
Poggio panoramico
P5 Viale del Mincio
Viale dei pascoli
P6 Valle delle caprette
La foresta nera
P7 Anfiteatro scaligero
Giardino delle piante officinali
Strada del campagnolo
P8 La grande Quercia
La Grotta votiva
(*Spiritual music*)
La Pietra della giovinezza
Viale dei Giganti secolari
Castelletto con «Messaggio della Fratellanza»
P9 (*Classic music*)
Labirinto e bosco del castelletto
P10 Anfiteatro delle piscine
Viale della Rotonda
Rotonda degli incanti
P11 Viale delle rose
Belvedere dei Giardini acquatici
Giardini acquatici
P12 Passeggiata panoramica
Viale dei carpini
Viale dei pini

sita l'utente è semplice spettatore — come nell'*Italia in miniatura* —, nei parchi *a consumo* è indispensabile una partecipazione del fruitore, sia pure entro i ristretti limiti consentiti dall'attrezzatura stessa. Lo scivolo d'acqua o i tradizionali autoscontri sono fatti non per essere visitati ma per essere praticati; l'emozione, lo stupore, la meraviglia sono indotti non dalla loro vista ma dal loro utilizzo. Da questo punto di vista possono essere considerati come *parchi a consumo* anche gli *sporting center* ma con la differenza sostanziale che, mentre in questi ultimi il piacere della pratica sportiva è strettamente associato a motivazioni legate al benessere e alla forma fisica, se non anche a ragioni agonistiche, nei *water-park*, tipici esempi di *parchi a consumo*, l'attività si configura eminentemente come attività ludico-ricreativa; scivolare lungo il *kamikaze* non richiede alcuno sforzo né tantomeno alcuna abilità fisica, al massimo un po' di coraggio.

I *parchi a consumo* si configurano peraltro come luoghi nei quali sono dominanti attività di relax, destinati a essere frequentati periodicamente, a differenza dei parchi *a visita* dove le emozioni generate dalle attrazioni si esauriscono dopo le prime visite: quando cioè, per fare un esempio, la conoscenza del percorso del treno-fantasma impedisce il perpetuarsi di emozioni quali lo spavento o lo stupore. Se la visita a questi ultimi si configura quindi come "evento", la frequentazione dei *parchi a consumo* potrebbe configurarsi come "pratica". Questa diversa natura dei due tipi di parco può riflettersi in tipi e bacini di domanda tra loro molto diversi: relativamente stabile e di origine locale (urbana o metropolitana) nei parchi *a consumo*, occasionale e di scala regionale o sovra-regionale negli altri.

La geografia dei parchi ricreativi in Italia

Anche se l'avvio di alcune esperienze "pioniere" risale agli anni sessanta e settanta, come *Luneur, Fiabilandia* e

Gardaland, capostipite indiscusso dei parchi tematici italiani, la diffusione dei parchi ricreativi nel nostro paese si manifesta con particolare intensità a partire dalla seconda metà degli anni ottanta, recuperando il ritardo temporale che contraddistingueva l'Italia dai paesi centro-nord europei, stimolata dall'effetto "novità" e dal clamoroso successo di iniziative quali Gardaland o Aquafan.

Complessivamente i parchi in funzione in Italia sono oltre cento, dei quali circa la metà è costituita da *parchi acquatici*. Di questi ultimi la maggioranza è localizzata lungo la riviera alto-adriatica e nell'area gardesana. Questa particolare concentrazione negli ambiti territoriali che hanno visto l'insediamento delle prime esperienze italiane, testimonia come l'avvio di tali iniziative imprenditoriali si basi in larga misura sui processi di emulazione e di semplice addizione; lo conferma anche la significativa concentrazione di *parchi d'attrazione* nel Lazio (6 su 14), la Regione che ha visto, a cavallo tra anni cinquanta e sessanta, l'insediamento del primo grande luna park permanente, il Luneur, a tutt'oggi il più importante per dimensione (120 ettari) e numero di visitatori (con punte, nei giorni festivi, di 60mila persone).

A dare particolare impulso alla diffusione dei parchi ricreativi nelle principali località balneari della riviera veneto-romagnola, ha contribuito sicuramente, sul finire degli anni ottanta, la necessità di un'alternativa al mare e alla spiaggia imposta dalla crisi ambientale dell'Adriatico.

Costi di gestione particolarmente elevati e periodi di apertura piuttosto brevi — imposti dalle condizioni climatiche e dall'anomala assenza di esperienze nel nostro paese di parchi acquatici coperti — hanno fatto sì che l'imprenditoria privilegiasse ambiti territoriali nei quali era già presente un bacino di domanda potenziale più consistente e più disponibile a sperimentare forme alternative di uso del tempo libero. In pochi anni si è così venuto configurando e consolidando nel paese un sistema di offerta concentrato in alcune aree turistiche, che ha già dato evidenti segnali di sovradimensionamento e che ha registrato alcuni clamorosi fallimenti. Ciò nonostante i progetti si moltiplicano anno dopo anno e vedono coinvolti operatori via via dotati di maggiori capacità finanziarie che intraprendono iniziative sempre più impegnative.

Un ulteriore aspetto da segnalare circa la distribuzione dei parchi in Italia è costituito dalla recentissima realizzazione di un numero cospicuo di *water-park* in Puglia e Calabria che, associati ai molteplici progetti proposti, lasciano prevedere, per il prossimo futuro, una significativa diffusione del fenomeno-parchi nel mezzogiorno. Le localizzazioni proposte per il sud, nella sostanza non modificano la tendenza a privilegiare le aree turistico-balneari più affermate; continua a essere scarsa invece la loro presenza nelle grandi aree urbane, dove potrebbero invece costituire un'oasi di refrigerio per chi passa l'estate in città. Non vanno ignorati comunque alcuni tentativi fatti a Padova e a Bologna e più recentemente in Piemonte e in Lombardia, questi ultimi promossi da operatori dotati di notevole *know-how* e capacità di innovazione imprenditoriale. E' il caso, ad esempio, del promotore di una delle prime e più significative esperienze di parco acquatico nell'area benacense, che nel 1992 ha inaugurato a Inzago, nell'hinterland milanese, "*Il magico mondo di Caneva 2*".

Alcune problematiche economiche e territoriali

La diffusione dei parchi in Italia, la molteplicità dei progetti in cantiere e/o in progetto, gli oramai evidenti segnali di saturazione in alcuni contesti territoriali, lasciano emergere problemi di varia natura e complessità.

Al di là dei temi legati al rapporto *artificiale-naturale* e alle pretese valenze didattico-culturali, gli unici forse ad essersi imposti all'attenzione dell'opinione pubblica, un primo ordine di considerazioni riguarda la *compatibilità* tra il parco e il contesto locale in cui è inserito. Se il caso dell'Aquafan di Riccione si è dimostrato compatibile con il modello di sviluppo turistico perseguito dalla località, identificabile nell'idea di un "turismo totale", non altrettanto può dirsi di alcune località venete. Qui, infatti, congestione delle vie di comunicazione, banalizzazione dell'offerta commerciale e dell'immagine dei luoghi sembra aver innescato processi di espulsione dei segmenti più tradizionali della domanda turistica, un tempo attratti oltre che dall'amenità del paesaggio e dalla tranquillità dei luoghi, dal desiderio di un loro uso "esclusivo", tipico processo di appropriazione simbolica del fare turismo (M. Sartore, 1991).

L'insediamento di un parco ha poi effetti rilevanti sulle relazioni di area vasta. In particolare è l'assetto infrastrutturale ad essere maggiormente coinvolto, richiedendo interventi di interconnessione tra l'area attrezzata e le linee del traffico di lunga percorrenza (nuovi caselli, nuovi raccordi stradali, ecc.). In questi casi, l'operatore privato tende a scaricare i costi sulla collettività, interagendo con un'amministrazione locale posta in condizioni di subalternità, non solo per la carenza di strumenti e parametri di valutazione dei progetti, ma anche perchè attratta dalla possibilità di conseguire una qualche forma di sviluppo locale. In genere, si tratta di uno sviluppo economico quantificato in soli termini occupazionali, non valutato appieno nei suoi aspetti negativi nei confronti delle attività economiche preesistenti (penalizzate dalla congestione o dalla espulsione della clientela tradizionale), da un lato; non incentivato nelle possibilità, pur realizzabili, di un coinvolgimento degli operatori del commercio o della ristorazione all'interno del parco, dall'altro.

Un'attenzione maggiore andrebbe posta sugli effetti di compromissione del territorio: basti pensare alla desertificazione conseguente alla realizzazione delle aree destinate al parcheggio (in taluni casi aventi una superficie pari o superiore a quella dell'area attrezzata), che se solo diversamente concepiti potrebbero avere effetti meno dirompenti.

Se poi il parco si sviluppa in aree ambientalmente fragili o di particolare pregio, magari ancora fuori dai circuiti turistici, con maggior forza si pone la necessità di ingenti (e costose) opere di infrastrutturazione tecnologica (per il sistema idrico e di depurazione ad esempio), di approfondire i temi dell'inserimento paesaggistico, di valutare infine quanto l'invasione di luoghi non ancora investiti da una frequentazione di massa contrasti o sia compatibile con vocazioni alternative.

Gardaland
Progettazione e ri-progettazione di un parco di "successo"

Marco Lucat

Il parco di divertimento Gardaland *(45 ettari), tra i maggiori d'Italia, inserito in un bacino turistico che genera complessivamente 10-12 milioni di presenze l'anno, nasce nella seconda metà degli anni settanta sulla riviera gardesana con una struttura di ventuno attrazioni dislocate su una superficie di circa 9 ettari. Il parco cresce progressivamente raggiungendo al momento attuale una superficie di 45 ettari (di cui 2,5 destinati a parcheggio) che accoglie più di due milioni e mezzo di visitatori, nell'ambito di un programma di ulteriore futura espansione. L'autore ricostruisce la storia di questa esperienza sin dal suo inserimento all'interno della strumentazione urbanistica comunale, evidenziando l'indotto esterno del parco, il suo ruolo nell'economia turistica locale, nonchè le problematiche relative alla viabilità e all'ambiente.*

1 Gardaland
2 Caneva a Lazise
3 Sigurtà a Valeggio sul Mincio
4 Zoo-Safari a Pastrengo
5 Acquapark a Salionze
6 Rio Valli ad Affi
••• Grande viabilità esistente

Dislocazione dei parchi del basso Lago di Garda.
La particolare collocazione di quest'area — di grande ricchezza ambientale e paesistica e ad alta vocazione turistica ma anche raggiungibile facilmente dall'intera area metropolitana lombarda, dalla fascia urbana posta lungo la via Emilia, dall'intera area veneziana, litorali compresi, nonché dal Trentino e dall'Alto Adige — ha motivato questa così elevata concentrazione di strutture organizzative nella "vendita" di tempo libero.

A sinistra
Il castello d'ingresso

The amusement park Gardaland *(45 hectares), one of the largest parks in Italy, is included in a touristic basin totalling 10-12 million visitors per year. It was opened in the second half of the '70s on the Lake Garda Riviera, holding a structure of twenty-one attractions, over a surface of approximately 9 hectares. The park gradually grew, and covers now 45 hectares (of which 2.5 host a parking lot). It welcomes over two and a half million visitors a year, and plans are for further expansion. The author outlines the history of this experience, from its beginnings as part of the municipality's urban planning and structures, then points out the surrounding productive area, the role played by the park in the local tourist economy, and the issues related to the road network and the environment.*

Il bacino del Garda si colloca nell'ambito della Padania in una situazione tale da poter essere raggiunto in un tempo non superiore ai 90 - 100 minuti da persone provenienti dall'intera area metropolitana milanese, dalla fascia urbana posta lungo la via Emilia (da Piacenza a Bologna), dall'area veneziana, litorali compresi, nonché dalle città di Trento e Bolzano; nel corso del 1992 ha generato complessivamente 10-12 milioni di presenze turistiche.

Anche solo in ragione del combinato disposto generato da questa situazione si spiega e si motiva la collocazione del Parco permanente di divertimento di Gardaland: struttura in grado di dare risposta in termini quantitativamente adeguati (oltre che, naturalmente, qualitativamente significativi) alla richiesta di svago, di uso del tempo libero, di divertimento che nasce e che deriva dalla presenza concentrata di un così elevato numero di presenze turistiche e di un così denso intorno territoriale.

Gardaland inizia la propria attività nel corso dell'anno 1975 e viene presentato per l'ottenimento delle relative autorizzazioni comunali nello stesso periodo in cui il Comune di Castelnuovo aveva da poco terminato la stesura del proprio P.R.G., e si accingeva a predisporre un piano attuativo per quella porzione del suo territorio che si affaccia sulla riviera gardesana (1500-1600 metri).

Gardaland, che aveva presentato proprio in quel tempo richiesta di autorizzazione, fu pertanto inserita all'interno dello schema di Piano Particolareggiato ed entrò così all'interno della normativa urbanistica comunale.

Da un'origine abbastanza modesta, articolata su di una superficie di 90.000 mq. e contenente 21 attrazioni, alcune delle quali, all'epoca, molto semplici e tradizionali (prezzo del biglietto 1.750 lire) si sviluppò, negli anni a venire, la grande struttura che è oggi il parco di Gardaland.

Attualmente il complesso si estende su di un area di 450.000 mq. dei quali 200.000 attrezzati a parco mentre gli altri sono destinati a parcheggio. La Società di gestione ha inoltre in corso un programma di ulteriore ampliamento in adiacenza con la struttura attualmente operante ed interamente situata all'interno del confinante comune di Lazise.

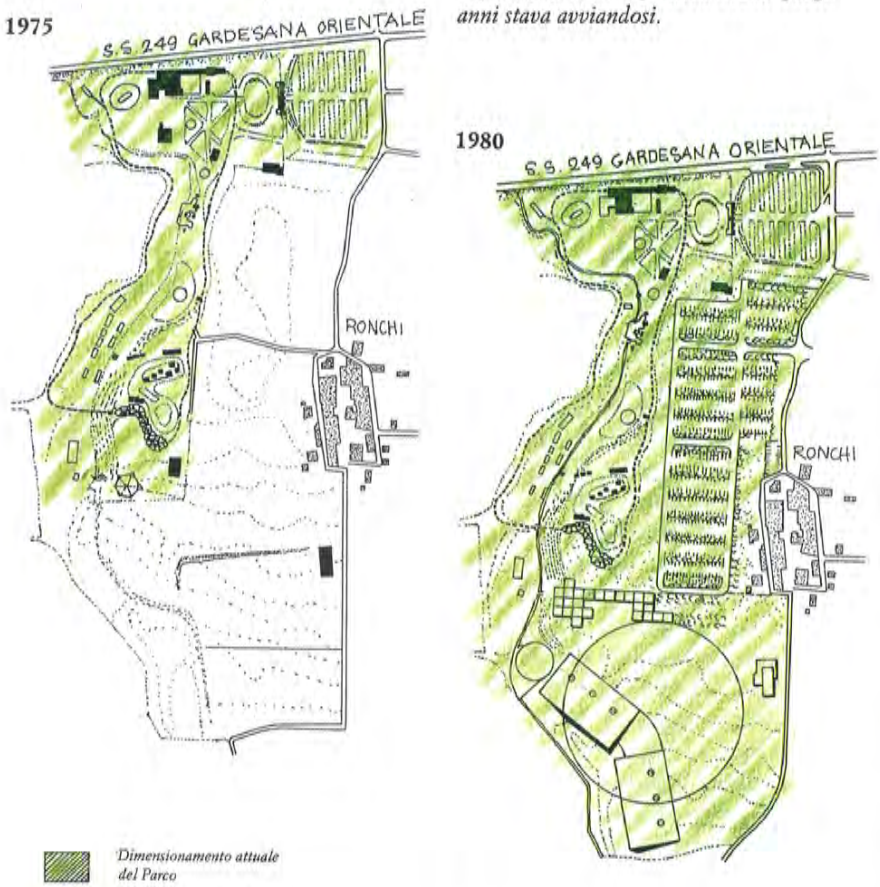
Le presenze registrate nell'arco delle annate succedutesi a quell'ormai lontano 1975 sono salite con ritmo e progressione consistente fino a toccare il punto d'apice nel corso del 1991, con ben 2.548.000 visitatori.

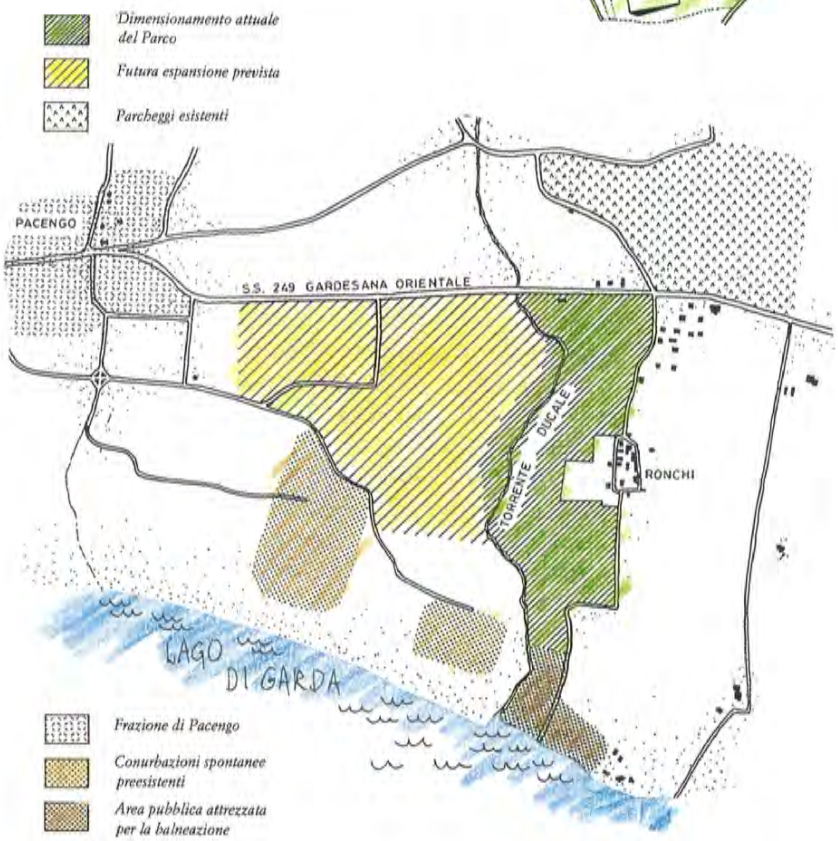
In parallelo alla progressione delle presenze occorre registrare un analogo incremento del fatturato e dell'utile prodotto dall'azienda: nel 1988 il fatturato tocca i 38 miliardi con 2.200.000 visitatori, nel 1991 tocca i 75 miliardi che divengono 86 nel corso del 1992.

Questa continua espansione di Gardaland è indubbiamente il frutto dovuto ad una dinamica, spesso aggressiva, politica di gestione e di conduzione del complesso stesso. Continui rinnovi ed ampliamenti delle attrazioni e dei servizi offerti. Scelte coraggiose, tecnologicamente assai innovative e sostenute da massicci investimenti, hanno caratterizzato la crescita di Gardaland nel corso di questi anni. Dall'orologio floreale, dal

1975 *Il Parco nel suo primo momento organizzativo. Il percorso sul trenino colorato evidenziava una articolazione già ricca di attrattive ma ancora, tutto sommato, abbastanza simile ad un Luna Park di tipo tradizionale.*

1980 *Il Parco nel momento della sua prima importante espansione e nuova strutturazione. L'organizzazione spaziale e distributiva delle nuove attrazioni, ad elevato livello tecnologico, si è poi realizzata in maniera differente rispetto a quanto indicato nella planimetria. Essa tuttavia esprime il salto di qualità e di organizzazione complessiva che in quegli anni stava avviandosi.*





trenino assaltato dai banditi, dal giardino roccioso con gli specchi deformanti, si è via via passati alle grandi realizzazioni le cui ultime, la Valle dei Re inaugurata nell'85, ed i Corsari, inaugurata nel 1992 sono dei veri e propri capolavori e rappresentano attualmente il livello massimo nello specifico.

A questo continuo aggiornamento ed innovamento delle attrazioni e delle attività ed iniziative proposte, che spaziano in svariati settori: dal teatro agli spettacoli itineranti, dai giochi di luce effettuati con raggi laser che colpiscono cascate d'acqua, agli spettacoli con i delfini e le otarie, ecc., si è accompagnata una azione promozionale e di inserimento nel mercato condotta con grande impegno quantitativo e qualitativo.

Il passaggio pubblicitario quotidiano e sistematico su canali televisivi a diffusione nazionale; la distribuzione in tutte le scuole di giornalini illustrativi; l'organizzazione di numerose manifestazioni di differente natura ma sempre di elevato livello di immagine e quindi di buon ritorno promozionale; la capillare e sistematica presa di contatto con qualsiasi struttura sociale organizzata esista nell'arco di 400 e più chilometri dalla propria sede (dalle associazioni di combattenti e reduci alle Case di riposo, dalle Parrocchie alle organizzazioni per la ricreazione aziendale dei lavoratori, dalle scuole di ogni ordine e rango ai conventi, ecc.) garantisce un livello di presenze costanti nell'arco di tutta la stagione, e determina anche una situazione per la quale all'interno del parco esistono almeno due categorie di fruitori: quelli che visitano il parco per utilizzare le attrazioni e quelli che visitano il parco per osservare coloro i quali utilizzano le attrazioni. Ed anche questo mix di fasce sociali, di interessi, di classi di età differenti, incrementa il senso di variegatezza complessiva che domina l'ambiente interno del parco.

A questa situazione operativa si affiancano altri aspetti non meno significativi ed interessanti.

Una mano d'opera che si basa oggi su di uno staff fisso impiegato a tempo indeterminato di 65 persone che divengo-

no, nel corso della bassa stagione circa 300 - 350 e che, nei momenti di punta della alta stagione, arrivano a superare le 1.000 unità.

Il parco infatti opera continuativamente da marzo ad ottobre tutti i giorni, senza alcuna sosta, nella fascia oraria 09.00 - 18.00, mentre nel periodo estivo tale fascia oraria diviene 09.00 - 24.00.

Dal punto di vista dell'indotto esterno, la struttura del parco necessita, per la normale ordinaria e straordinaria manutenzione, di una piccola folla di specialisti e di operatori: muratori, elettricisti, falegnami, meccanici, imbianchini, decoratori, giardinieri, vivaisti oltre agli assistenti ed ai tecnici delle attrazioni specialistiche: sce nografi, tecnici di vario ordine, bozzettisti, designers, ecc..

Nel corso di un anno, senza considerare l'ammontare delle merci e dei souvernir venduti nei differenti shoppings esistenti all'interno del parco,sono stati utilizzati, nella preparazione di pasti consumati all'interno del parco le seguenti quantità di cibarie (l'unità di misura è espressa in tonnellate): 27 di prosciutto, 50 di pasta, 130 di carni, 210 di patate, 51 di formaggi, 205 di pane, 700.000 litri di acque, 6.700 kg. di caffé.

Ruolo e significato del parco come "servizio" qualificato e specifico a sostegno e sviluppo dell'economia turistica

Da questo punto di vista, come già anche accennato in precedenza,sembra che a fronte di fenomeni di turismo di massa concentrati in aree a dimensione limitata ed in periodi temporali limitati, questo tipo di strutture siano le uniche in grado di porsi in maniera funzionalmente e dimensionalmente adeguata per dare risposte in positivo. Non altrimenti, la fioritura all'interno dei centri abitati di tutta la serie di catene di catering che oggi osserviamo, costituisce l'unica risposta dimensionalmente e funzionalmente utile a soddisfare la richiesta di una colazione rapida (che non sia un panino mangiato in piedi) per le migliaia di lavoratori degli uffici e delle altre attività economiche che operano all'interno dei tessuti urbani delle città.

Naturalmente poi sappiamo anche tutti che l'Harry's Bar è un'altra cosa.

Ma anche indipendentemente dal ruolo di servizio a grandi masse turistiche presenti in loco, riteniamo che la funzione di un parco permanente, in specie se qualificato, sia comunque l'occasione (e non solo per i più piccoli) di poter incontrare l'eccezionalità ed il surreale all'interno di una vita spesso fatta di routine e di abitudine; e quindi abbia un ruolo comunque positivo.

La questione della viabilità

Che un parco permanente fosse un grande "attrattore" e generatore di traffico era ben noto anche al Marchese di Lapalisse.

Che il casello autostradale di Peschiera, collocato in posizione errata rispetto alle necessità di servizio territoriale, scarichi imponenti volumi di traffico in direzione del Lago di Garda ed in direzione di Gardaland è cosa non solo nota ma perfettamente prevedibile.

Il Piano attuativo all'interno del quale è stato inserito il parco prevedeva (ancora nel lontano 1980) soluzioni di razionalizzazione e di organizzazione della viabilità circostante per garantire scorrevolezza alla Gardesana orientale e comodità di accesso al parco: nulla di quanto previsto è stato realizzato.

Nel corso del 1983 un importante Convegno organizzato dalla Comunità del Garda prendeva in esame la questione della viabilità sul Garda. Da questo Convegno usciva una proposta di assetto complessivo e globale riferito all'intera porzione gardesana perfettamente fattibile nel quadro dei programmi Triennali Anas, visto positivamente da tutti, molto apprezzato, ma non ancora inserito nella fase operativa.

In queste situazioni, le iniziative attivate sia pure con molta buona volontà dall'amministrazione comunale e dalla Società di gestione del parco, hanno certamente migliorato la situazione, dirottando il traffico in arrivo ed in partenza al fine di non sovrapporre il traffico diretto a Gardaland con quello interessato allo scorrimento lungo la strada litoranea: ma si tatta di pannicelli caldi, in quanto le soluzioni da assumere per risolvere realmente la questione si pongono tutte a scala sovracomunale e dovrebbero essere gestite da Provincia, Regione ed Anas.

La questione ambientale

Dal punto di vista ambientale occorre considerare come la struttura parco, per sua stessa natura, non sia una struttura inquinante: altrimenti non troverebbe più clienti.

Non produce emissione di gas o di fumi in quanto le fonti di energia utilizzate sono tutte elettriche.

Le questioni anche di carattere polluttivo derivanti dai volumi di traffico che afferiscono al parco si è visto in precedenza come potrebbero essere risolte con alcune iniziative di tipo urbanistico e viabilistico.

Si tratta certo di un territorio che è stato trasformato profondamente rispetto alla situazione preesistente che era quello di essere terreno agricolo: ma è stato trasformato sulla base di una previsione urbanistica valutata e considerata con attenzione da specifici strumenti urbanistici. A proposito, sarà opportuno ricordare come l'area su cui sorge il parco sia circondata da una serie di "lottizzazioni" abusive, tipiche degli anni'60, prive di servizi, di rete fognaria, di strutture sociali.

Il rapporto fra quantità di terreno consumata da un parco, rispetto alla resa in termini economici, occupazionali e sociali che essa innesca e determina, riteniamo sia rappresentata da un indice difficilmente raggiungibile da qualsiasi altro tipo di attività economica collocata su di un territorio.

Panoramica Notturna
Foto Gardaland

Gardaland
PARCOVERDE D'EUROPA

Le iniziative in atto

Nel corso di questi anni il parco, avendo già proceduto all'acquisizione dei terreni, sta ricercando le autorizzazioni per poter ampliare ulteriormente la propria struttura.

Si tratta, per il parco, di una necessità vitale, così come necessità vitali sono il continuo rinnovo delle attrazioni e la continua proposta di nuove situazioni e modi d'essere.

La necessità di ampliamento si colloca pertanto come necessità fisiologica (analogamente a quanto succede per altre produzioni industriali tradizionali) di dover continuamente crescere, fino a raggiungere una dimensione di scala che garantisce la capacità di autorinnovarsi senza ulteriori ampliamenti.

I criteri posti alla base dell'ampliamento sono quelli di poter garantire un adeguato livello di offerta diversificata, una maggiore qualità del servizio svolto, pensando con ciò ad un adeguamento del livello qualitativo e quantitativo di ciò che viene offerto al pubblico, ma anche ad un decongestionamento complessivo della struttura.

Attorno a questa richiesta di ampliamento si è acceso, ed è tuttora in corso, come è ovvio,un vivace dibattito i cui risvolti politici non si debbono sottovalutare.

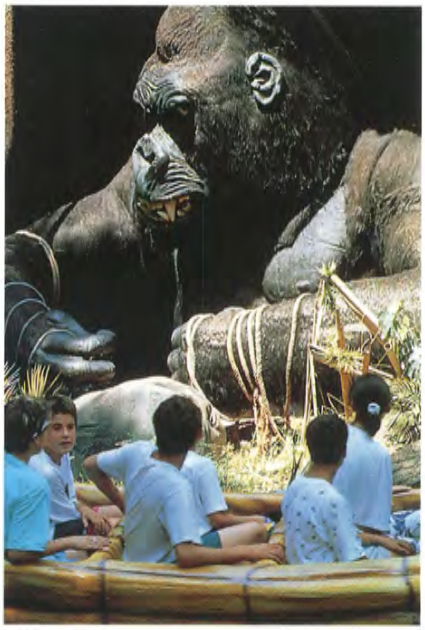
Dibattito a dire il vero condotto un poco anche in termini trasversali in quanto alle tematiche più specificatamente "ambientalistiche" si accompagnano le tematiche "viabilistiche" e queste ultime sono affiancate da precise considerazioni e valutazioni espresse dalla Frazione di Pacengo, che si trova in prossimità del parco e che, poichè questa volta l'ampliamento avverrà all'interno del territorio di Lazise, di cui Pacengo è una frazione, propone che all'ampliamento del parco si accompagnino iniziative atte a potenziare le capacità ricettive e, più in generale, turistiche della frazione, nella considerazione, per la verità non errata, che anche il territorio circostante potrebbe e dovrebbe in parte integrarsi con le attività e con le iniziative che all'interno del parco nascono e si sviluppano.

Ma queste sono situazioni tuttora aperte: alle accuse di eccessivo autoritarismo e di comportamenti tali da far sì che "gli interessi della Società privata che lo gestisce sono più importanti delle esigenze della comunità del basso Garda e della stessa tutela del suo territorio" come afferma una interrogazione posta in Consiglio regionale veneto, fa fronte un possibile e forse già avvenuto rivoluzionamento negli assetti societari ed azionari.

L'acquisizione del pacchetto di maggioranza del capitale sociale da parte di una Finanziaria alle spalle della quale sarebbero nientemeno che la Fiat e la Valtur, di cui si va dicendo e pubblicando in questi giorni, potrebbe dare l'avvio alla terza fase di questo grande complesso produttivo.

Dalla fase dell'artigianato ispirato e da quella della grande dinamicità espressa da una imprenditoria locale dai comportamenti a volte forse un poco troppo sbrigativi, ma comunque attenta e pronta a giocare a tutto campo all'interno di un settore difficile ed assai complesso, staremo forse avviandoci oggi verso il superamento definitivo non solo di un'epoca ma anche di uno stesso modo d'essere e di porsi per una struttura che oggi deve comunque esere considerata come la più grande "azienda" del Lago di Garda e come una fra le più grandi ed importanti della stessa provincia di Verona per fatturato, per utili prodotti, per impegno occupazionale, per capacità di soddisfacimento di una richiesta di mercato in continua crescita.

Cinema Dinamico
Foto Deltaprint '91



Varie
33 Sottopasso per accesso pedonale
34 Accesso autobus
35 Fermata bus navetta
36 Parcheggi autobus
37 Biglietterie
38 Parcheggio personale
39 Castello d'ingresso
40 Ingresso comitive
41 Chiesa
42 Informazioni
43 Pronto soccorso
44 Unicef
45 Bancomat
46 Mezzi antincendio

Attrazioni e spettacoli
1 Transgardaland express
2 Giostra cavalli
3 Ikarus
4 Castello di Dracula
5 Villaggio Elfi
6 Moonraker
7 Aster
8 Safari africano
9 Canyons
10 Panoramic tour
11 Otarie-delfini
12 Teatro "Azzurro"
13 Cinema dinamico
14 I corsari
15 Pappagalli
16 La valle dei re
17 Colorado Boat
18 Magic mountain
19 Eva
20 Kaffeetassen
21 Top-spin
22 Nuvola
23 Monorotaia
24 Calci
25 Ortobrucotour
26 Super-Baby
27 Peter Pan

Bar
28 Bar-paninoteche-gelaterie

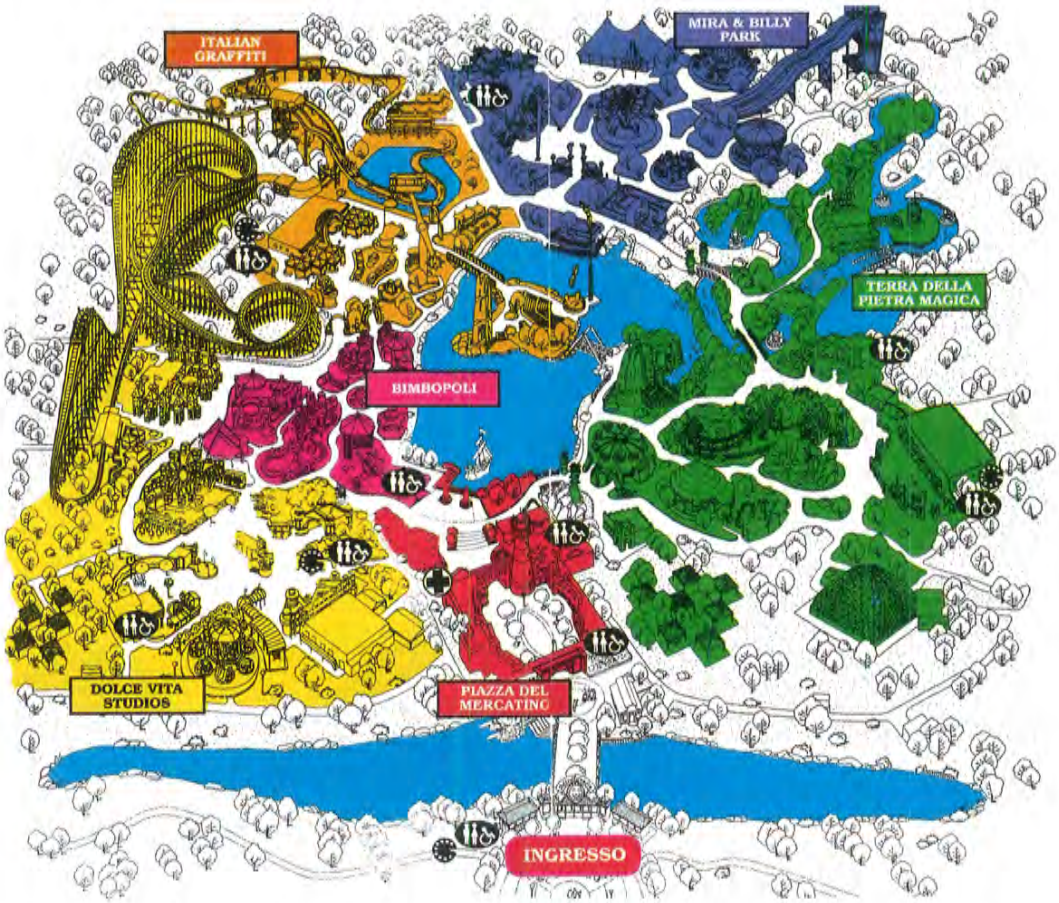
Ristoranti
29 Ristoranti
Self service-pizzerie

Negozi
30 Souvenirs
articoli regalo-bigiotteria

Servizi
31 Servizi igienici
32 Servizi generali
(cab. elettriche-pozzi-mensa-ecc.)

Mirabilandia
Temi e problemi dell'insediamento di un grande parco ricreativo

Sandra Berati



L'articolo esamina il parco di Mirabilandia, collocato presso Ravenna, uno tra i casi più rilevanti di parco "a tema" in Italia, realizzato su una superficie di circa 45 ettari secondo una caratterizzazione precisa e definita sin dall'inizio. Descritta l'organizzazione morfologica e funzionale del parco e le diverse finalità che i promotori tentano di perseguire (ricreativa, educativa, congressuale, ecc.), l'autore fornisce una lettura critica delle problematiche legate all'impatto territoriale di una tale struttura (sul sistema fisico-ambientale, sul tessuto imprenditoriale, economico e socio-culturale) nelle valenze positive e negative, innovative o tradizionali, sottolineando la necessità di una programmazione territoriale e di una valutazione ex-ante *dei progetti di intervento.*

The essay is about Mirabilandia, a park near Ravenna, one of the most relevant examples of theme park in Italy. Covering approximately 45 hectares, its nature was well defined and carefully planned from the very beginning. The author describes the morphological and functional organisation of the park, and the various goals (recreational, educational, congressional, etc). that its promoters aim at achieving. A critical interpretation is then offered of the issues connected to the territorial impact of such a structure (on the physical-environmental system, on the entrepreneurial, economic and socio-cultural fabric), with their positive and negative, innovative or traditional, features, and the need is stressed for territorial planning and ex-ante *appraisal of interventions.*

Il parco ricreativo di Mirabilandia, inaugurato il 4 luglio 1992, è situato nel Comune di Ravenna, nella località di Savio, in un'area di proprietà pubblica compromessa dalle cessate attività di estrazione di ghiaia, a pochi chilometri dalla costa e da Ravenna stessa: un caso di risorsa artificiale insediata nei pressi di una località turistica consolidata, capace di offrire non solo un potenziale mercato residenziale permanente, bensì anche una sicura domanda turistica già strutturata — la zona in questione è interessata da flussi di diversa tipologia: balneare, urbano, d'affari, termale. La creazione di Mirabilandia è stata proposta dalla *Società Parco della Standiana s.r.l.*, gestita in delega dalla Finbrescia (P.Franzini, consigliere delegato della Finbrescia, è Direttore Generale di Mirabilandia), una finanziaria che ha affiancato all'originaria attività immobiliare diverse attività nel settore turistico: è azionista di maggioranza della Val-

Le diverse land *tematiche sono disposte attorno al lago centrale, conferendo a Mirabilandia la tipica "struttura a fiore", in cui ogni petalo costituisce un tema autonomo ed il centro un punto di riferimento per l'orientamento del visitatore e, potenzialmente, per il riposo e per la "preparazione psicologica" alla partecipazione allo scenario successivo. Le aree tematiche sono tra loro raccordate dall'acqua, elemento che costituisce il filo conduttore della visita a Mirabilandia. Il percorso principale si snoda ad anello attorno al lago centrale e da questo viali secondari consentono la visita ai temi. In alcuni punti i percorsi si allargano sino ad assumere la configurazione di piazza, piccola o grande, pavimentata o a prato, offrendo uno spazio alla collocazione delle attrazioni, agli spettacoli di animazione, oppure alle passeggiate e al riposo dei visitatori.*

tur, gestisce alcuni campi da golf, detiene una quota della Finanziaria Italiana di Partecipazione, controllata a propria volta dalla B.N.L. (1), mentre il progetto di Mirabilandia costituisce la sua prima esperienza nel campo dei parchi a tema. Oltre a Finbrescia, che detiene il 51% del capitale di 20 miliardi della Società Parco della Standiana (2), altri azionisti sono la *San Paolo Finance* dell'Istituto San Paolo di Torino, la *Insud*, una finanziaria di Stato per lo sviluppo turistico del Mezzogiorno e il Gruppo *Fininvest*, che partecipa per il 10%.

Mirabilandia è un *parco a tema* che offre molteplici occasioni di svago (33 attrazioni meccaniche e diversi spettacoli di animazione) di cui si può fruire dietro pagamento di un prezzo forfettario, ristoro a diversi livelli (dal ristorante al fast food, dalla pizzeria al self-service) e shopping in negozi interni. L'estensione occupata da Mirabilandia — complessivamente 44,90 ettari, di cui circa il 56% trattato a giardino — è stata suddivisa in quattro aree funzionali: un'area di *parcheggio* di pertinenza del parco (15,86 ha), cui si aggiungono altri 4 ha di parcheggio realizzato dal Comune di Ravenna a servizio del bacino di canottaggio adiacente al parco a tema; una *fascia di filtro intermedia* destinata a verde pubblico (4,06 ha), in cui è situato l'ingresso al parco; la *zona di attrazione* di 21,7 ha, dei quali 1,98 destinati alla futura *espansione* della struttura ricreativa; una zona adibita a servizi logistici con apposito parcheggio (3,28 ha).

L'organizzazione interna della zona di attrazione del parco si svolge mediante la settorizzazione dello spazio in sei aree tematiche, sufficientemente eterogenee da suscitare l'interesse delle differenti fasce di pubblico che il parco si propone di attrarre. *Piazza del Mercatino* propone il tema del porto e dell'acqua; *Dolce Vita Studios* è la terra delle celebrità; *Italian Graffiti* propone in chiave ironica il mito degli Anni '60; *Mira e Billy Park* è un vero e proprio luna park, con le tipiche giostre delle fiere itineranti; *La Terra della Pietra Magica* rievoca il leggendario mondo dell'avventura e della magia ed è, a propria volta, suddiviso in tre sottotemi: Le Pietre Magiche, Lo Scoglio del Vento, L'Isola del Coccodrillo Felice; infine, l'intero settore di *Bimbopoli* è dedicato esclusivamente ai bambini.

Ciascun elemento del parco svolge un duplice ruolo di estetica e funzionalità: l'organizzazione interna deve essere efficiente al fine di garantire la compatibilità di una buona esperienza del visitatore con la frequentazione intensiva. La dislocazione del verde è accuratamente studiata non solo per garantire un ambiente piacevole, rilassante e ricco d'ombra, ma anche per valorizzare i tratti di alcuni edifici e mimetizzare le infrastrutture per lo svolgimento dei servizi indispensabili al funzionamento del parco, i quali non devono interferire con l'attività dei visitatori. Per un'equa distribuzione del pubblico, a Mirabilandia sono stati attuati diversi espedienti: percorsi multidirezionali, supportati da una segnaletica attiva, permettono di limitare la congestione dei viali. Le code alle attrazioni sono, per altro, endemiche nel parco ricreativo; per questo, la capacità oraria delle giostre e dei servizi è stata determinata sulla base delle stime di affluenza al parco, mentre attività di animazione intrattengono le code e i suggerimenti ai visitatori da parte del personale di Mirabilandia consentono di interagire nel parco in modo più ordinato; la stessa ubicazione delle attrazioni risponde alla necessità di canalizzazione dei flussi interni di visitatori.

Oltre alle finalità di evasione dal quotidiano e di divertimento, tra emozioni forti per i più giovani e coraggiosi e attività più "passive" e tranquille accessibili a tutta la famiglia, Mirabilandia vorrebbe perseguire anche uno «scopo educativo»: la scelta di alcuni temi (il porto, l'acqua) prefigura la volontà degli ideatori di inserire nel parco dei riferimenti alla storia locale, i quali appaiono, tuttavia, riduttivi e poco efficaci. Inoltre, il parco cerca di porsi come punto di partenza per escursioni nelle città storiche vicine, mediante la predisposizione di appositi pacchetti turistici "tutto compreso", e intende caratterizzarsi nel futuro anche come "prodotto notte". Un altro scopo che Mirabilandia si propone di perseguire è quello di offrire una struttura «congressuale», per calamitare anche il flusso del turismo d'affari presente in Emilia Romagna offrendo un contesto insolito per il lavoro. In effetti il parco è dotato di due teatri attrezzati per ospitare riunioni e congressi e dispone delle tecnologie richieste da questo tipo di domanda; rimane comunque la difficoltà di coordinamento di tale iniziativa con il flusso abituale di visitatori, in considerazione del fatto che l'utilizzo delle strutture a fini congressuali è economicamente conveniente solo nella stagione di apertura del parco.

Con riferimento al caso specifico di Mirabilandia è possibile porre in evidenza come alla realizzazione di un parco ricreativo siano imputabili effetti di rilievo in diversi ambiti — scientifico, culturale, imprenditoriale, ambientale, economico e turistico — su cui ci si propone di fare una panoramica, senza la pretesa di delineare in modo esaustivo tutte le problematiche emergenti.

Piazza del Mercatino, costituisce il passaggio obbligato per l'entrata e l'uscita dei visitatori; in tale area sono stati strategicamente concentrati la maggior parte dei negozi e dei servizi predisposti per i clienti

A ATTRAZIONI

A1 COTTON CLUB
A2 VIDEOVIP
A3 SIERRA TONANTE
A4 TUTTIGIOCHI
A5 MERCATO
A6 MARAMEO EXPRESS
A7 CITTA' E FABBRICA
A8 AUTOSTRADA
A9 AEROPORTO
A10 CAROSELLO
A11 VOLABUS
A12 AUTOSPLASH
A13 MONTECARLO
A14 GALEONE
A15 BALOONS
A16 CIRCO GRISENDA
A17 POLIPO
A18 HARA KIRI
A19 MOTOCROSS
A20 SEGGIOLINI VOLANTI
A21 BLURIVER
A22 RIO BRAVO
A23 DINOSAURI
A24 SCALE
A25 SCOGLIO MISTERIOSO
A26 L'ARCHIBUGIO
A27 EXPLORER
A28 ALL'ARREMBAGGIO
A29 PENTOLE STREGATE
A30 DELIRIUM
A31 ANTRO MAGNETICO

S SPETTACOLO

S1 MAGIRAMA
S2 SIPARIO MAGICO
S3 TUFFI ALL'ISOLA DEL COCCODRILLO FELICE
S4 LE PIETRE MAGICHE
S5 TEATRO TENDA
S6 NIGHT SHOW

N NEGOZI

N1 EMPORIO MIRA SHOP
N2 SVILUPPO RAPIDO
N3 GIOCATTOLAIO
N4 TABACCHI - FILM
N5 CARAMELLERIA
N6 GALLERIA D'ARTE
N7 ERBORISTERIA
N8 SERVIZIO CLIENTI
N9 CIAKSHOP
N10 PRENDIPAPERE
N11 PRIMAPAGINA
N12 HULA HOP
N13 AL TALISMANO
N14 SALUMERIA
N15 MEETING POINT

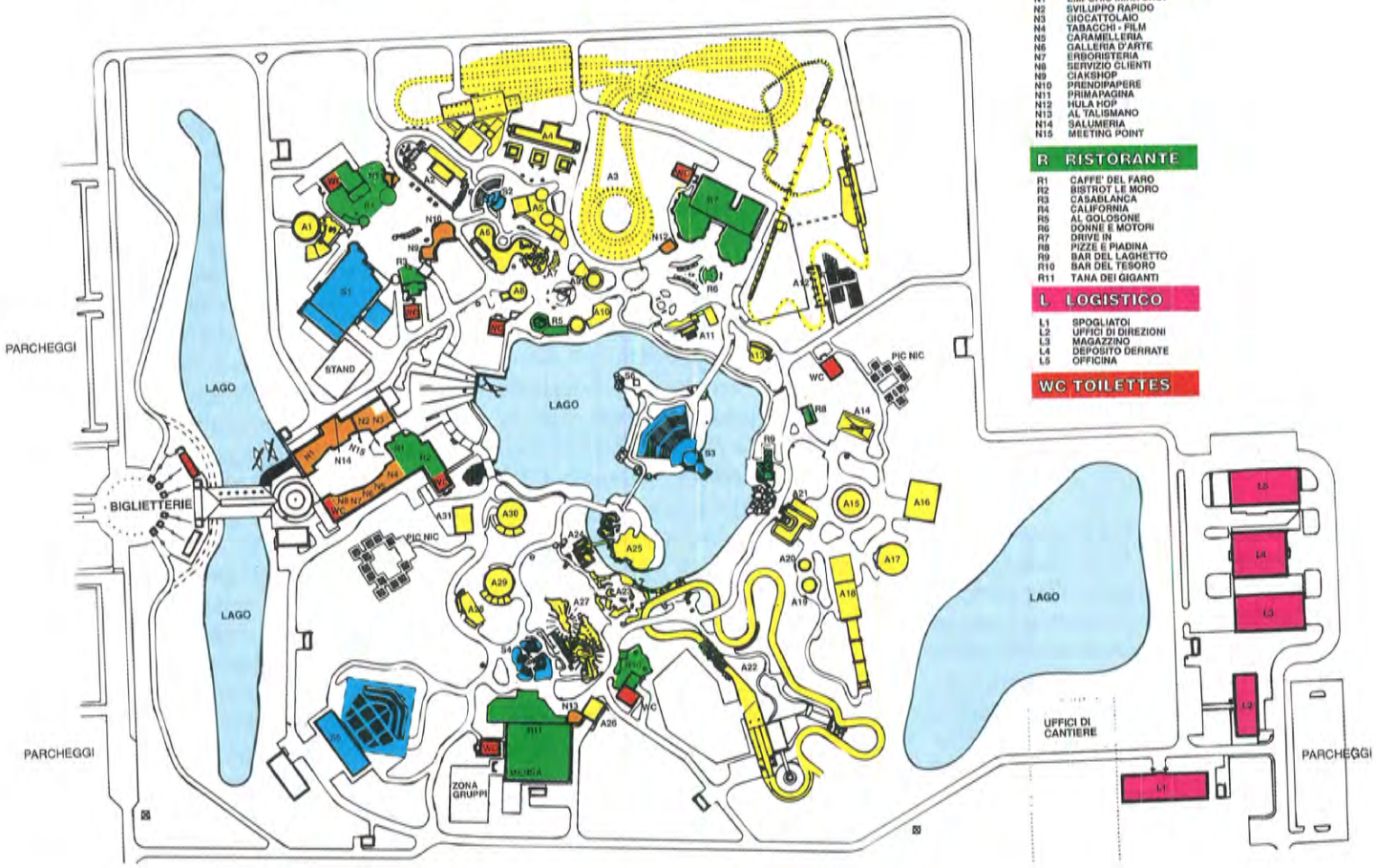
R RISTORANTE

R1 CAFFE' DEL FARO
R2 BISTROT LE MORO
R3 CASABLANCA
R4 CALIFORNIA
R5 AL GOLOSONE
R6 DONNE E MOTORI
R7 DRIVE IN
R8 PIZZE E PIADINA
R9 BAR DEL LAGHETTO
R10 BAR DEL TESORO
R11 TANA DEI GIGANTI

L LOGISTICO

L1 SPOGLIATOI
L2 UFFICI DI DIREZIONI
L3 MAGAZZINO
L4 DEPOSITO DERRATE
L5 OFFICINA

WC TOILETTES



Panoramica del Parco di Mirabilandia

Servizio fotografico di Roberto Marin

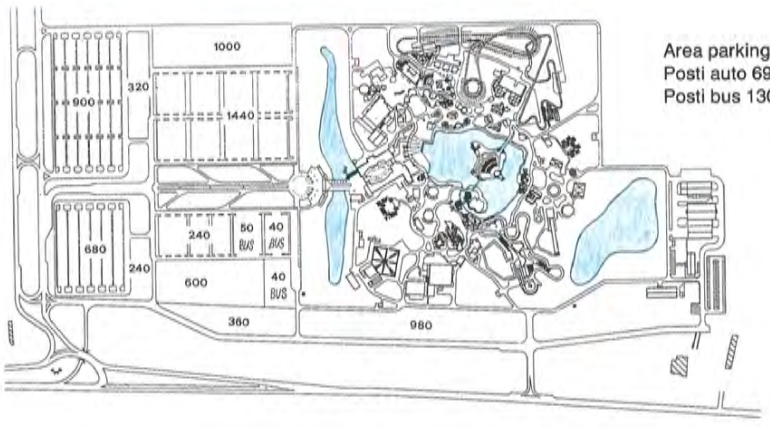
Panoramica di Mirabilandia in cui domina Sierra Tonante, le montagne russe più alte d'Europa, l'attrazione che caratterizza il parco

La dimensione dell'innovazione scientifica e culturale

La risorsa artificiale è concepita come campo di *sperimentazione tecnologica e scientifica*: è innovatrice per l'utilizzo di sofisticate tecnologie (informatica, robotica, laser, ecc.), la cui applicazione si riscontra difficilmente in una stessa attività, promuovendo nuove sinergie tra settori diversi (scienza e tecnica, gioco, animazione). Nello stesso parco di Mirabilandia queste tecnologie sono state impiegate non solo nelle attrazioni meccaniche, bensì anche negli spettacoli di animazione, nella creazione delle atmosfere e nei servizi di sicurezza e sorveglianza, creando degli espedienti che potrebbero essere adattati con profitto alla gestione e valorizzazione di altre attività. Il crescente bisogno di ludicità e ricreazione, che sta alla base della diffusione del parco di divertimento, è ampiamente riconosciuto, ma molti sono i dubbi che i luoghi della fantasia pongono dal punto di vista *culturale*: gli stessi gestori di Mirabilandia ammettono l'inconsistenza delle «proposte educative» del parco, il cui significato è quasi esclusivamente promozionale. Tuttavia, di fronte a quanti denunciano l'esaltazione delle esperienze superficiali che sarebbe connessa alla diffusione del parco ricreativo, si può osservare come tali strutture accolgano il consenso di un cospicuo numero di visitatori, senza dubbio dotati di facoltà critica sufficiente per non credere davvero che la visita al parco sia occasione di elevato accrescimento della propria conoscenza: non appare, pertanto, possibile avanzare un generale giudizio di puerilità e insensibilità alle esperienze reali.

Rio Bravo: il tema del Grand Canyon. Il contesto di inserimento delle attrazioni e dei molteplici servizi proposti appare sin dall'inizio fortemente tematizzato, secondo criteri tecnici ed estetici che richiamano atmosfere diverse e curiose

Veduta dell'area pedonale che divide in due lotti il parcheggio di Mirabilandia. La suddivisione del parcheggio in settori delimitati da fasce di verde alberato, si pone come tentativo di rimediare al problema della desolazione del paesaggio che consegue alla realizzazione di simili infrastrutture, rese indispensabili dall'elevata capacità di carico dei parchi ricreativi



Area parking mq. 53625
Posti auto 6940
Posti bus 130

D'altro canto, gli studiosi della tipologia del parco tematico individuano in esso un possibile strumento di *educazione di massa*, da utilizzare in modo consapevole, al fine di dare il gusto per le esposizioni ed i musei ad un pubblico più vasto: questo concetto trova difficoltà a realizzarsi, in quanto il parco di divertimento tende frequentemente a scadere in mera proposta di esperienze effimere.

La dimensione dell'innovazione imprenditoriale

La varietà degli operatori economici coinvolti nella progettazione, realizzazione e gestione di Mirabilandia lascia trasparire la valenza del parco tematico come *nuovo sbocco imprenditoriale*, interessante non solo per i produttori e progettisti di materiale per luna park, ma anche per operatori turistici (tour operators, compagnie aeree, ecc.) particolarmente sensibili alle esigenze mutevoli del mercato turistico e investitori diversi (istituti bancari, imprese immobiliari, finanziarie private e pubbliche). Il progetto ha richiesto una riflessione preliminare dettagliata circa le condizioni di fattibilità e messa in opera, con preciso riferimento al contesto di mercato in cui si inseriva. Le variabili valutate, determinanti del successo del parco, sono l'affluenza potenziale di visitatori e la spesa media pro-capite, in base alle quali è stata fissata la qualità dell'offerta e la capacità ricettiva della struttura. Mirabilandia svolge, inoltre, una sistematica ricerca di mercato diretta all'individuazione dei gusti e delle necessità del pubblico (ai visitatori in uscita dal parco è proposto il «Miraquestionario»).

Il parco a tema è ritenuto innovatore anche in quanto costituisce un *esempio completo di industria dei servizi*[3], con un'organizzazione rigorosa e competitiva e la sperimentazione e applicazione di tecniche dirette a motivare il personale, vero protagonista in grado di far animare il "paese fantastico". La difficoltà di infondere una reale motivazione allo svolgimento delle mansioni emerge in riferimento ad alcune professionalità richieste dalla gestione del parco: sicurezza, manutenzione, pulizia, che, talvolta, devono essere svolte recitando la parte di personaggio sempre felice, per non dissipare l'atmosfera fiabesca. Anche il ruolo di comparsa e animatore, in costume spesso scomodo da indossare a lungo, può essere logorante e solo la condivisione dei valori e delle strategie d'impresa può risolvere il problema di un lavoro che può apparire poco gratificante, nonchè migliorare l'interazione del personale di contatto con il pubblico, fondamentale nel successo di un'impresa di servizi. A questo proposito Mirabilandia attua una politica di gestione delle risorse umane diretta a qualificare ciascun dipendente quale *addetto all'ospitalità*, a prescindere dalla specifica mansione che gli viene affidata, in modo da elevare lo status di ogni posizione lavorativa.

Nel parco a tema emergono *nuove figure professionali*: è il caso degli ideatori di parchi ricreativi — definiti dalla W. Disney Company con il termine più eloquente di *Imagineers* — il cui know how specifico è già divenuto oggetto di esportazione: nella stessa realizzazione di Mirabilandia gli operatori si sono avvalsi dell'aiuto di un esperto americano che aveva lavorato per la Disney e nella progettazione di Big Bang Schtroumpfs, in Francia.

La dimensione ambientale e socio-economica

L'impatto della realizzazione di un complesso artificiale di vasta dimensione è rilevante, per cui sorge la necessità di un adeguato *studio preliminare di impatto* sull'ambiente, la società, l'economia. A tale proposito l'esempio offerto da Mirabilandia è emblematico: la stipulazione degli accordi prima della presentazione e dell'analisi della V.I.A., esaminata da un'apposita commissione comunale, ha reso inefficace la stessa, in quanto non ha permesso di operare una scelta effettiva tra progetti alternativi. Inoltre, non appare molto sensato commissionare tale valutazione alla stessa società promotrice del progetto, poichè, in tal caso, il risultato dello studio apparirà inevitabilmente favorevole alla realizzazione: esso sarà dettato da una politica di appianamento degli ostacoli di ordine burocratico e procedurale.

Ad ogni modo, per quanto concerne gli effetti di Mirabilandia nel contesto naturale ed urbano, nell'analisi di compatibilità ambientale della struttura andrebbero attentamente prese in considerazione le modificazioni che il parco comporta sull'approvvigionamento idrico, di energia elettrica, sui servizi di smaltimento dei rifiuti, di trasporto e l'eventuale inquinamento atmosferico, acustico e idrico. Molteplici appaiono i fattori critici: la necessità di realizzazione di un nuovo canale di scolo per far fronte al sensibile aumento della velocità di scorrimento delle acque meteoriche, connesso alla impermeabilizzazione di vaste aree prima ad uso agricolo; la possibile accelerazione del fenomeno di abbassamento del suolo che insidia l'area ravennate, dovuto al prelievo del fabbisogno di acqua non potabile da due pozzi artesiani autorizzati dal Comune e dal Genio Civile; il rischio di inquinamento delle acque reflue che dal parco sono fatte confluire nella frazione comunale di Fosso Ghiaia, mediante un canale di scolo che attraversa l'area protetta della Pineta di Classe; nel rumore prodotto dal parco, che pur non superando i 70 dB, viene comunque indicato nella scala di lesività del rumore come livello di intensità sonora che disturba e affatica. Sotto il profilo naturalistico, se l'area non presentava una flora di rilevante importanza, lo stesso non si poteva affermare per la comunità animale, il cui habitat è stato drasticamente ridotto, senza alcuna proposta di soluzioni alternative efficaci.

Un'ulteriore considerazione in merito al parco ricreativo concerne l'ubicazione: gli unici vincoli alla *localizzazione* della risorsa artificiale sono il clima favorevole ad attività all'aperto e una buona accessibilità. Un elemento critico rilevato dall'analisi di mercato preliminare alla realizzazione di Mirabilandia, e successivamente minimizzato nel-

la V.I.A. è proprio il problema del traffico indotto dal parco: se da un lato le proposte di Mirabilandia per disincentivare l'uso del mezzo privato per il raggiungimento del parco appaiono apprezzabili (organizzazione di treni speciali diretti alla stazione ferroviaria Lido di Savio-Mirabilandia, bus navetta che collegano ininterrottamente il parco alla stazione, linee di pullman privati per la raccolta degli utenti delle località costiere, nonchè lo sconto sul biglietto di ingresso a chi arriva in treno), dall'altro il potenziamento della rete viaria locale previsto dal progetto del Parco non è ancora stato ultimato. Per quanto minimo rispetto al flusso veicolare che percorre la SS 16, il traffico indotto da Mirabilandia si aggiunge a quello preesistente.

Queste ed altre incoerenze che il parco di divertimento riversa al proprio esterno sono spesso lasciate irrisolte dal gestore, e possono risaltare se poste in relazione alla perfetta organizzazione interna all'universo fantastico.

La realizzazione di Mirabilandia è stata presentata dai promotori come una possibilità di rendere economicamente attiva un'area in profondo disordine, snaturata dalle attività di estrazione di ghiaia e, più recentemente, inutilizzata dal punto di vista produttivo. Tuttavia, la costruzione di un'isola artificiale che ha poco a che fare con la storia e la tradizione ravennate, ed estranea al concetto di preservazione dell'ambiente naturale e storico che si intendeva concretizzare con l'istituzione del Parco del Delta del Po, pone non pochi interrogativi circa l'opportunità di un simile intervento proprio nelle immediate vicinanze di un pregiato ecosistema come quello della Pineta di Classe. In ogni caso, gli ambientalisti negano ogni possibilità del parco ricreativo di porsi come opera di "*recupero territoriale*", come viene definito dagli esperti[7].

La realizzazione del parco a tema influisce in diversi ambiti del tessuto *economico-sociale*. Dalla relazione della Commissione per lo studio della V.I.A., emerge come la stessa Tecnopark abbia individuato i probabili risultati: incremento del valore di mercato del suolo e del valore della produzione nell'area interessata dall'insediamento; incremento minimo della spesa pubblica locale e/o nazionale — di cui non si indica l'entità — conseguente alla necessità di adeguamento delle sole infrastrutture di accesso al parco, poichè le altre esigenze di fornitura di pubblici servizi sono ritenute soddisfacibili nell'ambito della capacità di produzione esistente dei servizi stessi; incremento dell'occupazione impiegata nel parco direttamente (467 occupati/anno), indirettamente (223 occupati/anno) e dell'occupazione indotta (69 occupati/anno).

La dimensione di politica turistica

Il parco ricreativo attrae un grande numero di visitatori, creando flussi di utenti che, se da un lato possono *incrementare l'attività nel settore turistico*, dall'altro possono comportare problemi di *compatibilità* con il movimento turistico tradizionale, nella misura in cui la risorsa artificiale sorge in prossimità di località turistiche affermate. La recente apertura di Mirabilandia non permette di valutare la tipologia dei flussi generati, anche se gli operatori turistici locali sembrano avere un'opinione favorevole all'attività della nuova struttura.

Importante è l'inserimento di Mirabilandia nell'ambito della *programmazione* territoriale e turistica pubblica, in quanto questo permette di limitare i problemi ambientali e sociali spesso connessi alla proliferazione spontanea che caratterizza sovente la diffusione dei parchi ricreativi in Italia. Rispetto all'offerta turistica locale Mirabilandia vuole porsi come *attrattore complementare*, elemento di forte richiamo in grado di esercitare una immediata attrazione sui visitatori, i quali potranno, quindi, essere interessati anche al patrimonio storico-geografico locale. Queste risorse sembrano, infatti, in difficoltà nell'affermare una propria autonomia nel circuito del turismo culturale, caratterizzandosi sovente come meta di transito nella visita a città quali Firenze, Venezia e Roma.

La risorsa artificiale presenta una soglia di congestione elevata e non è soggetta a consumo distruttivo, poichè è totalmente riproducibile nelle parti eventualmente degradate dall'attività del pubblico. Per questo il parco ricreativo viene indicato dai promotori come attrattore idoneo ad accogliere parte dei cospicui flussi di visitatori concentrati tipicamente sulla costa, modificando, in questo modo, il circuito di mobilità degli stessi.

Ciò nonostante, il rapporto tra risorsa artificiale e risorsa tradizionale si rivela ambiguo: alla funzione di *riorientamento dei flussi*, si contrappone il rischio di contrasto tra risorsa naturale e storico-artistica e complesso artificiale posto nelle immediate vicinanze.

Queste considerazioni, seppure sintetiche, evidenziano come il parco ricreativo presenti sia delle potenzialità di sviluppo economico, in particolare turistico, che una oculata programmazione può valorizzare; sia delle negatività, spesso riconducibili ad una scarsa sensibilità per i problemi di impatto territoriale, superabili soltanto mediante una seria valutazione degli stessi, la quale deve precedere necessariamente le decisioni di attuazione del progetto e non giustificarle a posteriori.

Note

1 Cfr. M. Sartore, *Gardaland, un caso di parco ricreativo*, in *Archivio di studi Urbani Regionali*, n. 41, 1991, pp. 121-147.

2 Cfr. S. Vacchi, *Standiana lavori avviati*, Il Messaggero, 14 maggio 1991.

3 P. Tournier, *I parchi tematici in Francia: ragioni del loro sviluppo e successo. L'esempio del Parco Asterix*, in *Atti del Convegno internazionale "Turismo e ambiente nella società post-industriale"* FAST-TCI, Milano 9-10 marzo 1989, pp. 91-95.

4 Cfr. G. Conti, R. Galli, *Relazione introduttiva alla 3ª sessione "invenzioni di nuove tipologie turistiche: science centers, parchi tematici, centri ricreativi, ecc."*, in *Atti del Convegno internazionale* "Turismo e ambiente", cit. pp. 53-66.

Aquafan
L'alternativa al mare e rapporti con il turismo balneare

Maurizio Gambuzza

L'articolo prende in esame uno degli esempi più significativi di parchi acquatici realizzati in Italia: l'Aquafan di Riccione.
Ricostruite le fasi di sviluppo dell'iniziativa e fornita una descrizione del parco, ci si sofferma ad analizzare le peculiarità dell'organizzazione e della gestione del parco.
Esso si configura come un prodotto composito che, sin dall'origine, ha saputo coniugare l'offerta di attrezzature e servizi materiali di notevole livello con politiche di immagine e originali iniziative televisive che hanno fatto di Aquafan un luogo di moda, un'arena spettacolo che catalizza l'interesse delle giovani generazioni.
Anche per queste ragioni, Aquafan si inserisce nel contesto balneare romagnolo come un elemento di diversificazione dell'offerta turistica più generale.

The essay presents one of the impressive examples of water parks in Italy: Aquafan, in Riccione. After recalling its development and describing it, the author analyses the peculiar organisation and management of the park. It is a multi-faceted unit that, from the outset, combined a supply of high-level equipment and services with image-building policies and inventive TV programs. Aquafan became thus a fashionable place, a performance arena that caught the attention of young generations. For these reasons too, Aquafan belongs to the Adriatic Riviera as a diversified component of a more general tourist proposal.

1 Nursery
2 Babies' Lagoon
3 Scivoli e river run
4 Kamikaze
5 Fiume rapido
6 Twist
7 Surfing hill
8 Piscine ad onde
9 Poseidon
10 Pista da bagno
11 La nostra discoteca (d.j. Ivo Morini)
12 Disco Doc 70 (da un'idea di Claudio Cecchetto)
13 Centro fotografico Kodak
14 Punto vendita Champion
15 Palestra Champion
16 Aquabeauty
17 Mio Clip
18 Bumpers Boats

Aquafan, uno dei parchi acquatici sorti negli ultimi anni sulla riviera Romagnola, rappresenta una delle esperienze più significative di parchi ricreativi presenti in Italia.

Localizzato nel territorio di Riccione, alle spalle del centro della località balneare, è posto a ridosso del casello dell'autostrada Bologna-Ancona. Presenta pertanto condizioni di elevata accessibilità, garantite anche da un buon sistema di collegamenti pubblici e da un servizio gratuito di bus, gestito dal parco, per i visitatori provenienti dai principali centri costieri romagnoli: Riccione, Rimini, Misano e Cattolica.

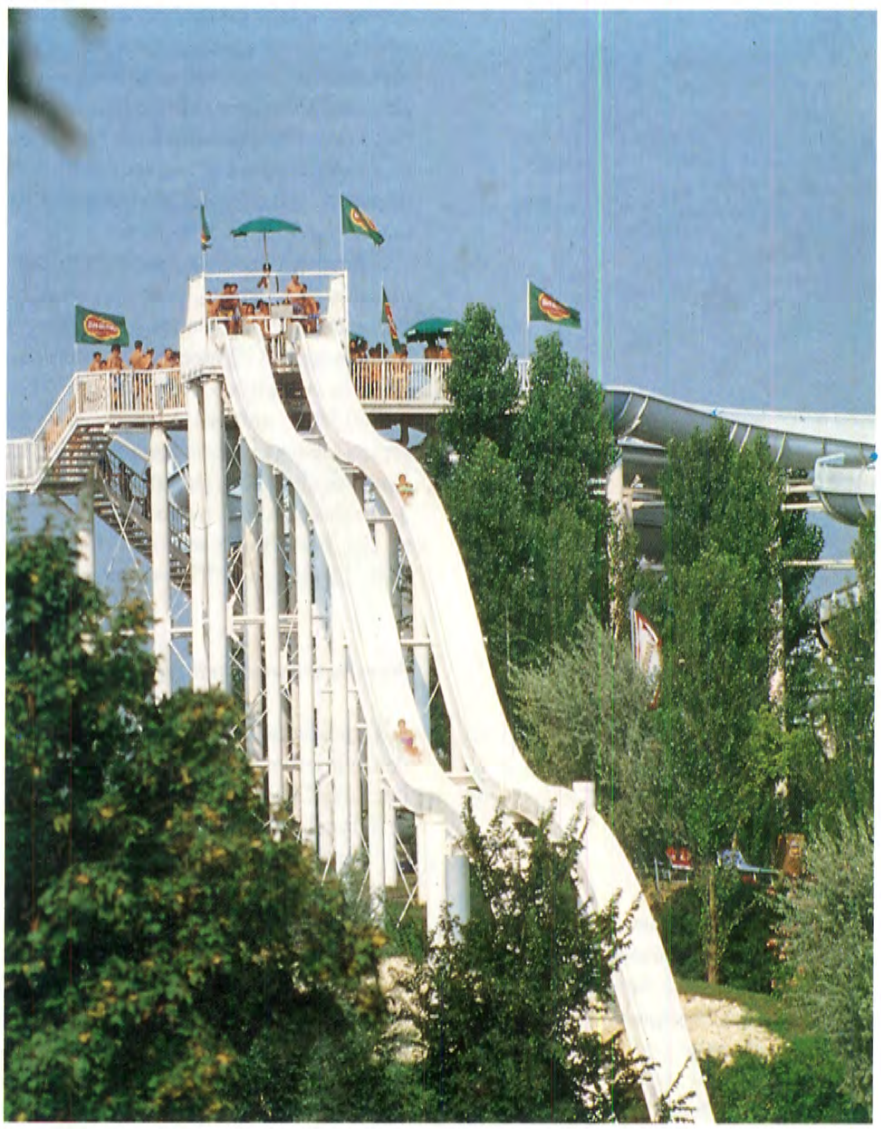
Il sito è costituito da un'area collinare, in precedenza occupata da colture agricole di tipo estensivo, dalla quale si gode una buona panoramica sia verso le aree interne, sia verso la fascia costiera. Le condizioni orografiche hanno costituito occasione per sfruttare le pendenze naturali in fase di realizzazione degli impianti, contribuendo a ridurre l'impatto visivo delle strutture.

Aquafan copre una superficie complessiva di 15 ettari, nove dei quali costituiscono il parco e sei sono riservati a parcheggio. Gli specchi d'acqua occupano in complesso 11.500 mq.

Dal 1987, anno di apertura, si è registrato un continuo incremento dell'afflusso di visitatori, passati da 200mila ai 360mila del 1992, nonostante la brevità del periodo di apertura del parco (dall'11 giugno al 15 settembre).

Nascita e fasi di sviluppo

La realizzazione di Aquafan è frutto dell'iniziativa di due operatori turistici: Luciano Tiricanti, albergatore e titolare di locali da ballo nell'area riccionese, e l'italo-canadase Moretti, attivo nel campo turistico-alberghiero su scala internazionale. Risalgono al 1986 i primi contatti con le amministrazioni locali e, tra Rimini e Riccione, la scelta ricade su quest'ultima anche per via della maggiore disponibilità e prontezza manifestata nell'ottemperare agli obblighi e alle procedure necessarie per l'autorizzazio-



Aquafan di Riccione al 1987. L'inquadratura aerea mostra la localizzazione del sito e le prime strutture entrate in funzione; sullo sfondo Riccione

Due vedute degli scivoli giganti di Aquafan al 1987. Emerge la particolare architettura della struttura realizzata in vetroresina e sorretta da una torre in acciaio. Costruttori White Water (Canada) e Sirio (Italia). Sullo sfondo della foto sotto la campagna a coltura estensiva

A destra
Aquafan al 1992.
In primo piano il "Kamikaze", acquascivolo a due piste parallele lunghe 90 metri che consentono una velocità di discesa di circa 65 km/h; sono realizzate in vetroresina e sorrette da una struttura metallica collegata allo scivolo gigante. Da notare l'attuale inserimento delle attrezzature nel verde.

Foto di Federico Compatangelo

ne. Nel giro di un anno, Aquafan è già in funzione e occupa un'area di otto ettari. Alla fine del 1987, con l'ingresso della Valdadige spa, importante impresa di costruzioni che ha costituito la Valdadige Futura, società specializzata nella progettazione, realizzazione e gestione di parchi ricreativi, si verifica una modifica della struttura societaria che porta alla costituzione della Idrorama srl, attuale proprietaria del parco. Sin dalle prime realizzazioni è significativo l'apporto e il riferimento all'esperienza e alle tecnologie consolidate nel contesto nord-americano. Questo è esplicito nel coinvolgimento di società leader nella fornitura e realizzazioni di parchi tematici, come la White Water canadese; all'esperienza statunitense nel ricorso, per le realizzazioni di scenografie artificiali, alle stesse maestranze impiegate per la realizzazione di Eurodisney; nell'acquisto di scivoli prodotti negli Usa dalla Lark, una delle principali imprese al mondo nel campo dei parchi a tema. L'ingresso della Valdadige ha in larga misura contribuito a consolidare questo quadro di integrazione con esperienze internazionali, che spesso si è tradotto nell'acquisizione di tecnologie e in processi di apprendimento delle tecniche costruttive da parte delle imprese nazionali e locali. Tra l'indotto si registra in particolare il consolidamento di esperienze di imprese operanti nel campo della depurazione delle acque, nella progettazione di parchi ricreativi, nella formazione e aggiornamento della manodopera.

Alle strutture iniziali, come gli scivoli giganti, si sono affiancati col tempo altri impianti e attrattive, per un investimento complessivo di circa 28 miliardi. L'ultimo intervento, attualmente in fase di realizzazione, è l'"Aquarius", un'area polivalente per il gioco e gli spettacoli progettata dallo studio Tausani-Ferrini & Lucchi e dall'arch. G. Rossi e realizzata dalla Valdadige Costruzioni (per un importo di tre miliardi).

Per quanto sia dunque leggibile un progressivo incremento degli elementi di attrazione del parco, orientato a garantire una risposta alle esigenze della

Il "Twist", costituito da tre condotti trasparenti intrecciati a spirale, della lunghezza di 200 metri. Realizzato dalla White Water (Canada), è ancora l'unico esempio al mondo a tre piste

In primo piano la "Maxi beach", piscina di 2.800 mq con onde artificiali, al bordo della quale è attestata una spiaggia artificiale; costruttori Imhof (Germania) e Sirio. Sullo sfondo la tenso-struttura della discoteca

Particolare del "Rapid river", simulazione di un fiume in rapida, realizzato dalla Valdadige Costruzioni; la scenografia è stata curata da Bob Morris. Sulla sinistra alcune strutture per la ristorazione

Scivoli e vasca per bambini, realizzati dalla White Water e dalla Sirio. Si noti la particolare cura dell'ambientazione e per il verde

domanda — regolarmente monitorata — è comunque certo che le peculiarità di questa iniziativa non possono essere colte a prescindere dall'esame dello stretto legame tra attività ludico-ricreativa e dimensione-spettacolo del parco. È questo aspetto, sul quale avremo modo di ritornare oltre, che orienta i processi di organizzazione dei servizi offerti e di incrementale completamento delle strutture. Oltre a queste, infatti, un ruolo di centrale importanza nelle strategie gestionali è rivestito da una serie di iniziative immateriali che rendono Aquafan un'arena spettacolo, un "luogo evento" dotato di una carica simbolica e di richiamo difficilmente esauribile nelle specifiche dimensioni materiali del prodotto. Sin dal primo anno di attività, il parco è stato sede di trasmissioni televisive rivolte a un pubblico giovane (come "DJ Television" o la più recente "Bellezze al bagno"), ambientazione per alcuni film (La settimana della sfinge, Abbronzatissimi, Diventerò padre), luogo legato a uomini di spettacolo come Claudio Cecchetto, Fiorello, Jovanotti.

È questo che spiega il ruolo crescente dedicato agli spazi per attrezzature per lo spettacolo e la capacità di coniugare giochi d'acqua con serate musicali e dancing, dimensioni finora considerate inconciliabili con la "natura" dei parchi acquatici. È questo, inoltre, che spiega la larga dominanza di un'utenza giovane e giovanissima (l'età media del pubblico di Aquafan è inferiore ai 25 anni) e che contribuisce ad estendere l'attività e l'utilizzo del parco anche nelle ore notturne, aumentando l'efficienza e l'utilizzo delle strutture.

L'organizzazione del parco

Caratteristica di un parco a consumo, come Aquafan, è la varietà dei servizi offerti, una varietà tale da suggerire opportunità diversificate di consumo e, al contempo, da rendere possibile percorsi di esplorazione del luogo. Accanto alle attrezzature più spettacolari, come gli scivoli giganti che si ergono sulla parte più alta del sito e dominano l'intero parco, o il "twist", costituito da tre condotti trasparenti intrecciati a spirale, esistono una pluralità di attrazioni, ciascuna delle quali tende a costituire un'atmosfera particolare e a richiamare segmenti diversi d'utenza: la spiaggia artificiale che si affaccia sulla piscina gigante (2.800 mq); il lago dei bimbi, con scivoli dalla pendenza più dolce; le vasche per idromassaggi; le cascate e i tortuosi percorsi del "rapid river", simulazione di un fiume in rapida da discendere in canotto; il laghetto con i "battelli-scontro"; le strutture per gli spettacoli, dalla discoteca coperta da una tensostruttura, con una capienza di 3.000 posti, alla "pista da bagno" per ballare nell'acqua, fino all'"Aquarius", area polivalente per gli spettacoli in corso di realizzazione; le aree per lo sport e il body-building.

Solo un asse attraversa longitudinalmente il parco e apre alle diverse zone attrezzate, senza tuttavia aver la pretesa di assolvere alla funzione di luogo centrale. Da esso si dipartono scalinate o percorsi che conducono alle singole attrazioni, agli spazi commerciali, ai servizi: dalla ristorazione (ristoranti, fast food, chioschi per bibite) allo shopping, dai servizi di nursery ai body-center. In alcuni casi servizi e attività commerciali sono affidate in gestione a società specializzate, come nel caso del fast-food Burghy, del laboratorio fotografico Kodak, dell'Aquabeauty Scientel.

Il tutto risulta disposto seguendo il carattere movimentato del terreno, sfrut-

tato in alcuni casi per rendere relativamente autonomi i diversi spazi o, al contrario, per garantire visioni d'insieme e, per i genitori, la vista sull'area per i più piccoli offerta dalla terrazza del bar. Particolare cura è dedicata all'arredo degli spazi, in particolare alla selezione e messa a dimora di piante ed alberi ad alto fusto, all'uso di strutture in legno per i servizi o per le recinzioni, alla stessa pavimentazione realizzata con materiali antisdrucciolo. Infine, la quantità e la qualità del personale di servizio e vigilanza al parco (nei periodi di punta Aquafan occupa circa 200 dipendenti stagionali, mentre gli occupati stabili sono solo sei) concorre a rendere l'ambiente accogliente e rassicurante.

A fronte dell'articolazione del prodotto offerto, l'utenza prevalente di Aquafan è costituita dal mondo giovanile, cui in passato si è rivolta in modo particolarmente efficace l'immagine del parco tramite il mezzo televisivo. La consapevolezza di questa eccessiva specializzazione della clientela sta orientando strategie volte a raggiungere i più piccoli e, conseguentemente, un'utenza di tipo familiare, sempre ricorrendo ai messaggi di trasmissioni tv per i ragazzi. In questa stessa direzione sono orientate politiche differenziate del prezzo di ingresso, attualmente pari a 28.000 lire.

Un parco spettacolo

Gli spunti dati sinora intendevano delineare, in forma sintetica, alcuni dei caratteri generali del parco. Volendo invece cercare di coglierne alcuni elementi di specificità è opportuno soffermarsi su almeno due aspetti: la collocazione di questa esperienza rispetto agli altri parchi tematici italiani; il rapporto con il contesto, in particolare con una località turistico-balneare di rilievo nel panorama nazionale.

La prima, più intuitiva specificità di Aquafan è quella di essere un "parco a consumo" (si veda la distinzione proposta da Sartore rispetto alla tipologia dei "parchi a visita"), dove, cioè, gli elementi centrali di attrazione costituiscono al tempo stesso oggetto di fruizione diretta da parte dell'utente. Un aspetto di non poco conto, che contribuisce a spostare l'interesse dell'iniziativa dalla centralità dei fattori materiali d'offerta e del loro continuo (necessario) rinnovamento per mantenere una adeguata capacità di richiamo sulla clientela, alla qualità del servizio e del livello prestazionale degli impianti. Ma questo aspetto è stato declinato in una maniera particolarmente originale, puntando a configurare il prodotto Aquafan come miscela di elementi *materiali* e di *dimensioni immateriali*, a forte carica simbolica.

Innanzitutto Aquafan è un "parco-spettacolo", un'arena nella quale l'utente si ritrova al contempo fruitore di servizi, spettatore e soggetto di eventi. Questo vale certamente in relazione all'utilizzo degli impianti e delle attrezzature da parte dei clienti, ma risulta indubbiamente esaltato dall'essere il parco sede di trasmissioni televisive, di concorsi, di serate musicali condotte ed animate da personaggi di moda nel mondo giovanile. Il rapporto con i media, in particolare con il più "potente", la televisione, ha contribuito sin dall'origine all'affermazione dell'immagine del parco, costituendo fattore "indiretto" (ma particolarmente efficace) di pubblicità. Giungiamo così al secondo aspetto di specificità dell'iniziativa, che attiene proprio al rapporto attivo e dinamico con le dimensioni d'immagine e con la pubblicità. La televisione è sì uno "strumento" per far conoscere il parco, ma diviene al contempo occasione per offrire un servizio aggiuntivo all'utenza, particolarmente ambito (assistere in diretta e partecipare alle trasmissioni). La stessa strategia è utilizzata rispetto alle attività di sponsorizzazione: alle tradizionali pubblicità di tipo tabellare, che finiscono per deturpare la fisionomia dei luoghi, si sostituiscono iniziative che fanno degli sponsor parte attiva nell'animazione o nell'arredo del parco. Si ottengono così sinergie di particolare rilievo, al punto che le sponsorizzazioni contribuiscono in misura significativa al fatturato complessivo di Aquafan.

Un ultimo elemento degno di nota è dato dalla particolare attenzione alla qualità del servizio e alla qualificazione del personale, cui vengono dedicate specifiche iniziative di formazione. Gran parte delle mansioni attivate si intersecano con funzioni di intrattenimento e di animazione, volte non solo a mantenere un clima sereno e una adeguata sicurezza nell'utilizzo degli impianti, ma anche ad intrattenere i clienti nei momenti "critici" (come durante le file per l'ingresso al parco o per l'accesso alle attrezzature più frequentate) o per "richiamarli" verso aree meno congestionate.

Per quanto riguarda infine il rapporto con il contesto balneare, e con Riccione in particolare, Aquafan si pone ed è vista dai tradizionali operatori turistici locali come un'attività complementare e di integrazione all'offerta della riviera Romagnola. Superati gli iniziali timori, in particolare quello di una sottrazione di utenza alle spiagge, viene riconosciuto al parco il ruolo di nuovo ed ulteriore elemento di richiamo turistico per la località. Per la tradizionale clientela della riviera romagnola, di tipo familiare, la visita al parco si presenta come una delle possibilità del soggiorno, ma certamente non una alternativa alla spiaggia, anche e non ultimo per via dei costi. Il parco è del resto occasione di richiamo e promozione per l'intera località. Alimenta anche autonomamente un flusso di visitatori (solo il 60% è già in vacanza al mare), in maggioranza italiani, dalla Lombardia, dal Lazio, dall'Emilia Romagna e dalla Campania. Si presenta infine, complessivamente, come un'iniziativa coerente con le strategie di sviluppo condivise dagli operatori del settore. Per quest'insieme di ragioni, oltre che per le modalità di organizzazione e gestione dell'iniziativa, appare difficilmente confutabile che Aquafan, come specifica declinazione di parco tematico, sia anche un prodotto e una particolare rielaborazione del clima culturale e imprenditoriale consolidato nelle località romagnole nel corso dei trascorsi decenni di esperienza nel campo dell'offerta di servizi al turismo.

Millenium. Problemi della locazione e dello sviluppo locale

Romeo Farinella

Questo contributo esamina le vicende che hanno contrassegnato la presentazione del progetto per Millenium. Una vicenda iniziata nel 1988 con la presentazione del progetto di un Futuristic Entertainment Complex da situarsi in territorio ferrarese, in un'area inizialmente individuata dalle autorità comunali di fronte alla millenaria abbazia benedettina di Pomposa e poi, a seguito di animate polemiche e prese di posizione in varie sedi istituzionali e culturali, spostato in una area a minor impatto ambientale e paesaggistico. L'autore, attraverso una breve ricostruzione delle principali fasi di costruzione del territorio, evidenzia il particolare contesto socio-economico, caratterizzato da una condizione di marginalità rispetto ad altre aree territoriali emiliane e padane, che spinge la comunità locale alla continua ricerca della grande occasione di riscatto economico, spesso sottovalutando le notevoli risorse ambientali e paesaggistiche che caratterizzano il territorio orientale della provincia di Ferrara. Relativamente ai caratteri formali, funzionali e finanziari del progetto viene infine evidenziata la mancanza di progetto ufficiale che ne permetta una valutazione.

The essay focuses on the vicissitudes relating to the presentation of Millenium *project. The matter begins in 1988, with the presentation of a plan for a Futuristic Entertainment Complex, within the Ferrara territory, at first on an area selected by the local authorities, opposite the millenarian Benedictine abbey, and then, owing to sharp polemics and rigid positions in several institutional and cultural meetings, moved to an area with a lower environmental and landscape impact. The author, by means of a brief survey of the most important steps for the construction of the territory, shows the peculiar socio-economic context, characterized by a condition of marginality in comparison with other areas of the Emilia and Po Valley area. This condition forces the local community to the continuous research of the lucky* chance *which would change the adverse economic situation, often underestimating the considerable environmental resources which characterize the eastern part of the Ferrara district. As regards the formal functional and financial aspects of the project, the author points out the lack of an official plan, necessary in order to evaluate the project.*

Parlare oggi di Millenium più che parlare di un progetto significa raccontare dell'eterna ricerca da parte di una popolazione, e della sua classe politica, dell'intervento risolutore dei tanti problemi dell'economia locale di questa parte del territorio emiliano. Del resto, tra le genti di questo territorio, ancora vivo è il racconto delle occasioni perdute, del miraggio della grande industrializzazione promessa ma fortunatamente mai avvenuta, perlomeno nelle forme che quel racconto evocava, della consapevolezza delle difficoltà di mantenere vitale l'antico apparato produttivo, composto di cartiere, zuccherifici, fabbriche la cui crisi ha nel tempo inesorabilmente prodotto la loro chiusura e la perdita di posti di lavoro non più rimpiazzati.

Quando, nell'aprile del 1988, Carlo Rambaldi, (l'inventore di mostri Hollywoodiani quali King Kong, ET e altri) scrisse al Sindaco del Comune di Codigoro una lettera esplicitante la sua volontà di costruire un parco culturale-turistico, denominato Millenium chiedendo, a tal fine, all'amministrazione comunale di predisporre una variante al PRG che mettesse a disposizione circa duecento ettari di terreno, la situazione socio-economica si dibatteva nei soliti problemi e nelle solite lagnanze. In particolare, il mancato sviluppo industriale, e l'incancrenimento del problema della disoccupazione giovanile, oscillante stagionalmente dal 17 al 24% della popolazione. Appare evidente come agli occhi dei pubblici amministratori e della popolazione (a cui il progetto fu immediatamente venduto come fosse già costruito) tale volontà potesse apparire come la panacea degli atavici guai di questa parte di territorio emiliano.

L'impressione che può definirsi nella mente di un osservatore che percorra oggi questi luoghi è quella di una comunità tranquilla, bonaria, ordinata che vive in una campagna sfruttata in ogni sua potenzialità.

Una campagna ordinata anche grazie alla sua struttura formale e geometrica derivatale dalle opere di bonifica. Una campagna dominata da grandi orizzonti in cui si stagliano nettamente piccoli

Immagine delle grandi strutture della bonifica ferrarese: le idrovore di Codigoro, che regolano il flusso delle acque del Po di Volano nella rete dei canali dei nuovi terreni agricoli. A sinistra di tale sito e distante un paio di chilometri è prevista la localizzazione di Millenium

Il paesaggio agrario degli antichi cordoni dunosi nel territorio pomposiano, ormai completamente spogliato della tipica struttura della piantata che vedeva, un tempo, filari di gelsi, salici, e altri alberi, maritati alla vite, definire i limiti dei campi. Qui era prevista la prima localizzazione di Millenium

Il paesaggio della "larga", ad ovest di Codigoro, su cui dovrebbe sorgere Millenium, derivato dal prosciugamento delle valli orientali ferraresi. La struttura di questo paesaggio liberato dalla presenza di vegetazione, siepi, fossi è predisposta per una coltivazione agricola estensiva e meccanica

paesi, in cui la continua crescita urbana è resa evidente dalla proliferazione delle casette e villette unifamiliari che nell'assurda complicazione delle loro forme e nella ridondanza dei materiali, enfatizzano la ricerca di una elevazione sociale conseguente ad un raggiunto benessere. Un benessere sicuramente frutto di anni di lavoro, sacrifici e di gestione oculata delle proprie risorse. Se a ciò aggiungiamo i buoni standard di vita sociale e collettiva e, in generale, dei servizi, tale territorio diviene molto diverso da come spesso l'immaginario delle sue genti lo descrive. Sostanzialmente una zona dove la rappresentazione di un discreto benessere ha assunto le forme di tante zone rurali e suburbane della pianura padana.

Una delle immagini che più comunemente hanno accompagnato la percezione del territorio del delta del Po nasce da una idea di sottosviluppo economico, solitamente posta a confronto ad altre parti del territorio emiliano e della stessa provincia ferrarese. Sottosviluppo e marginalità furono del resto caratteri storicamente connotanti tale parte di territorio. La costante di questo territorio è stata la continua modificazione del suo assetto fisico, determinata sia dalle condizioni di instabilità del sistema idrografico legato alle vicende del Po, sia dall'azione dell'uomo che con esso ha intrapreso una vera e propria lotta che ha condotto alla bonificazione di enormi spazi vallivi, allo spianamento di cordoni dunosi, al disboscamento di boschi e macchie mediterranee. Alla fine del XIX secolo l'opera di cancellazione della struttura naturale del paesaggio ferrarese diviene quasi totale, grazie all'avvento della bonifica meccanica. Ne consegue una struttura territoriale ed un paesaggio la cui ordinata e geometrica forma non è altro che la rappresentazione del processo di riorganizzazione capitalistica del territorio orientale della provincia ferrarese.

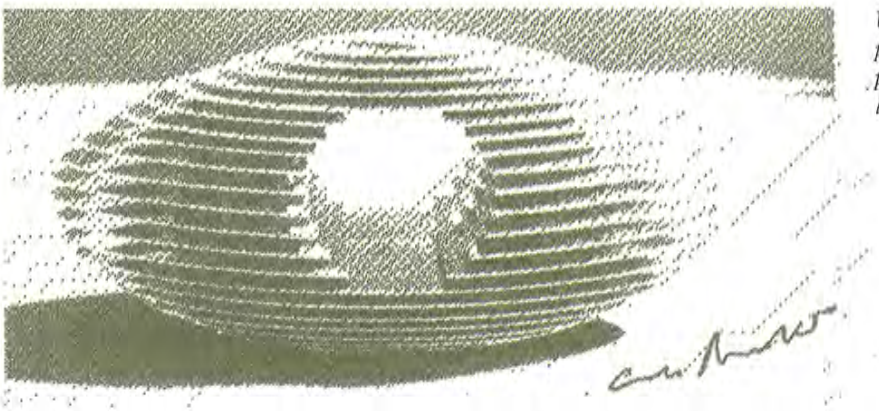
La fine della capacità propulsiva della bonifica, oltre a lasciare inalterati i problemi occupazionali e le conseguenti tensioni, dà inizio a due processi: uno virtuale, l'annunciata grande industrializzazione mai avvenuta, e uno reale, il processo di insediamento turistico della costa con i suoi effetti indotti. Ad esso si affiancano la progressiva "industrializzazione" dello sfruttamento agricolo del suolo e il consolidamento, in particolare tra la fine degli anni '70 e la prima metà degli anni '80, di un apparato produttivo artigianale comunque strutturalmente labile.

All'interno di questo quadro socio-economico, si colloca la vicenda "Millenium". Questa inizia ad interessare il territorio comunale di Codigoro allorquando, nell'aprile del 1988, al Sindaco del Comune di Codigoro giunge dalla California una richiesta in forma di lettera di Carlo Rambaldi, intestata *Millenium Futuristic Entertainment Complex*, nella quale l'autore formalizza la sua volontà di dare vita ad un parco culturale-turistico, per il quale si richiede all'Amministrazione comunale di predisporre una variante al PRG per rendere disponibile un'area di circa duecento ettari di terreno. Tre giorni dopo, il Consiglio Comunale delibera l'adozione della variante, specificando che per un'attività del genere va individuato un sito lungo la strada statale Romea, la quale, in virtù del notevole carico di traffico, stimabile in circa ventimila automezzi, garantisce la facile accessibilità al nuovo complesso cultural-turistico. Coerentemente con questa "analisi" localizzativa, il sito viene individuato tra i terreni agricoli posti a fronte della millenaria abbazia benedettina di Pomposa.

Questa fugace ricostruzione delle vicende iniziali del progetto *Millenium* evidenzia, oltre alla formidabile rapidità dei tempi urbanistici, la sottovalutazione degli aspetti riguardanti l'impatto di una struttura di tal tipo. Innanzitutto l'importanza storica del sito pomposiano, ma più in generale di questo luogo che rappresenta una delle porte di accesso al costituendo parco del delta; il secondo aspetto riguarda l'impossibilità di localizzare una attività di tali caratteristiche senza valutarne il suo inserimento all'interno di una più generale organizzazione territoriale. È infatti evidente che quello che nella delibera comunale appariva come un fattore localizzativo positivo — la contiguità della strada Romea — rappresenti in realtà per molteplici e ovvi motivi un elemento negativo e di debolezza del progetto di variante.

La relazione che accompagna la variante sottolinea il carattere di «pubblico interesse» del progetto per l'ambiente socio-economico del basso ferrarese. Ad esso vengono riconosciute virtù taumaturgiche per contrastare la "disgregazione socio-morale", in particolare per i problemi che più sembrano colpire l'immaginario collettivo e amministrativo: il problema della mancanza del lavoro e quello della droga. La fideistica fiducia nella positività del progetto, presentato essenzialmente per il suo grande valore culturale, oltre che economico, cancella dubbi, preoccupazioni, interrogativi che inevitabilmente accompagnano una realizzazione del genere, non foss'altro per l'impatto negativo con il sito pomposiano.

Del resto, per quanto riguarda i caratteri formali e funzionali di tale progetto, in mancanza di una proposta circostanziata ed ufficiale, gli unici elementi di conoscenza sono riconducibili a quanto descritto dal suo ideatore sulla stampa, e a quanto presentato in un plastico ospitato in una mostra ferrarese sulle sue creazioni cinematografiche. L'idea-forza del progetto è quella di costruire un luogo in cui passato e futuro si incontrano con l'evidente scopo di delineare la parabola creativa dell'umanità. Tale incontro, nel plastico ferrarese, era formalmente reso attraverso la ricostruzione di siti e situazioni vissute legate ai principali momenti della vita dell'uomo. Ecco quindi che, dopo una immersione nella durezza della vita preistorica, passeggiando attraverso un foro romano, una piazza medioevale, una fortificazione rinascimentale, si giungeva nel grande geòde ovvero nella grande cupola della città del futuro che dall'alto dei suoi ottanta metri dialogava, simbolicamente, nelle intenzioni dei suoi promotori, con il campanile dell'abbazia benedettina di Pomposa. Un mon-



Una struttura prevista da Rambaldi per "Millenium" la città del futuro

do virtuale nel quale il visitatore poteva dialogare con le grandi menti dell'umanità da Aristotele a Leonardo, da Galileo a Einstein.

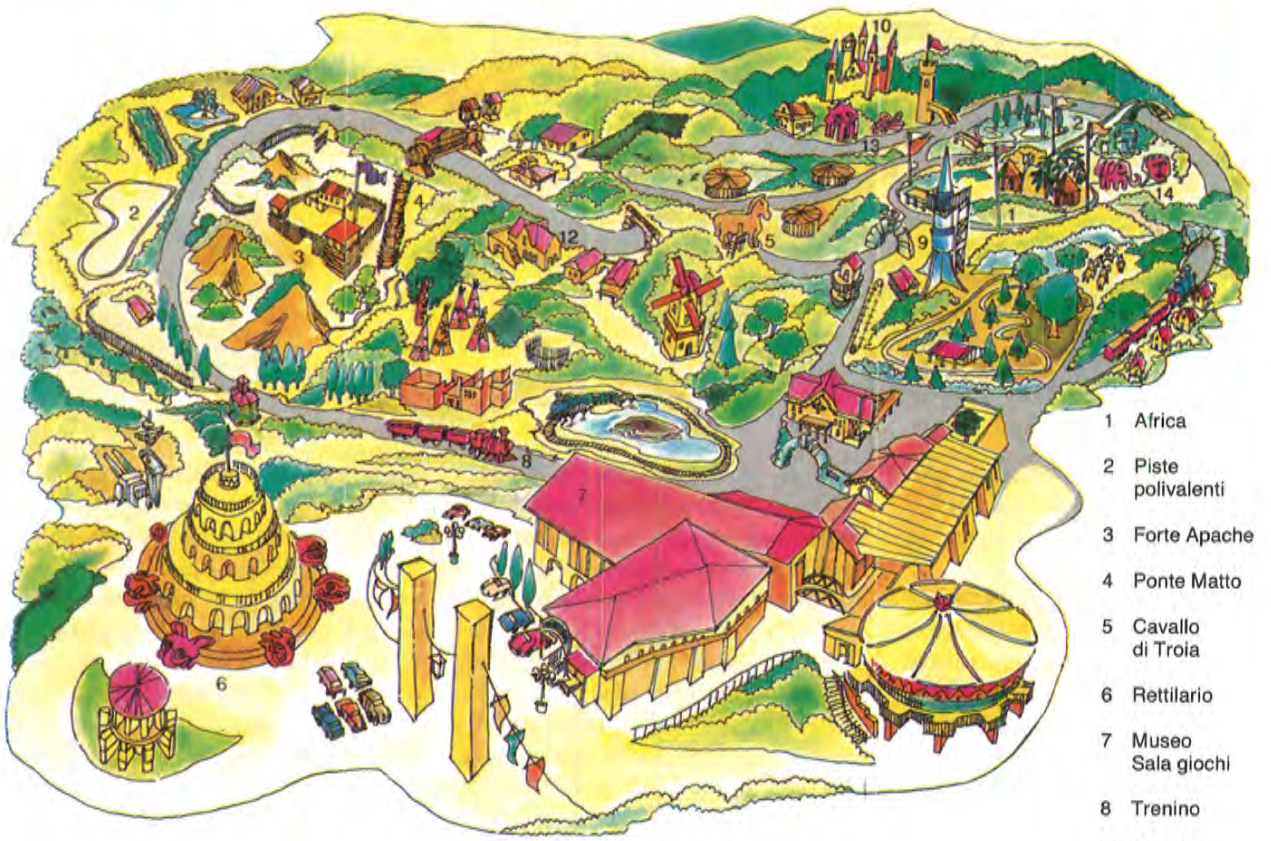
Su questi temi si concentrerà l'opposizione di quelle forze sociali, ambientali e istituzionali che avverseranno il progetto Millenium. Come prevedibile, tale vicenda scatena immediatamente la reazione di una serie di soggetti; in particolare, le associazioni ambientaliste ferraresi, la Soprintendenza per i beni ambientali e architettonici di Ravenna, un gruppo di parlamentari ambientalisti di vari partiti. Nel primo caso i rilievi mossi assumono la forma di un osservazione alla variante al PRG che sottolinea, dopo una breve descrizione dei peculiari caratteri di questo territorio, la non valutazione dei problemi di impatto relativi alla localizzazione di un insieme di infrastrutture di tale portata, la cui entità è del resto desunta più dalle "chiacchere" che da ufficiali documenti di progetto. Perentorio è pure il tono della lettera, inviata dal Soprintendente ravennate a varie istituzioni e associazioni, nella quale l'operazione Millenium viene definita come una delle più distruttive e contraddittorie che possano essere concepite nel ferrarese, per l'impatto negativo che il progetto avrà nel sito pomposiano e per l'immagine complessiva del futuro parco del Delta del Po. Infine, il 25 novembre del 1988 il Ministro dei Beni Culturali e Ambientali viene investito del problema da una interrogazione parlamentare presentata da un gruppo di deputati ambientalisti che, oltre ai motivi già precedentemente riportati, sottolinea come questo ed altri simili progetti siano portatori di un degradato ed insensato concetto di cultura popolare e di turismo di massa. A fronte di tali argomentazioni la ragionevolezza non poteva che prevalere. Convinto, o indotto alla convinzione da ragioni superiori, il Consiglio Comunale, diciotto mesi dopo l'adozione della variante, in virtù anche dell'atteggiamento risoluto della Regione Emilia Romagna, approva un ordine del giorno in cui il Sindaco e la Giunta municipale si impegnano a ricercare un altro sito.

Attualmente la vicenda Millenium apparentemente si incentra sulla sola volontà dell'Amministrazione Comunale di creare le condizioni per accogliere il progetto facendo tesoro delle polemiche che la precedente localizzazione aveva suscitato. Il progetto preliminare per il nuovo PRG del Comune di Codigoro, attualmente in discussione, localizza l'intervento a occidente del centro abitato di Codigoro, su di un sito a ridosso della strada statale Adria-Consandolo che in quel punto scorre seguendo l'argine del Po di Volano. L'area prevista riguarda circa cento ettari edificabili a cui vanno aggiunti venticinque ettari di parcheggio e centodieci di area di rispetto; i metri cubi previsti sono circa duecentomila. La superficie totale interessa il territorio di due comuni: Codigoro con circa il 75% dell'intera superficie e Migliarino. L'area nel progetto preliminare è normata come zona D4 — zona speciale per il tempo libero. L'intervento in tale sottozona è previsto solamente attraverso la presentazione di un unitario piano particolareggiato corredato da un piano di recupero del paesaggio che preveda tra l'altro, secondo una consuetudine progettuale tipica di uno degli estensori del Piano preliminare, Pier-Luigi Cervellati (Paolo Portoghesi e Alberto Corlaita sono gli altri coautori), il ripristino di vaste zone d'acqua e corpose fasce boschive.

Meno note sono invece le conoscenze relative all'elaborazione del progetto. Le difficoltà di alcuni operatori che stanno dietro all'operazione rendono indubbiamente più misteriose le sue vicende. Dall'enfatico e demagogico annuncio: "Millenium, la prima pietra nel '90" -, fatto dall'allora Sindaco codigorese, diversi operatori economici, dalla Ferruzzi a banche anglosassoni, sono stati accreditati come sostenitori dell'operazione da un chiacchericcio giornalistico, alimentato da alcuni amministratori; voci che hanno trovato più smentite che riscontri. Dal punto di vista tecnico l'interesse per tale iniziativa mostrato dalla Società Bonifica del gruppo IRI-ITALSTAT si scontra attualmente con le grandi difficoltà che tale società sta vivendo. Per ora informazioni riguardanti il progetto non sono disponibili; l'unico atto certo e concreto è attribuibile alla nuova Giunta comunale e, in particolare, al nuovo sindaco, il quale sta creando le condizioni localizzative affinché il tanto sognato intervento, risolutore, nell'immaginario collettivo, della gran parte dei problemi socio-economici di questo territorio, abbia a realizzarsi. Ora ad altri spetta di manifestare concrete volontà.

La città della domenica: da luogo dello svago a luogo per gli animali

Roberta Santoni



L'articolo ripercorre le tappe storiche più significative della Città della Domenica, dalla nascita negli anni sessanta ad oggi. Si tratta di una delle esperienze pioniere del settore. Situato a circa cinque chilometri da Perugia, il parco nasce dalla volontà di un singolo, l'industriale perugino Mario Spagnoli, che vuole creare un luogo di svago domenicale per le famiglie, da cui il nome. È messa in evidenza la mancanza di un progetto ben definito e la miscellanea di strutture che di conseguenza lo compongono. Non erano e non sono presenti strutture tecnologicamente avanzate, le varie attrazioni erano costruite in maniera artigianale ed i materiali impiegati erano soprattutto materiali naturali. Attualmente non c'è la volontà di rinnovarsi ed adeguarsi alle esigenze degli attuali visitatori. La tendenza odierna è quella di mantenere le strutture così come erano alla nascita, intervenendo solo con un'opera continua di restauro ed incrementare invece la sezione faunistica facendo sì che questa diventi la caratteristica preponderante.

The essay outlines the most relevant historical stages of the "Città della Domenica" (Sunday City), from its birth to our days, a pioneer experience in its field. The park, located about five kilometers from Perugia, was built thanks to a determined individual, Mario Spagnoli, a Perugia industrialist, who wanted to promote a place where families could spend their Sundays, hence the name. Emphasis is laid on the lack of a well-defined project and on the medley of its structures. No technologically advanced structures were or are employed, attractions were built by handicraft and natural materials were employed for most items. At present, there appears to be no plan to renew and adjust structures to the needs of visitors. The present trend is to keep structures as they were built and to increase the fauna, making it the primary feature of the park.

A sinistra la planimetria del parco.
È facile leggere la miscellanea di attrazioni che caratterizzano il parco stesso.
Nelle planimetrie degli anni sessanta, ancora esposte all'interno del parco, è interessante il punto 13 "Ristorante elettronico". Questo rappresentava in quel periodo una delle innovazioni più sorprendenti.. Non era infatti consueto per i visitatori essere serviti in pochi minuti di piatti cotti al momento. Le vivande erano preparate e surgelate all'interno della struttura stessa ed una grande sala accoglieva i visitatori per un pasto fuori dal consueto. I piatti passavano dentro una macchina che lo stesso Spagnoli aveva ideato. In questa macchina un forte getto di vapore scongelava e rendeva fumanti le porzioni che fino a pochi minuti prima erano congelate.
La gestione del parco è rimasta a livello familiare, è infatti sempre la famiglia Spagnoli che ne è proprietaria e gestore. Solo la parte di ristoro negli ultimi otto anni è stata affidata a strutture esterne.

Disneyland in Italien

L'articolo tratto da un quotidiano tedesco degli anni sessanta, di cui è sconosciuto il nome, illustra come in quei tempi la Città della Domenica fu accolta anche all'estero come un evento straordinario. È interessante vedere la quasi completa assenza di vegetazione

Sotto:
panoramica dell'ingresso al parco.
Monte Pulito ha cambiato aspetto.
Ora la vegetazione fitta
fa da sfondo alle strutture
che quarant'anni fa
sorpresero i visitatori
per le loro forme inusuali

"Ho inteso e voluto la Città della Domenica quale luogo di sano svago per la famiglia. Un luogo con un carattere ben definito, per dare al tempo libero festivo che ogni persona, ogni categoria sociale dispone oggi più di ieri, una concretezza ed uno scopo: far vivere alla famiglia intera una giornata di spensieratezza e di allegria in un ambiente tranquillo, sereno, pieno di piacevoli sorprese e soprattutto sano, lontano da ogni moderno pericolo. Ho coordinato personalmente la preparazione, l'esecuzione di ogni lavoro e di ogni opera perchè sento più di ogni altro lo scopo dell'iniziativa, ma debbo giustamente e con orgoglio segnalare la preziosa collaborazione di quanti, ingegneri, architetti, artisti, impresari, artigiani ed esecutori hanno dato la loro opera per realizzare quello che oggi ho il vivo piacere di presentare" [1].

Fu nel 1955 che Mario Spagnoli (noto industriale perugino, figlio di Luisa Spagnoli) fondò questa famosa città dello svago sulla cima e sulle pendici di Monte Pulito. Si trattava di una collinetta nota a Perugia proprio per il suo aspetto brullo ed infatti quando si voleva dire che una sposa aveva una dote poco consistente si diceva: "La sposa porta Monte Pulito". Questa collina faceva parte del panorama che l'industriale quotidianamente vedeva dal suo ufficio; stanco di aver di fronte quest'area così desolata l'acquistò con l'idea di impiantarvi olivi e costruire un mulino. Vi impiantò circa diecimila piante, ma data la natura del terreno molto sassoso, fu costretto a creare le buche con l'ausilio degli artificieri che fecero brillare circa diecimila mine.

L'idea del parco venne in seguito; forse più che un parco l'intenzione era quella di creare un ambiente tranquillo, sereno, pieno di sorprese e non di un'area attentamente programmata. Quando iniziò la costruzione delle strutture, l'area di circa cinquanta ettari fu completamente recintata, vennero tracciate strade e ampi piazzali, erette costruzioni dalle forme inusuali ed il colle cambiò fisionomia. La molla che fece scattare nella mente di Mario Spagnoli l'idea della Città della Domenica (chiamata in onore del suo ideatore anche Spagnolia) è da ricondurre ad un colloquio con alcuni operai della sua azienda, dal quale ebbe uno spaccato di quella che era una giornata festiva di una famiglia comune. Siamo nel periodo della motorizzazione di massa, il tenore di vita si sta alzando e le persone ritrovano il gusto di trascorrere una giornata fuori dalla città, in un luogo tranquillo, dove dimenticare per

Cavallo di Troia.
Non mancavano all'interno del parco richiami alla storia; un museo delle cere riproponeva statue a grandezza naturale dei personaggi più famosi della storia di Perugia, cannoni ed armi antiche ci fanno rivivere antichi duelli , la ricostruzione del cavallo di Troia che vorrebbe ricordarci uno degli avvenimenti più eclatanti della guerra tra i Greci ed i Troiani. Dalla foto è facile capire che gran parte delle strutture interne sono state realizzate artigianalmente e con materiali naturali

qualche ora i problemi e le difficoltà. Stava infatti diventando consueto caricare la famiglia in macchina e fare delle escursioni senza una meta precisa.

L'iniziativa non si limitò solo alla realizzazione del parco, ma nello stesso periodo prese il via anche la costruzione del campo da golf di Perugia, situato nella zona di Santa Sabina.

L'ingresso al parco era segnalato da due alte colonne in pietra "le gemelle Kessler", mentre una stazioncina del Far West indicava l'inizio del parco vero e proprio .

Il lancio pubblicitario avvenne nei primi anni sessanta facendovi arrivare una tappa del Giro d'Italia. In quell'occasione riprese televisive e manifestazioni di vario genere promossero questo parco che può reputarsi tra le iniziative pioniere del settore.

Nella Città della Domenica non vi si legge infatti un tema unico, ma una miscellanea di cose: piccoli aerei disseminati nel parco (uno di proprietà dell'areonautica italiana, gli altri di proprietà della famiglia Spagnoli), la tolda della nave da guerra "Montecuccoli" (fu lo stesso Mario Spagnoli che si recò a Livorno mentre la stavano smantellando e ne curò l'acquisto ed il trasporto), le armature di altri tempi, i draghi in pietra che ti guardano con aria minacciosa, e soprattutto la ricostruzione di castelli con i personaggi delle fiabe più note, sono la conferma che più che di un parco giochi, la Città della Domenica rappresenti la cameretta che ogni bambino vorrebbe avere, la cameretta dove potersi muovere in piena libertà tra giochi messi non in bell'ordine ma collocati in un disordine che è solo apparente. Si ha l'impressione che l'ideatore abbia riversato qui i suoi desideri di bambino.

All'interno del parco la casa di Cappuccio Rosso e il Castello della Bella Addormentata nel bosco, circondati da una vegetazione alquanto fitta, sembravano trovare qui la loro collocazione naturale.

Nell'area chiamata Africa, la riproduzione di capanne di due villaggi, oggetti e una gran quantità di animali indigeni custoditi in varie zone recintate, rievocavano l'atmosfera di quel continente lasciando libera la fantasia del visitatore. L'obiettivo non voleva essere ricreare fedelmente un ambiente lontano e difficilmente raggiungibile dai più in quegli anni, nè di far illudere il visitatore di essere in quel mondo. La sensazione era piuttosto simile a quella che si ha ascoltando il racconto di un viaggiatore che, ritornato dai luoghi visitati, ti mostra dei souvenirs.

La mancanza di un itinerario ben definito concretizza quello che l'industriale era solito dire: "le cose vanno scoperte".

La libertà di passare da un gioco all'altro, la possibilità di simulare battaglie, giochi, di confrontarsi con i mostri di pietra (per i bambini può essere fonte di divertimento provare paura), riportano tutto ad una dimensione infantile.

Ma qui lo svago non è legato solo al gioco ed al divertimento; è anche possibilità di stare in un ambiente sano passeggiando in un bosco dove daini, cervi, mufloni ed altri animali si avvicinano benevolmente e la libertà di muoversi non è limitata da alcun pericolo. Lo scopo dell'ideatore era stato quindi raggiunto.

A corredo dell'intero parco non è difficile inoltre trovare oggetti tipici della cultura umbra: terrecotte, macine per l'oliva, attrezzi agricoli che pongono il parco in sintonia con l'ambiente che lo circonda.

Per far sì che il visitatore non provasse troppa fatica nell'attraversare il parco, oltre ai mezzi meccanici tradizionali che portavano i visitatori pigri alle tappe più significative, fu istallata una manovia che facilitasse chi aveva deciso di percorrere il parco con le proprie gambe, a superare i dislivelli che, data la morfologia del terreno, era facile incontrare.

La Città della Domenica per quel pe-

Gli animali all'interno del parco sono custoditi sia allo stato libero, i più mansueti, sia in dei recinti. Queste strutture limitano il contatto uomo-animale provocando alcune volte nel visitatore un senso di disagio

riodo aveva anche un'altra caratteristica, quella economica " di attrarre a Perugia gente di altre città come, in America, Disneyland riesce ad attrarre ogni anno milioni di persone. Anche sotto questo punto di vista l'iniziativa è da lodare, perché si completa, turisticamente, una zona come quella del perugino con l'offrire ai turisti la possibilità di uno svago e di un qualche cosa d'insolito, accanto ai tesori monumentali di cui Perugia, indubbiamente, è ricca. Un'iniziativa, quindi, il cui valore non può essere sottaciuto e di cui bisogna riconoscere, doverosamente, il merito alla intraprendenza ed alla lungimiranza del Cav. Spagnoli che, con la sua opera intelligente e sagace, ha dotato Perugia e l'Umbria di qualche cosa che, unico in Italia, ha una capacità d'attrazione veramente notevole e di grande portata."

In questi quasi quaranta anni il parco ha modificato di poco il suo aspetto, è rimasto con l'originaria estensione, alle attrattive originarie si è aggiunto l'itinerario zoologico che è andato a sostituire l'area chiamata Africa. Per motivi legislativi ed organizzativi quest'area ora si presenta solo come percorso zoologico lasciando solo agli animali il compito di interessare i visitatori. A parte questo episodio, possiamo dire che il parco è stato mantenuto con l'originaria morfologia. C'è più un'opera continua di restauro (i materiali utilizzati all'epoca della costruzione erano tutti materiali naturali che agenti atmosferici e gli anni logorano senza pietà) che non volontà di adeguarsi alle esigenze che i visitatori dei parchi esprimono in questo momento. La volontà è oggi infatti quella di "far vedere ai nostri figli quello che di bello abbiamo visto noi da bambini" [2].

È sicuramente cambiato però il suo contorno. Perugia in questi quaranta anni si è estesa arrivando quasi a lambire il parco. La realizzazione della super strada che passa ai piedi di Monte Pulito poteva essere l'occasione per il parco di allargare il suo bacino d'utenza e di avvantaggiarsi della accresciuta accessibilità, modernizzando le sue strutture per richiamare anche qui parte dei milioni di visitatori che ogni anno fanno il loro ingresso in questo tipo di strutture. Quasi paradossalmente è invece pensabile che la nuova viabilità possa aver indotto parte dei consueti visitatori a mete turistiche più lontane, contribuendo a rendere sempre più marginale il parco rispetto agli itinerari turistici consueti.

I visitatori del parco sono come numero ben inferiori a quanto si auspicava nelle previsioni iniziali; siamo intorno alle 180 mila unità annue, con un bacino di attrazione che si estende fino alle regioni confinanti.

L'attuale tendenza della Città della Domenica è quella di orientarsi più verso un aspetto faunistico e di parco naturale che non come parco giochi. L'impressione è che più che attrazione per il visitatore, gli animali stiano lì per uno scopo scientifico e soprattutto per proteggere se stessi.

Sintomo di questo è da una parte la mancanza di ammodernamento delle strutture e dall'altra l'incremento del numero di razze che vengono qui ospitate sia allo stato libero che in recinto. Una convenzione con la Facoltà di medicina veterinaria dell'Università di Perugia stipulata qualche anno fa segnala la volontà di dare più spazio agli aspetti della ricerca scientifica nel campo faunistico.

L'attrazione di maggior interesse è rappresentata negli ultimi anni dal rettilario, considerato il più importante d'Italia; è soprattutto qui che ritroviamo specie rare in via d'estinzione che vengono studiate e messe in condizione di riprodursi. All'interno del parco trovano inoltre ospitalità specie in via d'estinzione europee (cavallino della Giara, maiali delle Madonie, gli asinelli .....). Gli animali nati in cattività vengono scambiati con altre strutture contribuendo al sostentamento e al rinnovo del parco. Sono quindi gli animali i veri protagonisti del luogo. Le stesse recinzioni, sicuramente indispensabili sia per la sicurezza dei visitatori che per quella degli animali, limitano in alcuni casi quel rapporto animale-uomo che il parco potrebbe rivitalizzare. Probabilmente schede informative più significative di quelle esistenti o innovazioni che facciano avere un approccio diverso con gli animali, contribuirebbe in maniera positiva allo sviluppo del parco, valorizzando quel grande valore naturalistico di cui dispone.

Sicuramente oggi la Città della Domenica non rientra nella cerchia dei parchi giochi come attualmente vengono intesi, ma per quei tempi era sicuramente un'iniziativa all'avanguardia. Forse sta ancora vivendo della "rendita affettiva" di quegli anni rimanendo nel cuore di molti come il luogo dove da piccoli le ore passavano serenamente.

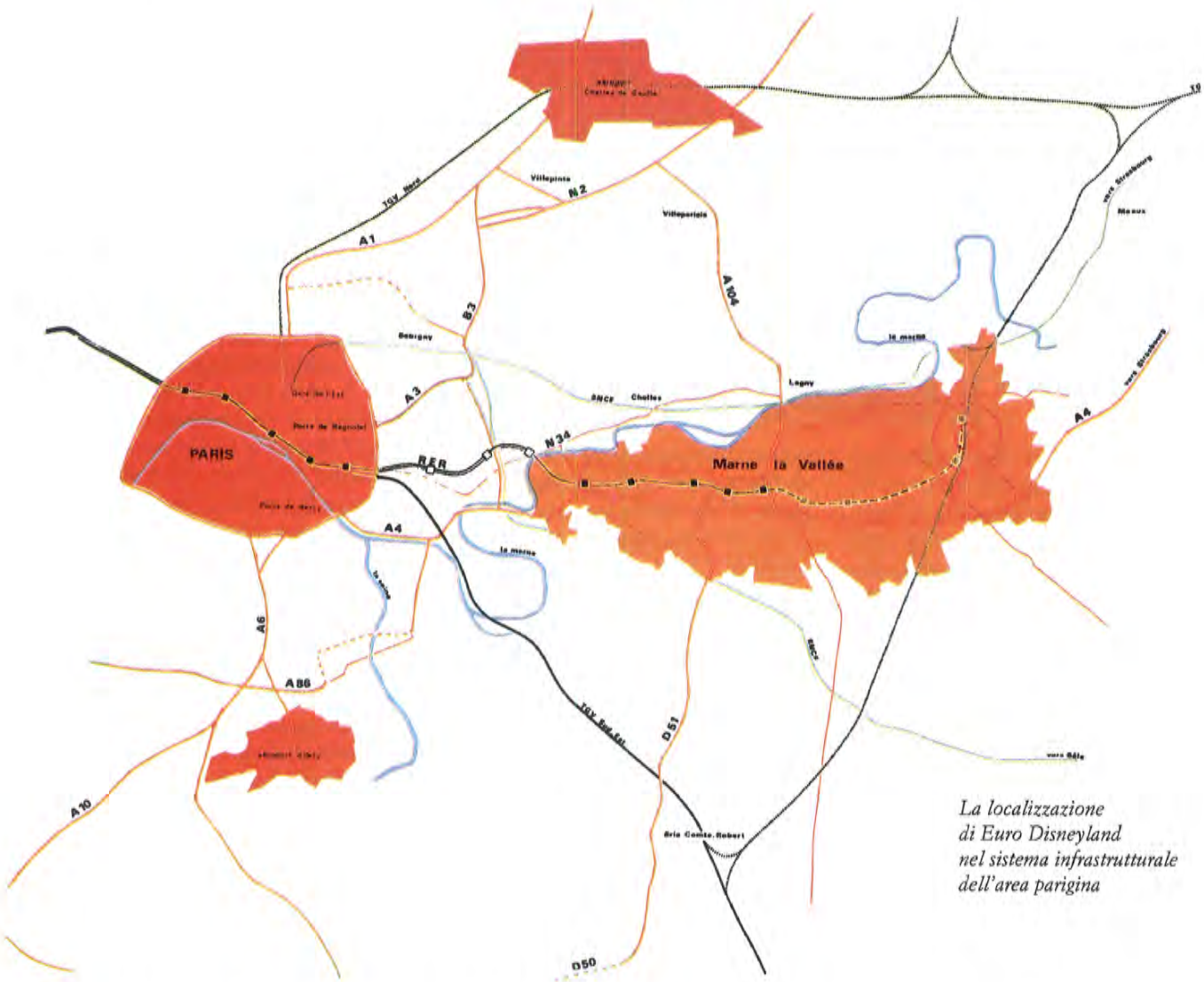
Note

1 Dal discorso inaugurale di Mario Spagnoli (cfr. LUCANTONI, 1965, *La nuova economia*, Camera di Commercio, Perugia).

2 Come ha riferito la Sig.ra M. Spagnoli nell'intervista rilasciata all'autore.

Euro Disneyland a Parigi: la dimensione immobiliare del *loisir*

Alessandro Balducci



La localizzazione di Euro Disneyland nel sistema infrastrutturale dell'area parigina

La realizzazione di Euro Disneyland nei pressi della ville nouvelle *di Marne-la-Vallée nella regione parigina occupa un posto di primo piano nell'ambito della notevole diffusione che hanno avuto in Europa i parchi del* loisir *nel corso degli anni ottanta. L'autore ricostruisce ed esamina il caso sottolineando come la grande holding statunitense* Walt Disney Company *abbia costruito attorno al marchio ed alla straordinaria capacità attrattiva dei suoi parchi, un'iniziativa che oltrepassa i confini del proprio settore produttivo, per proporsi come una grande operazione immobiliare e di sviluppo di un intero settore dell'area metropolitana che ha trovato il favore delle autorità pubbliche.*

The realisation of Euro Disneyland, *close to the* ville nouvelle *of Marne-la-Vallée in the Paris region, plays a basic role in the remarkable diffusion of amusement parks in Europe during the Eighties. The author outlines and analyses the issue, and underlines how the large US holding* Walt Disney Company *used its trademark and the extraordinary appeal of its parks in building an initiative that goes beyond the boundaries of its own manufacturing system, and offering instead an image of a large-scale building company aiming at developing, with the full approval and support of public authorities, a whole sector of the metropolitan area.*

Nell'ambito della notevole diffusione che hanno avuto in Europa i parchi di *loisir* nel corso degli anni '80, un posto del tutto particolare spetta alla prima iniziativa europea della grande holding statunitense Walt Disney Company.

Le molte particolarità di Euro Disneyland sono tutte in qualche modo riferibili al fatto che non solo si basa su un tema — quello delle avventure dei personaggi Disney — che appartiene all'immaginario di diverse generazioni in tutto il mondo, ma anche all'essere quello del parco Disney un prodotto ampiamente collaudato, che è ormai parte integrante della cultura dei consumi delle famiglie negli Stati Uniti come in Giappone. I parchi di Los Angeles, di Orlando e di Tokyo accolgono infatti ogni anno complessivamente più di 50 milioni di visitatori.

Attorno al suo marchio ed alla straordinaria capacità attrattiva dei suoi parchi, la Walt Disney Company ha costruito nella Regione parigina una iniziativa che oltrepassa i confini settoriali del *loisir* per proporsi come una grande operazione immobiliare e di sviluppo di un intero settore dell'area metropolitana.

È a questi aspetti che cercherò di guardare mettendo in evidenza, da un lato, le ragioni che hanno spinto la Walt Disney Company a varcare i confini del proprio settore produttivo e dall'altro, le ragioni che hanno spinto le autorità pubbliche della Regione parigina a favorirne i progetti.

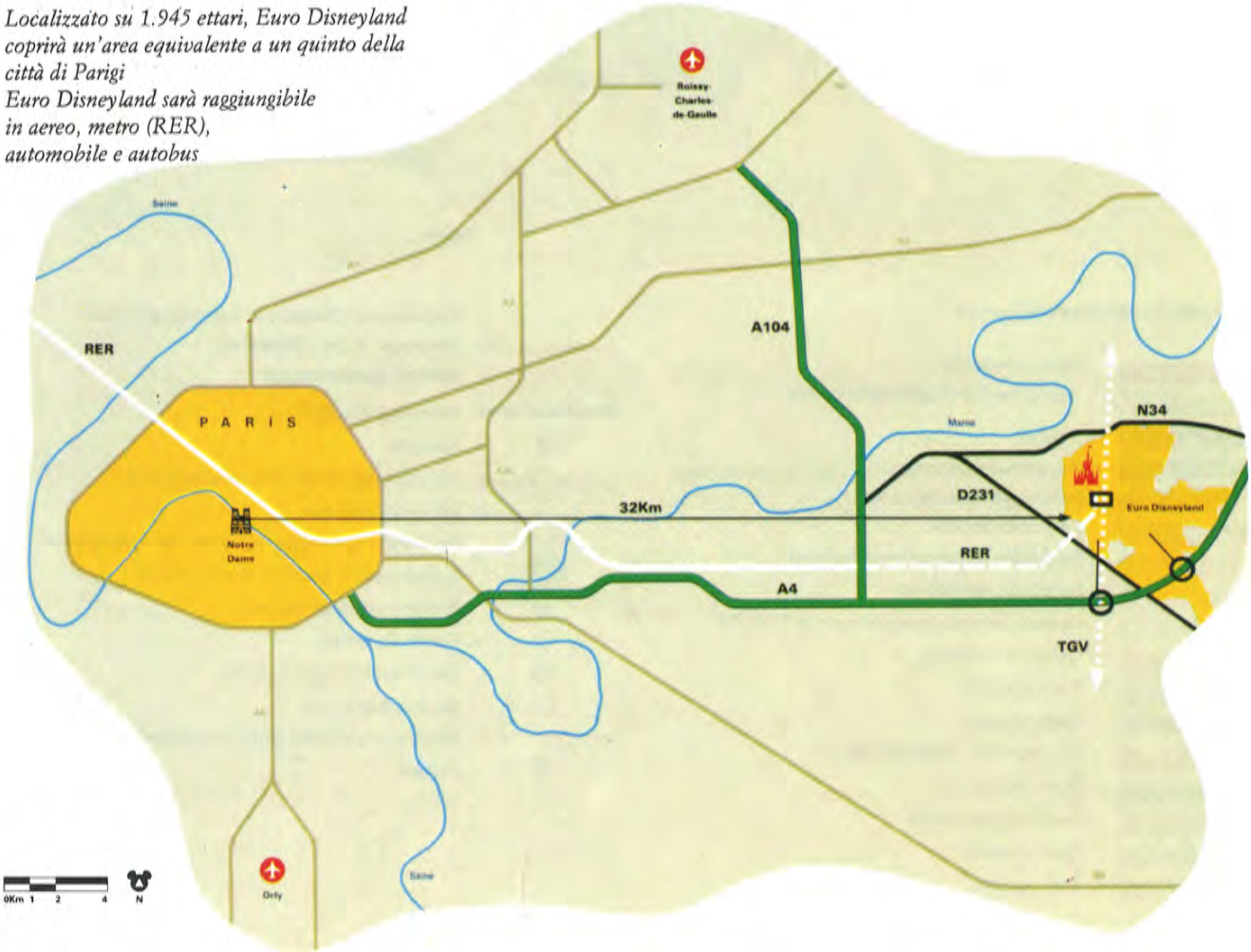
Controllare le esternalità positive: il problema dei parchi Disney

Quando viene inaugurata, nel 1955, la Disneyland californiana aveva il carattere di una impresa innovativa e pionieristica, nata dalla creatività di Walt Disney, che aveva iniziato a pensare in termini moderni alle sinergie fra diversi prodotti: i film di animazione, l'editoria, gli oggetti con il marchio Disney e, da allora, una forma del tutto inedita di parco dei divertimenti.

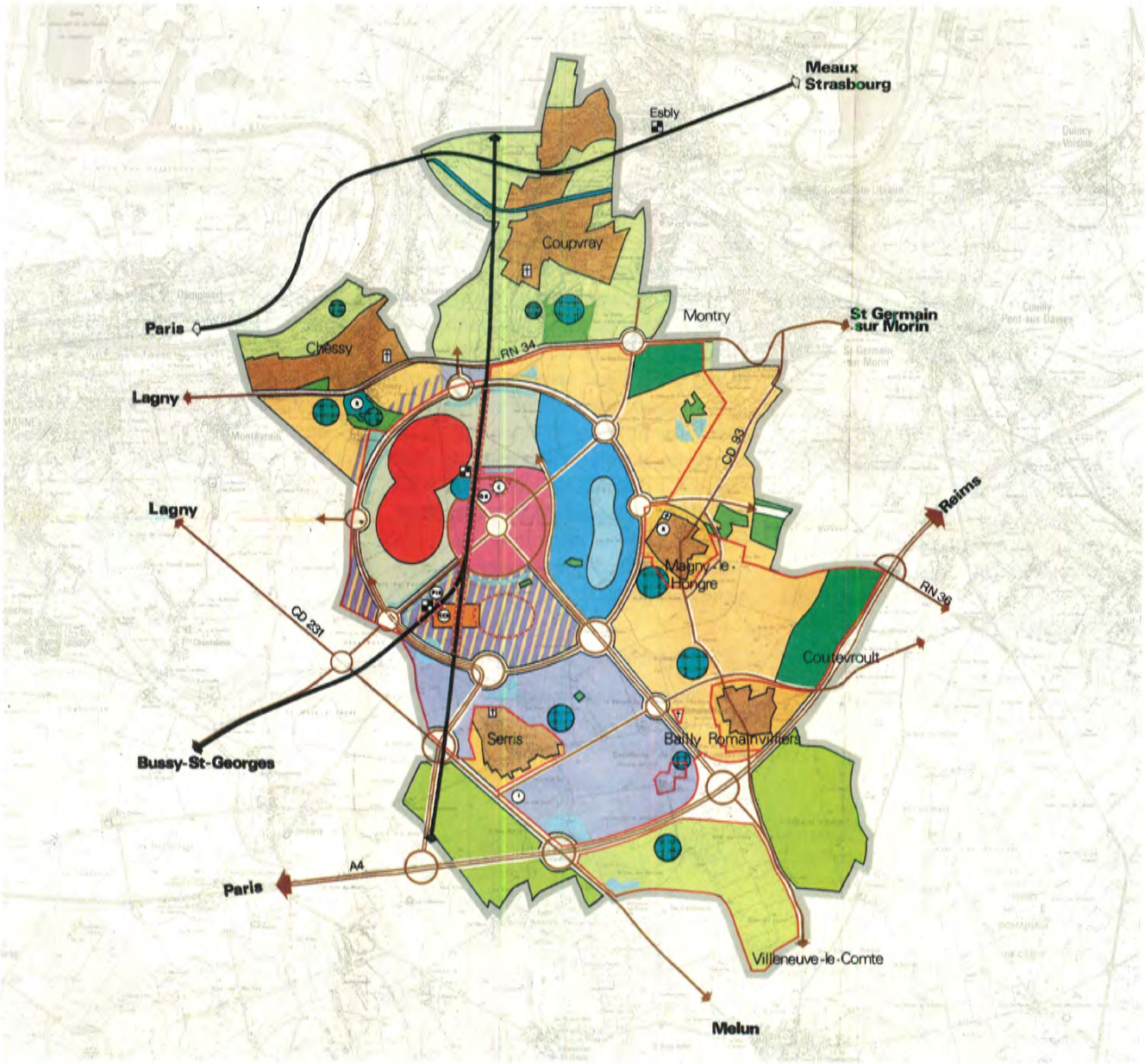
Disneyland si dimostra ben presto un grande successo commerciale che inventa ed affina nel corso del tempo il modello del parco a tema. Ma l'intervento della Walt Disney si limita ai pochi ettari inclusi nel recinto del parco regalando ad altri operatori del settore alberghiero e del *loisir*, la possibilità di sfrut-

Euro Disneyland,
Sito e accessi

Localizzato su 1.945 ettari, Euro Disneyland coprirà un'area equivalente a un quinto della città di Parigi
Euro Disneyland sarà raggiungibile in aereo, metro (RER), automobile e autobus



L'azzonamento del IV settore
di Marne-la-Vallée
con l'inserimento
del Progetto di Interesse generale
di Euro Disneyland



Caratteristiche principali del tessuto

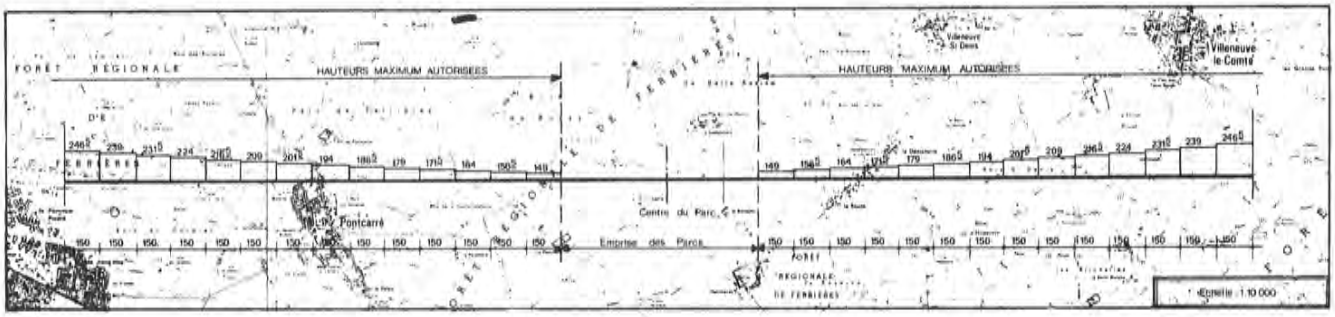
- Parco divertimenti
- Area di servizio e parcheggio visitatori
- Dominante ospitalità:
  - Alberghi
  - Residenze in multiproprietà
  - Campeggi/Parchi roulottes
- Borgo già esistente
- Estensione del borgo (multifunzionale)
- Dominante residenziale
- Gestione secondo le disposizioni del SDAURIF
- Centro commerciale
- Parco d'attività
- Parco terziario
- Centro urbano multifunzionale
- Spazi paesaggistici
- Spazi boschivi protetti
- Piano d'acqua
- Zona agricola

Perimetro del Progetto di Interesse generale
Perimetro di Euro Disneyland
Impianti infrastrutturali

- Ferrovia (TVG - RER ...)
- Stazione
- Via principale - Nodo o scambio importante
- Altra via importante
- Parcheggio d'interesse regionale - Stazione stradale
- Grandi impianti sportivi e di divertimento
- Riserva per grandi impianti
- Centro Congressi
- Centro commerciale regionale
- Centro informazioni
- Diritto di volume sulle infrastrutture pubbliche (perimetro)
- Cimiteri

L'area di rispetto visuale
con l'altezza massima degli edifici
imposta dal Progetto di interesse generale attorno ad Euro Disneyland

SEZIONE AA



tare il forte flusso turistico nazionale ed internazionale che si stabilizza attorno ai 10 milioni di visitatori all'anno: una enorme risorsa che la grande compagnia americana riesce a sfruttare solo in piccola parte.

L'intervento a Orlando in Florida realizzato all'inizio degli anni '70, affronta proprio questo problema attraverso una politica di acquisizioni fondiarie che raggiunge gli 11.000 ettari. All'interno di questo vasto territorio vengono realizzati una serie di interventi tra loro integrati: due diversi parchi tematici — Epcot e Disneyworld, cui se ne sono successivamente affiancati altri — gli alberghi per servire i parchi, un centro congressi che sfrutta la grande capacità ricettiva degli alberghi, attività terziarie e produttive legate alla nuova centralità e all'elevato livello di infrastrutturazione della zona.

Per sfruttare appieno la risorsa da lei stessa prodotta, la Walt Disney Company diventa operatore immobiliare; ma anche la politica di grandi acquisizioni fondiarie mostra i suoi limiti: molte iniziative sorgono al contorno della proprietà Disney e fanno di Orlando uno dei poli di maggiore sviluppo degli Stati Uniti a cavallo fra gli anni '70 e gli anni '80.

L'apertura nel 1983 della Disneyland di Tokyo rappresenta un'altra importante tappa nelle strategie della Walt Disney Company che minimizza il rischio del primo intervento al di fuori del territorio nazionale attraverso il sistema della concessione: oltre ai profitti della vendita di tecnologie e brevetti, la holding americana incassa royalties del 10% sugli ingressi e del 5% sulla vendita dei prodotti all'interno del parco. Anche Tokyo è un successo e supera ben presto i 10 milioni di visitatori l'anno, benchè i bilanci della società che gestisce il parco siano ancora in rosso per i forti debiti con la Walt Disney Company.

L'operazione di Euro Disneyland rappresenta un punto d'arrivo nelle strategie della società nel settore dei parchi tematici. Forte della propria capacità di costituire un eccezionale motore per lo sviluppo territoriale, nel 1984 la Walt Disney Company lancia una sorta di "concorso" fra diverse nazioni europee (la Francia, l'Italia, la Spagna) alla ricerca delle migliori condizioni di insediamento per la realizzazione della Disneyland europea. Un concorso vinto con facilità dalla Francia e dalla Regione parigina che ha il grande merito di essere già il principale polo turistico continentale (circa 17 milioni di visitatori l'anno). Per la prima volta la holding statunitense si trova ad internalizzare effetti esterni prodotti da altri: per la precisione, dalla storia. Naturalmente si guarda bene dal riconoscerlo e nella trattativa con il partner pubblico francese riesce ad ottenere una lunga serie di vantaggi.

Euro Disneyland e l'interesse generale

La convenzione stipulata dopo una travagliata trattativa nel marzo del 1987 definisce nei minimi dettagli i caratteri dell'operazione, i costi pubblici ed i benefici accordati alla Walt Disney Company.

Il sito prescelto è a 32 Km ad Est di Parigi, nella *ville nouvelle* di Marne-la-Vallée; il progetto andrà a costituire il IV settore della città nuova, non ancora urbanizzato ma previsto dallo SDAURIF, il Piano per la Regione parigina approvato nel 1976. E'un territorio agricolo su cui insistono cinque piccolissimi comuni con una popolazione complessiva di circa 3.500 abitanti.

Euro Disneyland viene dichiarata "progetto di interesse generale" grazie ai benefici che è in grado di produrre sul piano economico: se verranno raggiunti i 10-11 milioni di visitatori all'anno assicurati dalla Walt Disney, vi saranno 30.000 posti di lavoro aggiuntivi, un contributo positivo alla bilancia dei pagamenti dello 0.25%, un investimento complessivo stimato in 45 miliardi di franchi in 30 anni (circa 10.000 miliardi di lire al cambio di allora). Nel quadro della crisi economica dei primi anni '80 questi elementi contavano molto; così come risulta determinante il dibattito di questi anni sulla competizione fra le città per l'acquisizione di quote di sviluppo derivanti dal movimento delle grandi multinazionali. Il territorio con le sue caratteristiche non presenta qualità specifiche in qualche modo rilevanti per il bilancio di una grande operazione di trasformazione, ma torna ad essere, come spesso è stato in passato, supporto indifferenziato di un nuovo processo di sviluppo economico.

La definizione di "progetto di interesse generale" consente di assicurare alla Euro Disneyland il controllo diretto di un territorio assai vasto.

L'area direttamente coinvolta dal progetto è di 1.785 ettari che vengono acquisiti dallo Stato francese per mezzo di uno speciale "Etablissement Publique d'Aménagement" (EPA) e ceduti a prezzo di costo (acquisizione, urbanizzazione primaria e spese generali) alla società per azioni costituita dalla Walt Disney Company per la realizzazione dell'intervento. In quest'area, in due fasi successive, viene realizzata la nuova città Disney. Essa comprende nella prima fase (già conclusa) il "Magic Kingdom" realizzato sul modello degli altri parchi Disney nordamericani, che occupa circa 60 ha, alberghi "a tema" per 5.000 camere, un camping per 500 posti, un golf club con 200 camere, attrezzature commerciali per 22.000 mq, uffici per 30.000 mq, attività produttive per 50.000 mq e infine 500 abitazioni.

Nella seconda fase prevista entro il 2016, è programmata la realizzazione di un secondo parco a tema, di un parco acquatico, alberghi per ulteriori 14.000 stanze, altri campeggi, un centro congressi per 40.000 mq, attrezzature commerciali e uffici per ulteriori 715.000 mq, attività produttive per ulteriori 700.000 mq, un residence per 2.400 alloggi e circa 5.000 nuove abitazioni.

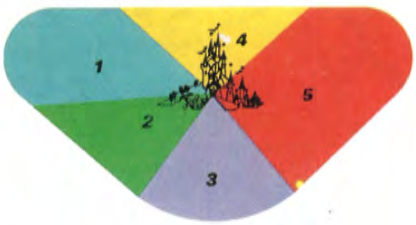
Questo è quanto la Walt Disney Company si è impegnata a realizzare (o a far realizzare rivendendo il terreno a prezzi di mercato) all'interno del vasto territorio direttamente conferitole ad un prezzo di poco superiore a quello agricolo. Ma il dispositivo del "proget-

Progetto d'Interesse generale relativo al settore IV di Marne-la-Vallée e a Euro Disneyland

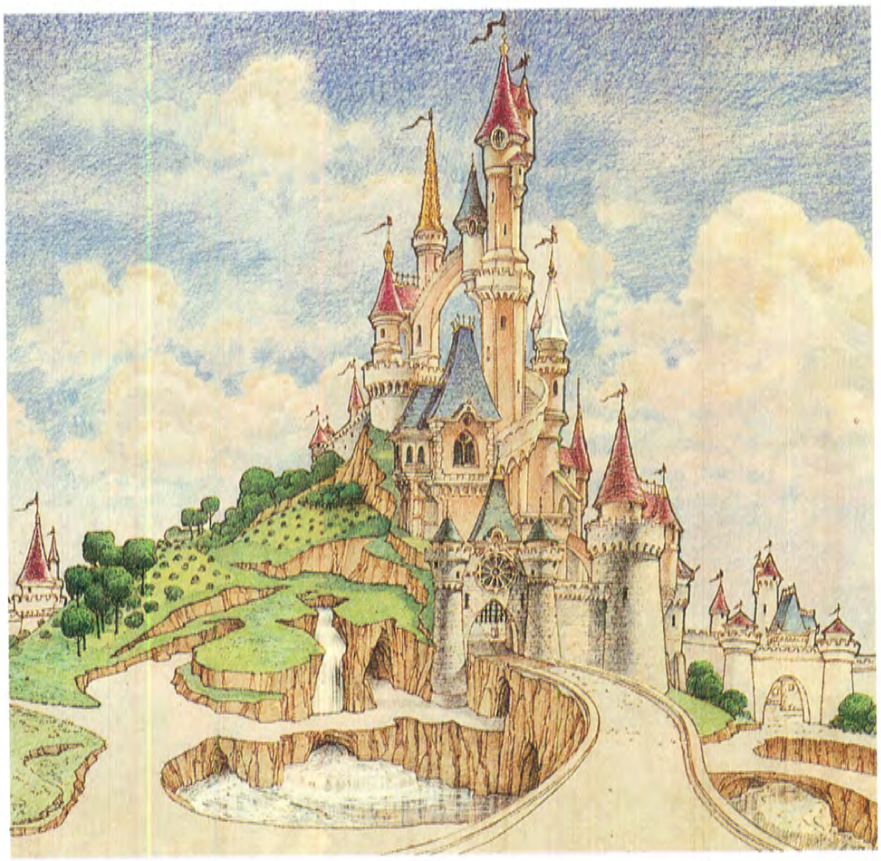
Mappa generale

- Il parco e la sua estensione 2ª attrazione
- Area di servizio e parcheggio visitatori
- Centro urbano multifunzionale
- Multifunzionale: prevalenza terziario e attività relative al parco
- Alberghi
- Esclusivamente residenziale
- Multifunzionale: prevalenza residenziale
- Multiproprietà
- Cintura verde
- Campi da golf
- Campeggi
- Parco d'acqua
- Bacini secondari e primi bacini di raccolta
- Centro Congressi
- Centro commerciale
- Nodo stradale (indicativo)

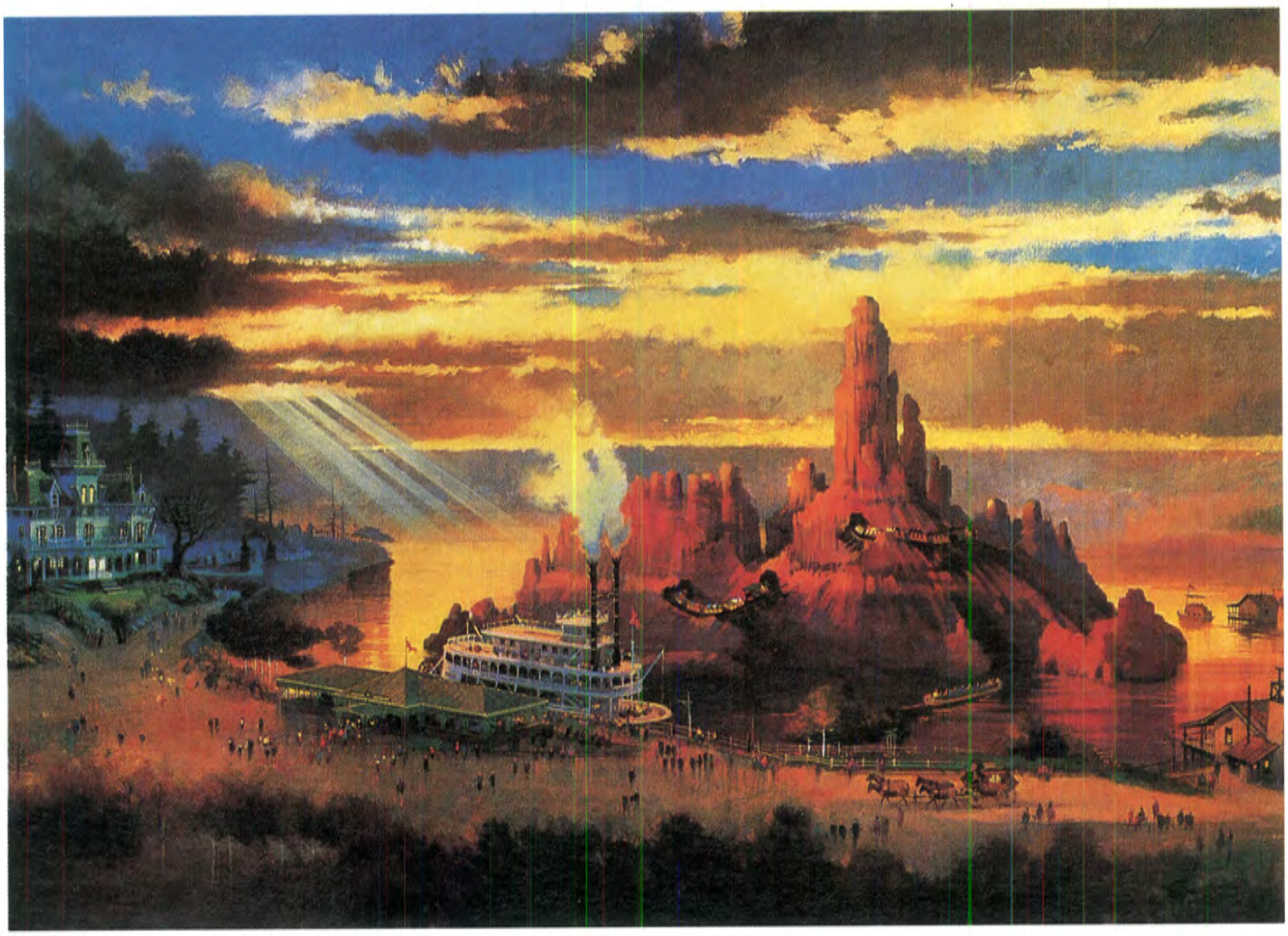
La mappa del regno magico



1 Adventureland
2 Westernland
3 Main Street
4 Fantasyland
5 Discoveryland



Il castello di Cenerentola



Westernland

Adventureland

Westernland

to di interesse generale" concede tre altri ordini di vantaggi di particolare rilevanza. Il primo è un massiccio intervento infrastrutturale per servire la nuova città Disney che comprende, oltre a due nuovi svincoli autostradali, il prolungamento "dedicato" di 13 chilometri della metropolitana regionale (linea A della RER), ed una apposita stazione del TGV dove potranno giungere direttamente i visitatori da tutta Europa. Il secondo è costituito da prestiti bancari a tasso agevolato da parte della francese Cassa Depositi e Prestiti riguardanti gran parte dell'investimento privato e da una articolata serie di agevolazioni fiscali. Il terzo ordine di vantaggi è costituito da un diritto di interdizione o di prelazione sancito da una convenzione in un raggio di 10 Km attorno ad Euro Disneyland su tutte le iniziative nel settore del *loisir* e delle attrezzature ricettive. Senza impegnarsi in costose acquisizioni cautelative la Walt Disney Company si è assicurata così, attraverso la mano pubblica, il controllo su qualsiasi iniziativa volta a sfruttare la propria capacità attrattiva.

Nubi sul cielo di Euro Disneyland

I programmi per la prima fase di realizzazione del progetto sono stati rispettati. I progetti hanno avuto la massima cura e sono stati realizzati dai nomi più noti dell'architettura internazionale. Per la realizzazione dell'intervento, la Walt Disney Company ha costituito una apposita società per azioni, la EuroDisney, la cui collocazione sul mercato azionario francese nel 1989 è stata caratterizzata da un grande entusiasmo degli operatori. Le azioni proposte ad un prezzo di vendita di 72 Franchi avevano raggiunto prima dell'apertura del parco nell'aprile 1992, i 164 Franchi, ma da allora hanno visto ridurre progressivamente il loro valore, fino a toccare recentemente i 68 Franchi. Ciò che ha determinato la perdita di fiducia degli operatori è stato in primo luogo lo sfondamento nei costi di realizzazione del parco ed in secondo luogo il mancato raggiungimento degli obiettivi di affluenza (—20%). Il freddo e piovoso inverno parigino non è comparabile con quello della Florida o della California e gli europei tendono ad utilizzare il parco soprattutto nella bella stagione. Ma accanto a questo anche la crisi francese (e mondiale) dei mercati immobiliari ha avuto un suo peso determinante. La realizzazione della seconda fase del progetto è minacciata da una domanda di spazi per uffici ed attività produttive particolarmente poco dinamica e così, gli azionisti europei dovranno tollerare redditività molto basse o nulle per un periodo di tempo che non si prospetta breve. Chi esce dignitosamente dall'operazione è la Walt Disney Company che è riuscita, grazie al proprio nome, a far finanziare gran parte dell'operazione dal sistema bancario e dal sistema pubblico francese, incassa grandi profitti dalla vendita dei brevetti e dalle royalties pagate dalla società affiliata, ed infine è poco sensibile al deprezzamento dell'azione perchè il proprio 49% del pacchetto azionario è stato pagato — secondo quanto riportato dall'*Economist* — 10 Franchi ogni azione. Nella sua marcia verso l'integrazione settoriale per il controllo delle proprie esternalità positive, la Walt Disney Company è entrata massicciamente nel settore immobiliare ma è riuscita a scaricare il rischio di impresa tipicamente connesso a questo settore sugli azionisti europei e soprattutto sul sistema pubblico.

Escono infatti, almeno per il momento, decisamente sconfitti i partner pubblici — lo Stato, la Regione, il Dipartimento, i comuni — che hanno sacrificato poteri, risorse economiche e soprattutto risorse territoriali ipotecandole per molti anni a sostegno di un intervento immobiliare privato in cui oggi è difficile riconoscere l'"interesse generale".

I parchi ricreativi tematici come metafora dello sviluppo dei luoghi post-industriali

Casi di studio francesi ed italiani

Giorgio Conti

La Francia è la nazione che negli anni '80, ha sperimentato il ruolo che hanno i parchi ricreativi tematici (P.R.T.) come metafora dello sviluppo economico e urbano post-industriale.
I progetti francesi, promossi da società miste pubblico-private, sono nati in contesti territoriali molto variegati: dal riuso dei poli siderurgici (Schtroumpland in Lorena), dalla valorizzazione di nuovi poli metropolitani (Ville Asterix a nord di Parigi); oppure hanno costituito parte integrante dell'espansione territoriale urbana di città medie come: il Parc Phoenix a Nizza e Futuroscope a Poitiers. I parchi tutti operativi non si sono dimostrati il "business del 3° millennio", come previsto dai piani di fattibilità; in molti casi, infatti, i risultati sono stati molto al di sotto delle aspettative.
In Italia, dopo molto dibattere e poche realizzazioni, si tenta una strada originale, quella della creazione di un P.R.T. "made in Italy", che sappia coniugare l'efficienza gestionale dei P.R.T. con la rivitalizzazione dei Centri storici minori. I casi di Collodi e di Gradara rappresentano due progetti-esperienze "in progress".

The role of theme entertainment parks (T.E.P.) as a metaphor of post-industrial economic and city development was the focus of some French experiences during the '80s.
French projects, promoted by joint private-public companies, concerned different territorial environments: they went from the recovery of iron industrial parks (Schtroumpfland in the Lorraine region), to the reappraisal of new metropolitan areas (Ville Asterix north of Paris). Or, they were a relevant factor of the territorial expansion of cities, as it happened with the Parc Phoenix in Nice and Futuroscope in Poitiers. The parks, all of them in operation, did not prove to be the "business of the 3rd millennium", as feasibility plans had foreseen. As a matter of fact, in many cases, results were disappointing.
In Italy, after many discussions and few accomplishments, an original path is being trod upon, that is the creation of a made-in-Italy T.E.P. that may combine efficient management and revival of minor historical centers. Collodi and Gradara are two examples of experience-project in progress.

Una premessa intesa come confronto

"Tra il 1970 e il 1990 il turismo è cresciuto di circa il 300 per cento. Prima del 2000 dovrebbe avere un ulteriore incremento del 150%. Il turismo rappresenta attualmente la maggior industria mondiale, coinvolgendo circa 112 milioni di persone. (...) Il bacino del Mediterraneo rappresenta la prima regione turistica del pianeta. (...). Nel Parco nazionale d'Abruzzo i turisti sono passati da poche decine di migliaia, alla fine degli anni settanta, a più di un milione nel 1990, con una spesa annuale di 200 miliardi di lire" (1).

La crescita del settore turistico è un inconfutabile segnale: la società post-industriale non delinea più un "prossimo futuro", ma il nostro "presente". I parchi ricreativi-tematici (P.R.T.) hanno costituito, negli anni ottanta (quelli del boom turistico), un "oggetto del desiderio" sia per gli imprenditori (desiderosi di diversificare le proprie attività produttive), sia per gli amministratori pubblici (in particolare di quelle città colpite dalla de-industrializzazione).

L'Italia è il paese dove: sono concentrate tra le più importanti imprese per la progettazione e produzione di attrazioni per P.R.T. (2); si stampano prestigiose riviste specializzate (3); a Rimini si tiene una fiera biennale: "Park-Show International". Eppure, in Italia, se si eccettuano la tradizionale "Gardaland" (Castelnuovo del Garda, 1975) e la recente "Mirabilandia" (Ravenna, 1992) non esistono significative esperienze di progettazione e gestione dei P.R.T. di interesse nazionale o per lo meno interregionale, da non confondere con gli acquaparchi, i parchi in miniatura, i grandi parchi meccanici (luna park) permanenti ecc. ecc.

Anche il dibattito culturale è stato inficiato dal fatto che alcuni progetti di P.R.T. fossero supportati da grandi promotori immobiliari pubblici e privati; la coincidenza ha fatto, subito, scattare da parte della stampa nazionale la sindrome della "speculazione immobiliare" camuffata da investimento turistico (4).

Il caso più eclatante è stato il proget-

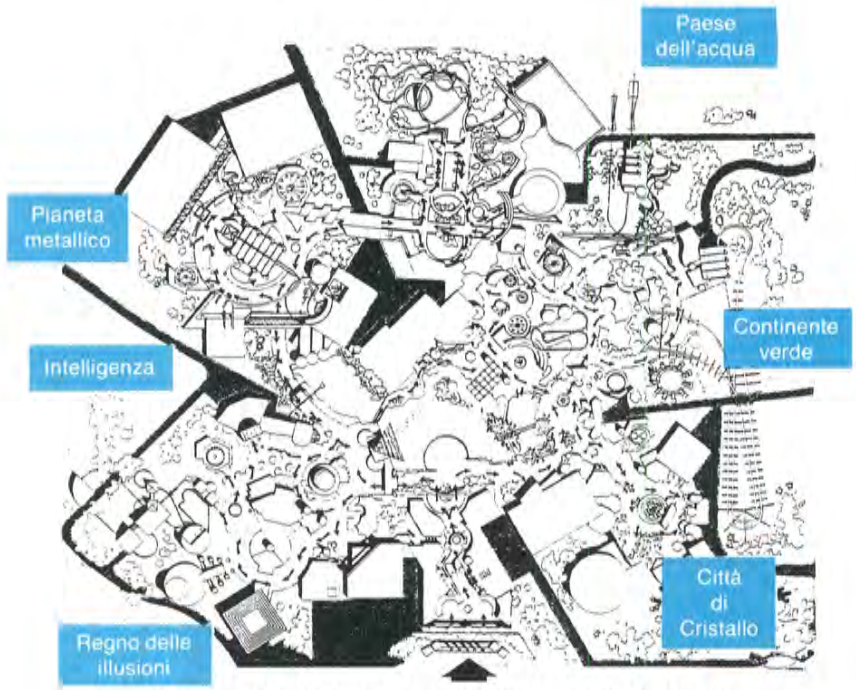
"Futuroscope": il parco europeo dell'immagine. Veduta generale del parco ubicato a nord di Poitiers. Sullo sfondo "Le pavillon du Futuroscope", all'interno del quale è possibile compiere un viaggio virtuale con Cristoforo Colombo, sulla nave Santa Maria

to della "città dei divertimenti" che sarebbe dovuta sorgere ad Afragola (nell'area metropolitana napoletana) come alternativa ai licenziamenti degli occupati nella industria siderurgica Finsider di Bagnoli (Napoli), in via di dismissione (5). In questo caso l'acquisizione dei 200 ha, necessari per l'insediamento del parco, è stata oggetto di scontri tra clan camorristici, con relativi omicidi eccellenti (6). D'altro canto la cultura urbanistica italiana — tradizionalmente "operaista" e legata ideologicamente al concetto di città da intendersi come "grande macchina filantropico pedagogica" (7) — ha interpretato la moda dei P.R.T. come: effimera, "sospetta" e non degna d'attenzione, nonostante il proliferare di parchi ricreativi (in particolare acquatici) in ogni regione della penisola e con un discreto successo di pubblico.

Da questa brevissima e parziale cronistoria si può desumere che l'esperienza dei P.R.T. italiani sia molto simile all'idea che lo storico inglese E. Gibbon aveva degli dei di Roma: "per il popolo tutti veri, per il saggio tutti falsi, per il governo tutti utili".

In Francia, al contrario è un urbanista, attento all'evolversi dei fenomeni urbani, come Paul Virilio (1987) a segnalare il nesso esistente tra "deregulation e città ludica": "la mutazione in corso dalla città tecnica post-industriale alla città ludica, quella che rimpiazzerà la città produttiva dell'artigianato e dell'industria nascente" (8). Le analisi/profezie di Virilio "suffragate non solo dal decollo di Eurodisneyland a Marne-la-Vallée, ma anche dai progetti in fase di realizzazione di "Mirapolis" a Parigi: "Ville d'Asterix" a nord della capitale francese; "Schtroumpfland" in Lorena, che stava sorgendo in un'area dismessa del polo siderurgico.

È sempre Virilio a sostenere che: "Dopo le città-ufficio del terziario" degli anni '60, ecco sorgere nei pressi di Parigi le "Villes de joie" del "quaternario".



"Nouveau Monde des Schtroumpfs". Piano dei flussi pedonali relativo alla 4ª ipotesi progettuale. (Documento Sorepark, Aprile 1986). Nel piano sono indicate le attrazioni tematiche del parco che è sorto in aree dismesse delle industrie siderurgiche della Lorena

Nouveau Monde des Schtroumpfs (Il nuovo mondo dei puffi)

I posti di lavoro

Settori	*Permanenti*	*Stagionali*
Amministrazione generale	10	
Contabilità	9	
Acquisti	3	
Casse/biglietterie		32
Ufficio controllo	1	18
Ufficio computer	2	3
Ufficio personale	4	10
Gurdaroba/Costumeria	3	10
Marketing/Vendite	10	1
Rapporti con la clientela	1	11
Giostre/Attrazioni	3	238
Spettacoli/Animazione	10	174
Manutenzione/Vigilanza	22	123
Parcheggi	2	58
Manutenzione degli impianti	48	4
Impianti di manutenzione	2	32
Ristorazione	6	676
Edicole/Sale giochi/Negozi	4	212
Magazzini/Depositi	3	19
Totale	**143**	**1621**

Fonti: Sorépark.
N.B.: 1621 stagionali = 675 equivalenti/anno, cioè ogni stagionale assunto a 2/5 del tempo. Totale 818 equivalenti/anno.

Tabella relativa agli occupati permanenti e stagionali, ipotizzati per il funzionamento del parco. Nonostante il grande sforzo finanziario, il parco ha registrato un grande insuccesso economico, aggravando ancor più la situazione occupazionale delle città della Lorena, colpite dalla crisi del settore siderurgico

Ma anche l'efficiente apparato statale non è rimasto passivo rispetto a questo fenomeno, la Datar (1985) si è fatta promotrice di una inchiesta relativa agli utenti francesi dei parchi ricreativi nazionali e stranieri, dalla quale emerge che il 15,2% della popolazione francese è interessata dal fenomeno. Nel 1986 pubblica un dossier sui parchi ricreativi, analizzando i problemi di progettazione, gestione ed impatto socio-economico dei più significativi casi: francesi, europei e nord-americani (9). Anche la stampa nazionale francese, come Le Monde, si occupa con attenzione del fenomeno P.R.T., verificando in particolare come sia difficile trasformare i sogni "imprenditoriali" in profitto reale; come nel caso del parco di Mirapolis (Parigi), che registra nel primo anno di apertura un numero di visitatori tre volte inferiore a quello previsto (10).

Ma nonostante le prime "falsificazioni" economiche sul campo dei progetti, ormai la febbre dei P.R.T. ha investito tutta la Francia, anche se con formule ed intensità diverse.

I parchi ricreativi tematici come metafora dello sviluppo post-industriale: i casi francesi

Nella metà degli anni'80 prendono corpo dapprima sotto forma costituzionale, poi finanziaria e infine come piano-progetto i casi più emblematici di P.R.T. "made in France".

Alcuni di essi sono stati ipotizzati prima dell'effetto imitativo prodotto dall'imminente arrivo di Eurodisneyland a Marne-la-Valée, come nel caso di "Nouveau Monde des Schtroumpfs" (Puffiland in italiano) proposto da due "commercianti" locali — ben presto sostituiti nel realizzare il progetto dalla Sorepark, una società a capitale misto pubblico e privato — per innovare produttivamente e territorialmente le aree industriali dismesse (150 ha) del polo siderurgico di Hagondange in Lorena (11).

Il parco nasce dall'idea disneyana di sfruttare dei personaggi della *fiction* e di coinvolgere un'impresa, ormai multinazionale, che ruota attorno all'opera del disegnatore di fumetti Peyo: il creatore del "mondo dei puffi".

Con lo stesso intento a Plailly/Oise (a nord di Parigi) viene progettato il "Parco Asterix" (150 ha totali, 1° fase 18 ha) ispirato ai personaggi di Uderzo.

Entrambi i parchi si cimentano nel tentativo di europeizzare le loro attrazioni tematiche, sia per provare a competere, in maniera originale, con l'invincibile colosso disneyiano, sia per sfruttare l'effetto notorietà e risonanza, attraverso i media, dei testimoni prescelti come tema del parco (12).

Ben diversa è la filosofia che sottende il parco Phoenix di Nizza: uno dei più importanti parchi floreali a livello internazionale, con "Diamante verde", la più grande serra tropicale del mondo.

Parc Futuroscope
L'edificio "futuristico" che ospita le "Kinemax-Salle Imax: il più grande schermo piatto d'Europa".
Il parco è parte integrante di un progetto globale relativo allo sviluppo dell'innovazione tecnologica e alla educazione tecnico-scientifica

Nel 1985, è J. Médecin, allora sindaco della città, ad avere l'idea di creare un grande giardino botanico per controbilanciare una densa zona di espansione residenziale e terziaria (Arénas), ubicata nei pressi dell'aeroporto. In base a questi presupposti il piano urbanistico una Z.A.C. (*Zone d'aménagement concerté*) propose di dedicare il 50% del terreno per i "giardini". Dopo un progetto di parco floreale-botanico elaborato dai responsabile della Ripartizione Giardini-Spazi verdi del Comune di Nizza, la Semaren (la società promotrice dell'investimento) — in base ad un indagine di mercato sui più grandi giardini e parchi pubblici esistenti al mondo — optò per la creazione di un P.R.T. a carattere botanico-floreale con elementi spettacolari, che avrebbe potuto essere visitato annualmente, secondo le previsioni, da oltre 500.000 visitatori paganti (13).

Anche per "*Futuroscope*: il parco europeo dell'immagine" l'idea nasce dalla mente di un pubblico amministratore: R. Monoroy, Presidente del Consiglio Generale del dipartimento della Vienne.

Il P.R.T. fa parte di un progetto più ampio e ambizioso per trasformare una regione della Francia centrale, tradizionalmente agricola, in un laboratorio della società post-industriale. Ubicato a nord di Poitiers, nei pressi del parco sono sorti diversi insediamenti quaternari dedicati alla ricerca e alla formazione tecnolgica, che costituiscono un vero e proprio parco tecnologico, all'interno del quale è ubicato un Teleport (tra i primi realizzati in Francia) e un grande centro congressi.

Sotto Parco Phoenix a Nizza. Pensato come riqualificazione ambientale di un'area di espansione urbana (quartiere Arénas) è uno dei più importanti parchi botanici-floreali d'Europa

Parc Asterix. La ricostruzione di Parigi nell'anno 1889, quello dell'esposizione universale. Ubicato a nord di Parigi, in Picardia, è stato tra i primi parchi ricreativi a porsi problemi di impatto ambientale, specialmente nei riguardi della tutela di una vicina foresta

Più di 1.000 ha di terreno sono previsti per realizzare in tutte le sue fasi il progetto globale: quelle ricreative e quelle relative all'innovazione tenologica tout-court (14).

Sia quest'ultimo progetto sia "Puffiland" sono stati realizzati da società miste a prevalente capitale pubblico.

Futuroscope, costato 500 milioni di franchi (60 ha di parco paesistico-ricreativo) e quello lorenese, finanziato per ben 700 milioni di franchi (solo nel-

Parco Pinocchio a Collodi-Pescia. La cittadina collodiana è stata oggetto di uno studio relativo alla creazione di un parco ricreativo tematico, in grado di coniugare le eccellenze dell'ambiente storico con i nuovi centri di interesse ludico didattico

A destra, veduta generale del fiume che attraversa il paese. Il parco fluviale proposto dovrebbe costituire il tessuto connettivo di nuovi centri di interesse del parco ricreativo: policentrico e politematico; da realizzarsi attraverso il riuso di aree industriali dismesse

la sua prima fase, pari a 85 ha), hanno subito una sorte nettamente diversa.

Il parco "futuristico", è passato dagli iniziali 225.000 visitatori del 1987 ai 900.000 del 1990, superando il milione nel 1991; mentre disastrosa è stata la débâcle di quello "fumettistico", tant'è che la società promotrice (Sorepark) l'ha ceduto per soli 50 milioni di franchi al concorrente P.R.T. belga "Walibi".

Il contesto geografico della Lorena profondamente toccato dal paesaggio inerente alle dismissioni del polo siderurgico e la non volontà di integrarsi, da parte dei lavoratori disoccupati, nella nuova industria del *loisir*, hanno reso estremamente problematico il passaggio dalle industrie "pesanti" a quelle "pensanti ludicamente".

Anche il parco Phoenix ha avuto un difficile decollo. L'originalità del tema, i costi di gestione molto onerosi, un marketing non troppo incisivo, l'assenza di un personaggio carismatico, come il Sindaco promotore — alla guida della società di gestione sono alla base dell'attuale fase critica.

Per il parco Asterix — pur non avendo rispettato le aspettative dei piani di fattibilità, avendo raggiunto un'affluenza annua superiore al milione di visitatori — la stagionalità (aprile-maggio) non sempre favorevole climatologicamente e la concorrenza dei vicini P.R.T. parigini (primo fra tutti Euro Disneyland) presentano degli ostacoli da superare con una rinnovata impostazione del parco basata sulla diversificazione delle attrazioni, relativizzando il testimonial Asterix, in favore di spazi dedicati alla storia culturale francese, capaci di promuovere un turismo poliedrico (scolastico, familiare, terza età ecc. ecc.).

Un elemento comune a tutte le realizzazioni considerate, riguarda il ruolo strategico assunto dalla formazione professionale sia nel riqualificare i disoccupati sia nell'indirizzare i giovani nel campo delle nuove professioni inerenti al *loisir*. Un lavoro per lo più stagionale e a volte svolto in condizioni critiche (15).

In definitiva i casi francesi analizzati dimostrano come la progettazione-gestione di un P.R.T. rappresenti un processo di pianificazione complesso. Infatti, nonostante la redazione di piani di fattibilità commissionati a società leader del settore — soprattutto nord-americane — (16), le aspettative non collimano con i risultati ottenuti. In particolare in campo finanziario; quello che doveva essere il business di fine millennio, in molti casi, si è trasformato in un grossolano fallimento. Eccezion fatta per Futuroscope un P.R.T. originale, perchè non pensato come una autarchica "città del *loisir*", ma come un Science-center: un parco ludico-didattico, facente parte integrante di una strategia di più ampio respiro rivolta allo viluppo dell'innovazione tecnologica di un territorio, in parte, economicamente depresso.

Alla ricerca di un parco ricreativo-tematico made in Italy

Nella prima parte di questo articolo si è accennato alla cronistoria (anni '80) riguardante il dibattito e le proposte progettuali relative ai P.R.T. da realizzare in Italia. Nel 1987, in occasione della prima fiera specializzata del settore: park-Show, tenutosi a Padova, fu organizzato un concorso internazionale inerente alla progettazione dei P.R.T..

Il bando del concorso rappresentava una sfida: era possibile concepire un P.R.T. "made in Italy"? I risultati del concorso furono incerti perchè, tranne qualche eccezione, i progetti più elaborati tentarono di scimmiottare (in maniera provinciale) i canoni dei parchi disneyani (17).

Nel 1989 nell'ambito di un Convegno internazionale dedicato al tema dell'impatto del turismo di massa sull'ambiente naturale e artificiale — promosso dal T.C.I. e dalla F.A.S.T. — la problematica dei P.R.T. fu ripresa integrandola con quella ad essa affine della realizzazione degli Science-Cente (18).

Chi scrive partecipò attivamente alle due iniziative suddette ed inoltre, nell'introduzione generale ad un Convegno Nazionale dedicato alla "Pianificazione e gestione dei parchi ricreativi tematici" (1988), che per la prima volta in Italia metteva a confronto imprenditori produttori e tecnici, ribadì la necessità di far crescere una cultura progettuale ed imprenditoriale "made in Italy" (19).

In un paese così ricco di beni naturali e soprattutto culturali, sembrava ridicolo proporre P.R.T. imperniati su castelli "fatati" di cartapesta dalla matrice disneyana.

Un'occasione di verifica relativa alla possibilità di coniugare un P.R.T. con la storia e con il contesto socio-economico di un territorio complesso, è stata offerta dalla predisposizione di un piano di pre-

Il castello di Gradara (PS) è stato teatro di un progetto-esperimento dal titolo: "Gradara Ludens: gioco, simulazione, immaginazione tra antiche mura e nuove tendenze". Lo scopo era quello di coniugare l'efficienza gestionale dei parchi ricreativi e tematici con la salvaguardia della cultura locale, come avviene negli ecomusei europei. Un tentativo per far convivere storia autoctona ed alta tecnologia: come ad esempio la realtà virtuale inserita in un contesto "medioevale"

fattibilità relativo al P.R.T. di Collodi a Pescia (20).

Un parco che veniva proposto come policentrico e politematico, in grado, cioè, di far funzionare come unico sistema sia le testimonianze storiche del sito — come il famoso giardino all'italiana di Villa Garzoni ed il parco di Pinocchio — con la creazione attraverso il riuso di aree e di edifici industriali dismessi di nuovi centri di interesse, quali ad esempio: il laboratorio della carta e dell'immagine, il parco "dell'arte del divertimento", la serra delle farfalle; queste ultime sezioni tematiche ancorate al contesto socio-economico della cittadina toscana.

Il pre-progetto promosso dalla provincia di Pistoia a tutt'oggi non ha avuto seguito per la difficoltà — in parte originata dalla generale crisi economica — nel costituire una società mista pubblica-privata, in grado di concretizzare le proposte meta-progettuali.

Più fortunata è stata l'esperienza "in progress" realtiva al progetto: "Gradara Ludens: gioco, simulazione, immaginazione tra antiche mura e nuove tendenze". Il castello di Gradara, a ridosso della costa spagnola è tra i più visitati d'Italia (oltre 130.000 presenze annue), eppure soffre contemporaneamente sia dei vincoli d'apertura (orario limitato) imposti dalla Soprintendenza ai monumenti, sia dell'effetto di "turismo di rimbalzo', prodotto dai visitatori attuali, in maggioranza turisti della riviera romagnola (21).

L'attuale aspetto del castello è il risultato di un restauro fantasioso, realizzato negli anni '20 e poi proseguito in parte dal dopoguerra (ma in maniera filologica) dalla Soprintendenza locale. Un castello, dunque, reale ma simulato. Prendendo spunto da questo "gioco della storia", l'attuale sindaco di Gradara, Sandro Sorbini, ha promosso il castello malatestiano come capitale italiana dei giochi della mente: antichi e moderni (dal backgammon ai giochi telematici), attraverso l'organizzazione di un festival italiano dei giochi, che coinvolge in maniera diffusa sia gli spazi aperti nonché i palazzi del centro storico. Il festival rappresenta il *clou* di una serie di iniziative che nell'arco dell'anno si svolgono sul tema della simulazione e della cultura ludica. Le ambizioni sarebbero quelle di trasformare l'antico borgo medioevale in un P.R.T. diffuso e aperto gratuitamente al pubblico nel quale, acquisendo l'esperienza e l'efficienza gestionale dei P.R.T di successo, sia possibile far convivere e rendere "compossibili" sia la qualità della vita dei residenti permanenti, sia la qualità delle esperienze ludico-didattiche dei visitatori.

Una sfida che si dovrà misurare con le modeste dimensioni demografiche (2.500 abitanti) e finanziarie del Comune, con i vulnerabili e limitati siti e contenitori storici e soprattutto con l'inerzia degli operatori locali. Una sfida che intende verificare se sia possibile coniugare, anche, gli aspetti ludico-didattici degli Science-Center con quelli inerenti al concetto di Ecomuseo aperto e gratuito in grado di: "svolgere la propria funzione museale inserendosi nel vivo dei mutamenti territoriali e sociali quotidiani, nel voler essere museo della realtà in mutamento e non della realtà musealizzata" (22).

Note

1 Furlani R., *Turisti "verdi" peggio di Attila*, in "Corriere Scienza" del 11 luglio 1993, pag. 27.

2 Cfr. Sartore M., *Gardaland. Un caso di parco ricreativo*, in "Archivio di Studi Urbani e Regionali", n. 41 (1991), pagg. 121-147.

3 "Games Industry" (Padova); "Technics & Leisure" (Milano).

4 Cederna A., *Macchè monumenti è meglio un Lunapark*, in "La Repubblica" del 3 giugno 1988.

5 *Ad Afragola nasce una Disneyland*, in "La Repubblica" del 11 marzo 1988.

6 Merlino G., *Afragola. Le mani sul parco*, in "Paese Sera" del 16 marzo 1988.

7 Tafuri M., *Das rote Wien. Politica e forma della residenza nella Vienna socialista. 1919-1933*, in Tafuri M. (a cura di), *La politica residenziale nella Vienna socialista. 1919-1933*, Electa, Milano, 1980, pag. 8.

8 Virilio P., *Cité, miroir, agonie*, in "Les Annales de la recherche urbaine", n. 34 (1987), Pag. 42.

9 D.A.T.A.R. (Delegation a l'Aménagement du territoire et a l'action regionale - Groupe Espace), *Les parcs récréatifs*, Ministère de l'Equipement, du logement, de l'Aménagement du Territoire et des Transports, Paris, 1986.

10 Robert M.C., *La rentabilité des parcs d'attraction n'est pas encore au rendez-vous*, in "Le Monde" del 3 maggio 1988.

11 Demarcq J., *On a Schtroumpfé la classe ouvrière, fiction industrielle*, in "Cahiers du C.C.I." n. 4 (1988), pagg. 132-175.

12 *Quand la bande dessinée fait rever le B.T.P.*, in "Le Moniteur des travaux publics et du batiment", n. 27 (1987), pagg. VII-IX.

13 *Parc Phoenix, Guida per la visita*, Nice, 1991.

14 Coulon J., *Parc, Science et Pédagogie. Le cas du Futuroscope a Poitiers*, in "Cahiers du C.C.I.", *op cit.* pagg. 63-64.

15 Perrod A., *Tourisme de loisir, emploi et formation: Asterix en pays picard*, Education permanente AFPA, AFPA Picardie, marzo 1991.

16 Demarcq J., *op. cit.*, pag. 135.

17 Tosetto D. (a cura di), *Progettare un parco. Alcune idee per un parco ricreativo-tematico "made in Italy"*, Facto edizioni, Padova, 1988.

18 Conti G., Galli R., *Invenzioni di nuove tipologie turistiche: science centers, parchi tematici, centri ricreativi*, in FAST-T.C.I., Atti del Convegno internazionale: *Turismo e ambiente nella società post-industriale*, Milano 9-10 marzo 1989, Milano, 1989, pagg. 53-66.

19 Conti G., *Introduzione al convegno*, in Atti del Convegno nazionale: *pianificazione e gestione dei parchi ricreativi-tematici*, Saiedue Bologna 18 marzo 1988, in "Games Industry" n. 3, 1988, pagg. 53-58.

20 Armandi L., Conti G., *Progetto Collodi-Pinocchio, studio di fattibilità e master plan per un Parco ricreativo-tematico "made in Italy"*, Prov. di Pistoia, Comune di Pescia, Fondazione Collodi, Pistoia, 1991.

21 Conti G., *Gradara Ludens: un progetto materiale e immateriale per un Centro Storico che si cimenta con il 3° Millennio*, Comune di Gradara, 1992.

22 Negri M., *Ecomuseo: le esperienze europee*, in "Il coltello di Delfo", n. 24 (1992). Sul tema dell'ecomuseo cfr. anche Preite M., *L'innovazione museale in Europa: Ecomusei e collettività locali*, Firenze, 1992 (mimeo).

Parco a tema e parco d'acqua, due distinti problemi progettuali

Antonio Bonomi

La città e il territorio potrebbero essere descritti come sistemi di recinti con diverso grado di indipendenza. In passato il parco era anche un elemento di promozione di una diversa organizzazione del territorio circostante. Anche il moderno parco tematico dovrebbe costituire un punto di aggregazione rispetto ad una realtà territoriale, sociale ed economica complessa mentre in troppi casi prevale la stanca ripetizione di immagini estranee al sito.
Il parco d'acqua tende fin dalle sue recenti origini ad esprimere una "tipologia": le esperienze di progettazione dello scrivente, con la Castiglione Piscine, confermano la tendenza verso scelte standard, sia negli attrezzi di base che nelle varianti.
Le imprese di gestione tendono a ridursi di numero e ad aggregarsi; i parchi sono gestiti dai medesimi operatori.
L'architettura di un acquaparco dovrebbe esprimere il "riordino territoriale", cosa che manca in gran parte degli esempi italiani.

City and territory could de described in terms of enclosures with different degrees of independence. In the past, parks were also a promotional feature for a different organisation of the surrounding territory. The modern theme park too should represent an aggregating point with respect to a complex territorial, social and economic pattern. Instead, too many are the examples of a tedious repetition of images unconnected with the area.
The water park has been seen, since its recent origins, as expressing a "typology": the author's planning experiences, with Castiglione Piscine, confirm the trend towards standard choices, both in basic equipment and in variations.
Managing firms tend to decrease in number and to join forces among themselves; several parks are managed by the same operators.
The architecture of a water park should express a "territorial rearrangement", a missing feature in most Italian examples.

Il territorio e i recinti

Sta prendendo piede negli Stati Uniti una metodologia di analisi del territorio urbano basata sulla identificazione di recinti, alcuni fisicamente delimitati con barriere, altri, in modo altrettanto fermo, con divieti di vario genere e grado.

La città e il territorio contemporanei potrebbero essere descritti, secondo tale approccio, come sistemi di *enclaves*, o *precincts*, ciascuno caratterizzato da investimento o disinvestimento, diverso grado di sufficienza o di reciproca dipendenza.

Gli urbanisti che hanno sperimentato il metodo di analisi delle recinzioni ed esclusioni sostengono che nella attuale fase sociale il territorio si va frazionando in molteplici e differentemente graduate recinzioni.

Alcune sono recinzioni fisiche, altre funzionali (come le aree ad accesso veicolare condizionato o escluso), altre invisibili ma rigorose, come quelle che delimitano i quartieri alti e quelli malavitosi di quasi tutte le grandi città.

Mentre il mondo si trasforma in un villaggio globale, attraversato da vorticose correnti di turisti, emigranti, rifugiati ecc., si moltiplicano barriere "osmotiche", comodamente permeabili per gli uni, rigorosamente chiuse per gli altri.

Tale processo di frammentazione, valutato oggi negativamente in quanto disgregatore dell'unità dell'immagine urbana e della libera circolazione di persone e merci, è tuttavia una delle fasi co-

Il primo parco d'acqua a tema d'Europa è stato l'Aquatica di Frejus, in Costa Azzurra, del 1985: i progettisti Ruols e Robert hanno integrato piscine e acquascivoli in un complesso di sculture fantastiche ispirate ai mostri della mitologia mediterranea: Polifemo, la Gorgone, l'Idra, la Tarasque.
È forse il più sofisticato esempio di inserimento dello svago d'acqua in una ambientazione colta, adeguata alle tradizioni classiche della romana Forum Julii.

stitutive dell'antropizzazione del territorio nel quale si alternano, in una successione ininterrotta, la costruzione di recinti e la loro soppressione o aggregazione differenziata.

Il parco come recinto

È significativo che l'espressione "parco", che in passato indicava un luogo alberato e attrezzato dedicato all'ozio o allo svago, sia passata agli ottocenteschi e burocratici parco pubblico, parco nazionale, parco ferroviario, parco di divertimenti e perfino, in epoche di fervore militarista, parco d'artiglieria, e serva ora per indicare tutta una serie di recinti e di iniziative disparate proliferando in parchi naturali, parchi a tema, parchi marini, parchi fluviali, parchi archeologici, parchi-zoo, parco urbano di Piazza Maggiore (questa è una vera chicca linguistico-politica!), per arrivare infine agli ossimori (figura retorica che consiste nell'accoppiare parole che si contraddicono reciprocamente, come in "circolo quadrato") come "parco tecnologico" o "parco produttivo".

Tutte queste dizioni hanno in comune, a parte un vago sapore burocratico, qualcosa di sostanziale: non più solo la nozione di recinto, ma, più estesamente, un carattere di esclusività, o di esclusione: infatti i luoghi denominati parco sarebbero caratterizzati proprio dall'esclusione di persone o attività, da specifici o informali divieti:

nei parchi tecnologici o produttivi deve essere vietato inserire attività produttive generiche, industrie a basso contenuto innovativo, con vocazione prevalentemente commerciale ecc.

I parchi naturali, archeologici, marini ecc. escludono l'intrusione di attività incompatibili come la produzione industriale, il traffico veicolare, la caccia ecc.

I "parchi a tema", come altri tipi di parco, escludono, più semplicemente, chi non paga il biglietto.

Nella pagina accanto un esempio di parco d'acqua a tema: il notissimo Typhoon lagoon in Florida, integrato nelle iniziative della Disney: il tema è quello delle forze della natura scatenate che distruggono tutto al loro passaggio.
Oltre alle suggestive rovine, di rocce e oggetti scenografici, nel parco sono notevoli gli effetti sonori connessi con il moto ondoso.

Il parco come promotore

Nella sua più antica accezione, il parco, residuo di antichi privilegi di caccia e legnatico, viene pianificato come origine di un sistema di collegamenti viari, idraulici, e di insediamenti colturali che si diffondono dal castello o dalla villa al territorio circostante, in un processo di colonizzazione dello spazio naturale e agricolo del feudo.

Ciò avviene mediante l'esecuzione dei ben noti tracciati geometrici, la destinazioni di suoli, la messa a dimora di alberi spesso esotici, la regimazione delle acque.

Realizzando il parco la classe dei feudali, degli autocrati, dei proprietari terrieri si costruisce un terreno esclusivo per cacce, feste, svaghi, corteggiamenti, educazione dei figli, ma comunica anche un modello di comportamento e di uso del territorio ai ceti subalterni che vi sono ammessi, non solo come lavoranti alle corvée, ma anche come frequentatori in molteplici occasioni sociali quali le feste, le sfilate, le cerimonie, le musiche, le cacce, le leve militari ecc..

Nel parco poi, si sperimentano nuove o esotiche pratiche agrarie, entrano nuovi cibi (come la patata), si applicano macchine idrauliche che diverranno poi di uso generalizzato, si propongono infine ambienti innovativi che diverranno poi "tipo edilizio", come i cottage, gli hameau, le palazzine e villette.

C'è infine nei parchi lo "svago istruttivo", che da Pratolino a Bomarzo, a Salisburgo, dalle fontane agli automi, giunge fino agli odierni parchi tematici di derivazione disneyana, agli "animatronici", al romanzesco Jurassik park.

Parchi a tema: la critica

Molto si è scritto e detto, pro e contro i parchi a tema, soprattutto in occasione della controversa apertura di Eurodisney. e non è mia intenzione inserire un'altra voce, un'altra cascata di opinioni, in un dibattito piuttosto inconcludente: i parchi ci sono e la gente ci va, più o meno come si tuffa nell'ascolto di tanta TV più o meno superflua.

Mi interessa invece mettere in risalto tre aspetti critici del "parco tematico": l'impatto ambientale, il messaggio e l'atteggiamento dei realizzatori.

Troppo spesso l'inserimento delle strutture nel paesaggio è traumatico e incongruente. Il parco dovrebbe non solo inserirsi nell'ambiente preesistente in modo armonico, ma costituire un punto di aggregazione rispetto ad una realtà territoriale, sociale ed economica complessa, nella quale l'affluenza di persone è giustificata anche da altri interessi, sinergie, economie di scala.

Emozioni semplici, primarie, come il brivido, la meraviglia, la spensieratezza, sono alla base del funzionamento di ogni parco.

Dovrebbe però esserci anche qualcosa d'altro oltre a una vaga didattica consumistica. Un parco può comunicare anche educazione alla convivenza, interesse per musica, scienze, storia, arti, natura. Può inoltre comunicare un forte stimolo alla creatività e alla sensibilità. Purtroppo in molti casi prevale la sciatta ripetizione di modelli commerciali e l'immagine è, se possibile, più sganghera ta e oppressiva di quanto avvenga al di fuori dei confini del parco.

Troppo spesso l'atteggiamento dei promotori dei parchi riecheggia il nomadismo dello spettacolo. I parchi tematici, sopratutto quelli prevalentemente meccanici, rappresenterebbero quindi una riproposizione del tema del luna park. L'atteggiamento imprenditoriale sarebbe quindi ancora quello del mordi e fuggi, che porta ad accaparrarsi le posizioni di massima accessibilità da parte di un pubblico potenziale già aggregato in quanto abitante di una grande città o di un'area turistica. L'attrezzatura dell'area quindi sarà ricca, per quanto riguarda le parti effimere, ma limitata all'osso per le strutture permanenti. Si privilegiano immagini legate al consumo immediato, come personaggi dei media o archetipi infantili del tipo più banale (villaggio del west, pirati, jungla ecc.), avulsi da ogni richiamo al sito.

Esistono invece delle iniziative di parchi tematici fortemente radicate al territorio per promuovervi evoluzioni di maggior portata.

Basti ricordare il notissimo *Futuroscope* di Poitier, nel sud della Francia, dedicato alle moderne tecniche della comunicazione.

Per mezzo di questo parco è stata lanciata la realizzazione di una zona produttiva ad altissimo sviluppo tecnologico e la riforma di una antica università.

Su questo esempio si potrebbero impostare, anche in Italia, parchi tematici, non meno divertenti delle varie "... landie", che propongano la valorizzazione di aspetti storico-artistici, archeologici, ambientali; oppure la promozione di attività produttive artigianali, o tecniche o didattiche e da inserire nel circuito del turismo giovanile e scolastico.

Ma un nuovo parco tematico, quale che sia il tema, dovrebbe oggi porsi come nucleo esemplare per la riorganizzazione del territorio circostante, sia nel senso della sua "rinaturalizzazione" che della sua ricomposizione sociale, messa in pericolo da vecchi egoismi e nuove barbarie, proponendo verde, pulizia, convivialità, rispetto reciproco.

Il caso particolare del parco d'acqua

Fra i parchi tematici gli acquaparchi si differenziano per funzioni, stagionalità e temi. I tentativi di far convivere i due aspetti del parco meccanico a tema e di quello d'acqua non sono mai stati coronati da successo e, nel caso ben noto di Zigofolis a Nizza, sono stati una delle concause del fallimento.

Infatti, il parco a tema è di solito oggetto di una visita e di un percorso che, esaurita la serie delle esperienze, si conclude e normalmente viene ripetuta solo a scadenza di anni. Ha quindi un'area di mercato molto vasta ed "elastica" (per usare la terminologia del marketing) Il parco d'acqua, invece, è normalmente un "lido" in cui vivere un periodo di tempo, da frequentare a scadenze normalmente più ravvicinate, con percorrenze molto più brevi e con cui l'utente migliora il rapporto ad ogni successiva entrata. Quindi, area di mercato ridot-

Una sorta di parco d'acqua al coperto, protetto da una grande copertura vetrata, costituisce, assieme ad un contiguo parco meccanico, l'elemento di animazione del nuovissimo centro commerciale "Le Toison d'or", presso Lione. Qui il tema è il commercio e i consumi ed i risultati economici, non entusiasmanti, hanno messo in risalto che, mentre le piscine e scivoli al coperto sono un elemento di richiamo, il parco meccanico a tema non ha effettivamente sinergie con il centro commerciale e gli ipermercati.

ta, mercato molto più rigido, ricerca della fedeltà del frequentatore.

Mentre il parco a tema non ha un limite teorico di affluenza e di investimenti, e ne fanno fede le grandi iniziative alla Disney, il parco d'acqua ha rigorosi limiti di validità connessi alle presenze di popolazione nell'intorno e, ancor più, di "governabilità" delle quantità d'acqua, di spazi a lido, di personale.

Caratteri consolidati

A differenza del parco tematico, la cui progettazione è teoricamente totalmente libera, ma che in realtà viene normalmente ideato per "modelli" derivati da archetipi storici del parco di divertimenti (Prater di Vienna, Tivoli di Copenhagen ecc..) o dalle "... land" disneyane, il parco d'acqua tende fin dalle sue recenti origini ad esprimere un "tipo edilizio", una "tipologia" e quindi rapporti fra destinazioni e spazi che si ripetono da una realizzazione all'altra.

In presenza di un tipo edilizio la domanda, pur articolandosi in base a caratteristiche locali e peculiarità dell'investimento, tende a standardizzarsi e ad ottimizzare quindi il funzionamento globale dell'iniziativa.

Le componenti principali, le "attrazioni" e le parti di servizio tendono ad assumere una organizzazione gerarchica, non solo come un percorso funzionale (biglietteria, ingresso, spogliatoio, guardaroba, piazza di smistamento, zona a lido, zona laguna bambini, ristorazione ecc.) ma anche come rete tecnologica e modularità di realizzazione.

Esistono, è vero, realizzazioni più o meno atipiche, ma anche queste sono viste come frutto di condizioni limitative dovute alla conformazione del sito, o a limiti economici e di mercato, più che come libere scelte progettuali o imprenditoriali.

L'adesione al "tipo" è più fedele nelle situazioni di minor floridezza del mercato, quindi in Europa e nei paesi emergenti, mentre, ad esempio, negli USA e in Giappone, un buon numero di parchi d'acqua tende a differenziarsi ipertrofizzando alcune parti, anche a scapito dell'equilibrio dell'insieme (grovigli di acquascivoli, "black-hole", roller-coaster acquatico ecc.) e ciò probabilmente per vincere la concorrenza o giustificare prezzi di ingresso più alti.

Evoluzione dello svago

Quando emerge un tipo, ciò condiziona sia i produttori che i committenti, e gli uni e gli altri trovano nella reiterazione di comportamenti simili e confrontabili, senso di sicurezza e speranza di evoluzione controllabile.

Le esperienze di progettazione svolte dallo scrivente, in collaborazione con la A&T Europe, Piscine Castiglione, produttore delle attrezzature di piscine e giochi d'acqua della maggior parte dei parchi e piscine animate italiani e di interessanti realizzazioni all'estero, confermano la tendenza del mercato.

Ormai, infatti, la serie degli "ingredienti" del parco d'acqua è quasi standardizzata, sia nei blocchi di base (laguna mistilinea, piscina lido, piscina a onde, acquascivoli, laguna bambini) che nelle opzioni di arricchimento (fiume lento e fiume pazzo con gomme, torrenti a corpo libero, idromassaggi), ed anche la loro distribuzione tende a ottimizzarsi per economizzare sulle reti di gestione di acqua ed energia ed anche per ridurre l'impiego del personale di sicurezza.

Anche la distribuzione dei locali accessori si va unificando, mano a mano che le esperienze gestionali ne chiarivano le esigenze e le economie interne.

Purtroppo, in Italia, l'inconsulta applicazione delle norme contenute nell'"Atto di intesa Stato-Regioni sulle piscine pubbliche" che prevede tassative quantità minime di spazi ed attrezzature tali da garantire un minimo standard ai più piccoli impianti sportivo-didattici al coperto, estendendone la applicazione anche alle grandi quantità dei parchi d'acqua costringe i progettisti ad artifici e gherminelle progettuali che finiscono per generare vere e proprie distorsioni della formazione tipologica.

I committenti, adeguandosi al "vasto

Il parco d'acqua di Bologna, Acquazzurra, contiene molti richiami al mondo marino, da scivoli in forma di bastimento ai frammenti di un porto, a grandi murales ispirati alla fauna e cultura del mare: il tema è "il mare in città". Progetto degli studi Bonomi e GIAB (Gagliardi, Parmeggiani, Miniero).

processo imitativo" che per l'economista Schumpeter è il segnale del successo di una tipologia economica, tendono alla standardizzazione e, nella quasi totalità dei casi, chiedono ai progettisti soluzioni minimali, non tanto dal punto di vista dei costi, indice di saggezza che spesso difetta, ma dal punto di vista della qualità progettuale.

Evoluzione dei comportamenti

L'esistenza di un "tipo edilizio" si riflette anche nel comportamento degli utenti, e ciò è particolarmente importante per i comparti di servizi che si basano sull'affezione della clientela. Ce lo insegnano, ad esempio, i centri commerciali e gli ipermercati che hanno assestato la loro distribuzione interna su modelli simili perfino nell'orientamento dei percorsi (antiorari).

Gli utenti dei parchi d'acqua sanno ormai, in complesso, come usarli e cosa farci dentro: godere delle sensazioni primarie sugli acquascivoli e nell'acqua in movimento, da soli o in gruppo e cogliere le occasioni dei momenti spensierati per aumentare la possibilità di comunicazione interpersonale; rilassarsi nella folla, richiudendosi nel rito solitario dell'abbronzatura o ammirando gli altri.

Il parco è anche un frammento del paese incantato in cui se si è accaldati ci si rinfresca nell'acqua, se si ha sete si ha una bibita o un gelato, e scusate se è poco!

Un po' spiaggia, un po' piazza, un po' discoteca, il parco accoglie e fa convivere le famiglie con bambini, gli adolescenti in varie fasi di sviluppo, i giovani e perfino anziani curiosi e salutisti.

La realizzazione di un parco d'acqua può vitalizzare un'area turistica o servire un settore urbano residenziale ed è un tipo di servizio che aumenta l'abitabilità di un'area. È un servizio adatto anche a quelle situazioni socio-economiche in cui, in conseguenza dell'avvio dell'industrializzazione o di trasformazioni della struttura economica, si va formando una stratificazione sociale selettiva come in alcuni paesi emergenti o in quelli ex socialisti.

Nel suo recinto, pagando un non costoso biglietto, ci si sente parte di un gruppo speciale, più liberi, più belli, come nei telefilm estivi e si lasciano fuori tanti guai e preoccupazioni.

Impresa di largo respiro

L'attuale fase economica, per così dire "neoliberista", ha trovato nel parco d'acqua la risposta vincente rispetto alla tradizionale "piscina pubblica" a costo sociale e con bassa offerta di servizio. Tuttavia l'impresa "parco d'acqua" non si è dimostrata trionfalmente redditizia come poteva sembrare negli anni '80: il grande pubblico si attrae solo con proposte mirabolanti ma queste sono fonte di costi gravosi e quindi di prolungamento dei tempi di recupero dei capitali.

Originariamente sedotte dalla speranza di un successo rapido, le imprese proprietarie e di gestione dei parchi sono costrette a occuparsene stabilmente per lunghi periodi, continuando ad investire: chi ce la fa, regge.

Attualmente in Italia: le imprese di gestione dei parchi d'acqua tendono a ridursi di numero e ad aggregarsi; più parchi sono gestiti dai medesimi operatori con criteri ripetitivi ed economie di scala.

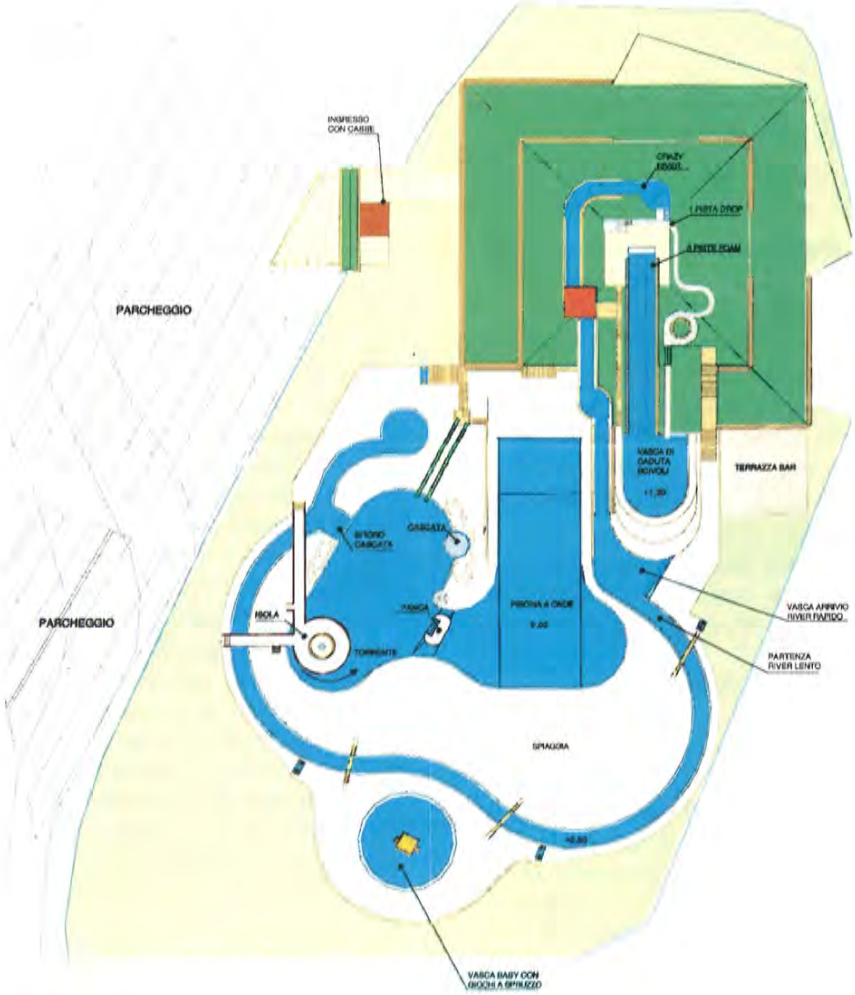
Sarà interessante, nella prossima fase, quella delle ristrutturazioni e rinnovi di impianti, analizzare le strategie delle diverse imprese che agiranno in modo combinato su aree diverse, anche lontane fra di loro, non più con attitudine pionieristica ma costrette alla razionalità decisionale richiesta dall'evoluzione del settore.

Lo svolgimento del tema acquaparco

Malgrado fin dall'inizio della sua storia sia stato considerato un oggetto effimero, il parco d'acqua finisce con l'essere una infrastruttura urbana di lunga durata e con una originariamente non programmata funzione pubblica. Ciò era insito già nel tema originario dell'acqua balneabile, che comporta strutture fisse, radicate al suolo e di durata pluridecennale, anche se tale durata è in funzione di una puntuale manutenzione.

Lo stesso limite della stagionalità, che rappresenta un perenne incerto dell'impresa acquaparco, garantisce il rinnovarsi dell'interesse del pubblico per la sua funzione e il suo messaggio pubblicitario scandisce le stagioni della vita in città.

A dispetto delle ubicazioni marginali (aree dismesse non adatte all'edificazione, sottratte al degrado, come ex ca-



Un progetto di parco d'acqua, a tema precolombiano le cui attrazioni sono state studiate dalla A&T, Piscine Castiglione, su idea dell'arch. Santamaria del Vasto e progettazione di dettaglio dello studio Bonomi.
Il fulcro del parco è una piramide di terra, con decorazioni a tema, che occulta tutti i locali di servizio e sorregge terrazze panoramiche e acquascivoli.
Maya, Aztechi, mitici Atlantidi, per finire con personaggi di fantasy tipo Aquaman, sono un tema ricorrente anche in altri casi, come ad Atlantica, a Cesenatico.
Nelle tavole una planimetria illustrativa e alcune viste del tridimensionale costruito col programma di modellazione solida Zoom, su Macintosh.

ve e discariche) il parco d'acqua diventa polo di aggregazione sociale e nodo del paesaggio periurbano.

A questo punto ci si può cominciare a chiarire quale può essere il corretto "svolgimento" del tema architettonico acquaparco: come è avvenuto storicamente per altri tipi di parco, esso può rappresentarsi come "indicatore del riordino territoriale".

Qualcuno ha detto che oggi è molto importante l'arte dei giardini perché ci può fornire metodi per rapportare la evoluzione della città con la ristrettezza degli spazi naturali rimasti. Che è ora di riprogettare la città e il territorio "come un giardino". Il parco d'acqua, quindi, per marginale che sia la sua collocazione, dovrebbe essere progettato con un ordine interno che sia la prefigurazione di un riordino del settore urbano in cui si colloca, facendo proprio dell'indeterminatezza del "non luogo" la motivazione dell'esigenza di un carattere deciso e che si impone.

La capacità di aggregazione fisica e sociale del parco può esprimersi pienamente sia dal punto di vista delle funzioni urbane (collegamento con altre infrastrutture come il parco pubblico naturalistico, i parcheggi scambiatori, attività sportive o spettacolari, attività commerciali o ricettive ecc..), ma anche con il farne luogo di comunicazione fra gruppi, classi di età, associazioni ecc.

Per tutte queste funzioni occorre una degna cornice architettonica che non può essere limitata all'attuale bagaglio dell'effimero da luna park, delle insegne paracommerciali, del kitch da "bellezze al bagno" o delle rocce finte. Ciò che servirebbe è una espressione formale adeguata alle funzioni di cui abbiamo parlato e che dia al pubblico il senso di quel riordino di un territorio disgregato che si vuol promuovere.

La scelta è molto vasta: dalle geometrie che propongono assi di ordinamento spaziale o oggetti simbolici all'architettura fantastica zoo-antropomorfa come nel parco Aquatica di Fréjus, in Costa Azzurra; dal verde alberato e fiorito di un giardino alle tentazioni tecnologiche; al trompe-l'oeil evocativo dei relitti di Typhoon-lagoon in Florida.

Tranne per qualche frammento, qualche intenzione iniziale, l'obiettivo di una caratterizzazione architettonica e ambientale del parco d'acqua è, in Italia, complessivamente mancato. Sarà forse colpa della crisi culturale e di identità che da tempo stiamo attraversando e della quale dovremo, prima o poi, trovare l'uscita.

Il gioco come *business*

Sandra Camicia

A cavallo degli anni ottanta e novanta, scoppia in Italia il boom dei parchi del divertimento, con numerosi progetti di grandi iniziative promosse da figure d'eccellenza del mondo economico e finanziario, nonchè sostenute dal finanziamento pubblico. Dopo aver indicato la mole prevista degli investimenti, i potenziali fattori di redditività (commerciale, immobiliare, ecc.), i processi di innovazione sia sul piano organizzativo e tecnologico delle imprese produttrici di attrazioni e scenografie, che relativamente ai sistemi di funzionamento e gestione del parco, l'autore si sofferma ad illustrare i motivi della recente caduta di entusiasmo attorno al business-parchi. *Secondo un'opinione abbastanza diffusa tra gli operatori del campo, la proliferazione delle iniziative, l'incremento della competitività di mercato, gestioni improvvisate, redditività non immediata, necessità di continui reinvestimenti, probabile saturazione della domanda, fanno del parco-divertimenti un prodotto ad alto rischio economico.*

Between the 80's and the 90's Italy experiences a "boom" in amusement parks.
Several projects for sizeable initiatives are fostered by great personalities of the economic and financial world, with public funding support. After dealing with forecasts of investments, potential incomes (trade, real estate, etc.), the processes of organisational and technological innovation by producers of attractions and sceneries as well as innovation in the working and management of parks, the author analyses the reasons for the recent loss of interest in the "park business". According to various people working in this fiel, the increased number of initiatives, the growing competition on the market, an amateurish management, delayed incomes, the need for continued reinvestments and a likely saturation in demand make amusement parks a high economic risk.

Finanziamento, produzione e gestione dei parchi ricreativi in Italia

"*Il business è nel paese dei balocchi, Divertirsi, affare miliardario, A tasche gonfie nel parco, Impianti e parchi acquatici: divertimento da business*"... Così titolavano alcuni articoli apparsi sulla stampa nazionale di qualche anno fa per commentare la corsa quasi frenetica verso l'investimento nei parchi ricreativi in Italia.

Dopo il successo di Gardaland, il primo grande esempio italiano di parco ricreativo a tema creato da capitali di provenienza esterna al mondo dello spettacolo viaggiante, e con già all'orizzonte l'operazione Euro Disneyland nella regione parigina, operatori industriali e del settore edilizio-immobiliare, holding finanziarie, pubbliche e private, compagnie aeree e operatori turistici, propongono in varie località del Paese megastrutture che richiedono investimenti massicci. Gli oneri iniziali, necessari all'acquisizione e infrastrutturazione di superfici generalmente molto estese, all'acquisto e impianto delle attrazioni di principale richiamo nonchè alla realizzazione dei servizi complementari e alle attrezzature logistiche per l'accesso, presuppongono infatti una raccolta di capitali di notevole entità.

Le cifre viaggiano su ordini di grandezza di centinaia di miliardi di lire.

A Codigoro, presso Ferrara, è prevista la realizzazione del parco tematico Millenium per una spesa superiore ai 300 miliardi, i cui finanziatori sono Fiat, Alenia, Finivest, Enel, MPS, Banca Nazionale del Lavoro; per Mirabilandia, presso Ravenna, con un investimento di circa 150 miliardi, si mobilita la Finbrescia, una finanziaria da tempo attiva nel mercato immobiliare, Insud e Fininvest, con la S. Paolo Finance e operatori bancari internazionali, come la Paris-Bas. Per la realizzazione del parco di Afragola presso Napoli, la Finbrescia trova nuovamente un partner pubblico nella Insud, la finanziaria statale controllata dalla Agensud, con una previsione iniziale di spesa di 200 miliardi. Il costo previsto di realizzazione del parco di Capena, presso Roma, nella prima fase raggiungerà i 180 milardi (di cui 35 per parcheggi e servizi), su una superficie di 56 ettari e una ricettività stimata in circa un milione di visitatori. Ma molte altre ancora sono le iniziative che si profilano all'orizzonte, a Saint Vincent, Torino, a Fano, Vasto e Termoli: nella prima metà del 1992 si contavano più di 14 progetti tra parchi a tema e parchi acquatici.

Che si tratti di operazioni di notevole portata economico-finanziaria lo confermano le informazioni sulle esperienze già in atto che giungono in quegli anni dall'estero. Secondo uno studio della DATAR sui parchi ricreativi in Europa effettuato nel 1986 per conto del Ministero francese della Pianificazione, gli investimenti, se si esclude Eurodisneyland, variano tra i 10 e i 210 miliardi di lire, a seconda che si realizzi un "parco di scala locale" (con 200-350 mila visitatori) o un grande "parco di interesse nazionale" (con più di 1 milione e mezzo di pubblico). L'esperienza europea più consolidata può contare sul parco di De Efteling in Olanda, ispirato al mondo delle fiabe con i suoi 55 ettari e quasi 2 milioni di visitatori (al 1987), seguito da Phantasialand, presso Bonn, un grande "parco d'attrazioni", in via di tematizzazione, su un sito di 28 ettari e 2 milioni di visitatori l'anno; e poi Europa Park (1,8 milioni di visitatori) a Rust e Holiday Park (1,2 milioni di visitatori) a Francoforte, il parco di Walibi (1,2 milioni) a Bruxelles, e il caso tutto a sè del Tivoli in Danimarca, con i suoi 4-5 milioni di visitatori.

Spazi per la ristorazione nel parco di Gardaland.

La gestione dei servizi di ristorazione e dei negozi nel parco può essere effettuata in modo diretto, come nella maggioranza dei casi, ma può anche essere affidata ad altri operatori. La Gardaland SPA dal 1991 ha scelto la strada della gestione diretta e completa del parco con i suoi dodici punti di ristoro. Ciò le ha consentito di dare l'impulso maggiore al giro d'affari passato da 55 a 79 miliardi tra il 90 e il 91 (+ 44%). Evidentemente questa operazione è possibile laddove i ruoli organizzativi, operativi e di coordinamento da parte della struttura centrale sono sufficientemente sviluppati.

Operatori e strategie

Data l'entità dell'operazione economica necessaria alla realizzazione di un parco, raramente l'autofinanziamento è sufficiente a coprire i costi dell'iniziativa, anche se opportunamente dilazionati nel tempo. Un rapporto con il mondo finanziario diventa ineluttabile. Alcuni operatori puntano sul credito con la formula del mutuo fondiario, avendo il parco una componente immobiliare non irrilevante. L'interesse ad una partecipazione diretta da parte del capitale finanziario è alimentato in quegli anni dalla difficoltà congiunturale a trovare nuovi mercati dove investire. Cresce anche il coinvolgimento di grandi operatori del settore edilizio, imprese immobiliari e di costruzione, che vogliono diversificare il proprio campo di azione a fronte del declino dei mercati tradizionali di intervento; proponendosi in taluni casi in qualità di operatori di promozione e sviluppando notevolissime capacità tecnico-progettuali, queste imprese si trasformano in imprese *multibusiness* che integrano produzione-costruzione-finanziamento, dando vita a *joint venture* e vendendo *know how* a partners anche internazionali (come ad esempio la ditta Valdadige di Verona).

La costituzione di un'apposita società di gestione del parco è la formula preferita dagli operatori coinvolti nell'iniziativa-parco. Il parco potrà essere successivamente ceduto e formare compagini azionarie diverse da quelle iniziali e sviluppare una strategia di acquisizione di partecipazioni. Il promotore partecipa direttamente alla redditività economica del parco, come principale azionista, oppure, sia pure in rari casi, affida la gestione-realizzazione del parco in *concessione* ad un altro operatore, percependo il pagamento di brevetti e royalties. Quasi inesistenti in Italia sono le formule di tipo misto.

Il valore strettamente *immobiliare* del parco ricreativo, soprattutto se di grande scala, contribuisce ad attirare l'interesse degli operatori economici. L'esperienza straniera fa presagire infatti come l'affare economico si giochi non solo sul successo commerciale delle attrazioni e delle attività complementari, quant'anche sulla valorizzazione immobiliare di residence, alberghi, centri congressi e centri commerciali, infrastrutture che fanno da contorno al divertimento, da realizzare subito o in una fase successiva all'avvio del parco, direttamente o tramite operatori consociati, dentro o fuori l'area del parco vero e proprio. Internalizzare i benefici economici prodotti dalla realizzazione del parco stesso al suo esterno, legati all'indotto provocato dal grande flusso di visitatori, significa in molti casi (vedi le iniziative della Walt Disney Co.) attivare uno dei cespiti principali e fornire una garanzia importante per la valorizzazione della situazione patrimoniale del parco, soprattutto al cospetto del settore creditizio.

Va anche detto che a dare impulso alle aspettative montanti di gruppi pubblici e privati erano già intervenuti sul finire degli anni ottanta alcuni provvedimenti legislativi. I parchi acquatici potevano infatti usufruire delle agevolazioni creditizie *ex lege* 424/89 destinate alle iniziative di riconversione e riqualificazione produttiva localizzate lungo la riviera adriatica, in risposta all'"*emergenza alghe*". L'anno prima, la legge 556 relativa alle "Misure urgenti e straordinarie per la realizzazione di strutture turistiche, ricettive e tecnologiche" (all'interno del piano di stanziamento per i *Mondiali '90*), aveva erogato finanziamenti pari a circa 450 miliardi per il

triennio 88-90 approvando 12 progetti di parchi ricreativi.

Gran parte di questi progetti faraonici sono rimasti sinora sulla carta. Solo Mirabilandia, il parco a tema presso Ravenna, è giunto al traguardo.

All'inizio del 1992, comunque, in Italia si potevano contare all'incirca 100 parchi del divertimento, comprendendo piccole e grandi iniziative (circa una trentina). Le poche informazioni disponibili di carattere economico-finanziario indicano un giro d'affari complessivo attorno a 400 miliardi, e 15-18 milioni di visitatori (in media 27.000 lire/visitatore). Gardaland, toccando la punta di quasi 84 miliardi di fatturato (34.000 lire/visitatore), consolida la sua posizione di leadership nei confronti degli altri parchi, come ad esempio Aquafan con 10 miliardi di fatturato (28.000 lire/visitatore), Italia in miniatura con 5 miliardi (7.000 lire/visitatore), Fiabilandia con 4 miliardi.

Complessivamente, in Italia all'inizio degli anni novanta la spesa effettuata dai visitatori solo per il pagamento del biglietto di ingresso si attesta sui 150 miliardi, pari a più di un terzo di quanto si spende per spettacoli di musica e teatro, e a quasi un quarto della spesa per il cinema (1).

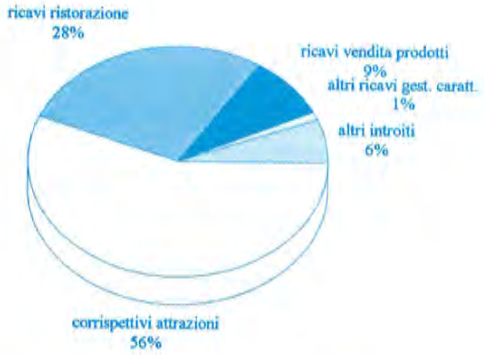
Il fatturato prodotto dalle attività complementari alle attrazioni (come negozi e servizi di ristorazione) può arrivare a coprire mediamente il 20% del giro d'affari complessivo, mentre la redditività in termini di utile netto (depurato cioè degli stanziamenti per ammortamenti e accantonamenti) varia approssimativamente tra l'1 e il 3% del totale fatturato.

Tecnologia ed efficienza, i requisiti dei luoghi della fantasia e dell'evasione

I notevoli circuiti economici generati dallo sviluppo dei parchi ricreativi in Italia danno un nuovo slancio al mondo della *produzione* di attrazioni, giostre e macchine per lo svago e il divertimento; un settore vasto e composito, che fa dell'Italia un paese esportatore, poggiato sia sulla tradizionale figura del giostraio, di antica presenza sul mercato, produttore e talvolta contemporaneamente gestore dell'attrazione, ma anche su aziende più articolate ed evolute. Da un lato, quindi, un tessuto di imprese di varia dimensione nate sin dal dopoguerra nell'area carpigiana e reggina o in alcuni distretti dell'area veneta, specializzate nella realizzazione seriale di determinati prodotti, e da sempre fornitrici di luna park con giostre meccaniche, trenini, ruote panoramiche, o macchine per giochi di abilità, elettronici e non, padiglioni e case viaggianti. Per reggere alle nuove condizioni competitive del mercato internazionale questo comparto avverte un'esigenza di profonda riqualificazione (diverse certificazioni di garan-

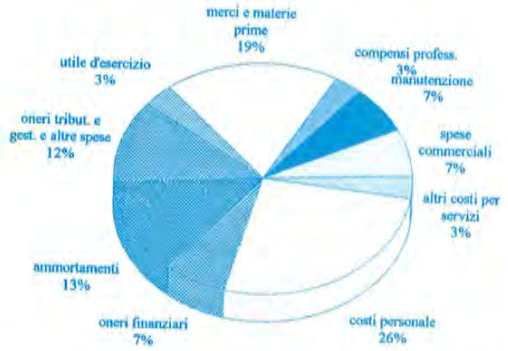
Parchi ricreativi: principali requisiti, obiettivi e strategie

requisiti del parco	*motivazioni domanda*	*produzione attrazioni*	*ideazione e progettazione parco*	*gestione e organizzazione parco*
ambiente fantastico, futuristico, o non altrimenti accessibile (copia o riproduzione del reale)	esigenza di evasione e di una dimensione spazio-temporale diversa dal quotidiano e dal possibile	- sviluppo della creatività e della fantasia nella concezione dell'attrazione - cura dell'arredo tematico e scenografico dell'attrazione	- concretizzazione del fantastico spettacolarizzazione del reale - ricerca di fonti di ispirazione nel passato o nel futuro	- indurre il visitatore ad una piena immedesimazione e coinvolgimento - necessità di esperti e consulenti specialistici
ambiente vivo e animato	- esigenza di una frequentazione di massa	- realizzazione di attrazioni ad elevata capacità d'uso	- progettazione integr. di forme, colori e suoni	- investim. attività di animazione e ricerca di personale qualificato
ambiente artificiale	- esigenza di alternative alle mete turistiche tradizionali sature		- ridisegno e modificazione del sito naturale	- valorizzare grandi proprietà fondiarie - realizzare ingenti opere infrastrutturaz. tecnol.
ambiente tecnol. avanzato (robotica, laser, informatica, effetti speciali)	- esigenza di spazi efficienti e funzionanti	- formazione di strutture interne o di società collegate di progettazione		- necessità di esperti e strutture per la gestione e manutenzione delle attrazioni e del parco
ambiente polifunzionale concentrato (divertimento + shopping + sport ...)	- esigenza di usare in modo vario il tempo libero e di accedere in tempi minimi ad una varietà di servizi (sport, negozi, ristor.)		- zonizzazione funzionale alla max fruizione delle attività - max funzionalità attrezzature logistiche (park)	- catturare fasce diverse di domanda - incrementare la fruibilità del parco (ore notturne) - esaltare remuneratività complessiva
ambiente mutevole e sempre rinnovato	- esigenza di provare sensazioni sempre nuove	- necessità di interazione continua con gli operatori gestionali	- esigenza di modularità del parco - flessibilità della zonizzazione funzionale	- *fidéliser* la clientela e mobilitare nuove fasce di utenti - effettuare indagini motivazionali e di mercato - disponibilità di capitali per il reinvestimento nelle attrazioni - disponibilità aree di riserva



Gardaland.
Conto economico profitti,
anno 1991

La rilevanza nel bilancio economico delle attività di contorno alle attrazioni (negozi e punti di ristoro) è testimoniata dal peso relativo degli introiti sul totale del conto economico dei profitti, che raggiunge quasi il 40 % del totale fatturato.



Gardaland.
Conto economico perdite,
anno 1991

Nel bilancio economico di un parco in una fase di sviluppo, come è tuttora Gardaland, gli oneri finanziari incidono in misura significativa anche in raffronto agli utili netti, i quali però si sono quasi raddoppiati rispetto all'anno precedente. La situazione finanziaria e patrimoniale della società segnala un incremento notevole della posizione di indebitamento (pari a quasi tre volte il patrimonio netto) in conseguenza degli ingenti investimenti effettuati nel corso dell'esercizio.

Fonte: ns. elab. dati Bilancio della Gardaland SPA al 29.2.92

zia, sistemi di sicurezza, sviluppo della sperimentazione e invenzione).

Dall'altro, sia pure in ritardo rispetto alla Germania e agli USA, anche in Italia si sono costituite alcune aziende di punta che realizzano prodotti innovativi e a contenuto tecnologico crescente, lavorando prevalentemente in esclusiva e su commissione di determinati parchi. Alcuni di questi operatori, come ad esempio la fratelli Mazzoli (Como), tendono a coprire tutte le fasi del ciclo: dal disegno alla realizzazione, dall'installazione alla formazione del personale incaricato di gestione delle attrezzature. Il successo della produzione dipende dalla fantasia della creazione, dalla bellezza dello sfondo scenografico e dell'arredo della giostra, ma anche dalla sua affidabilità e sicurezza, nonchè dalla semplicità di gestione (cfr. intervista ai fratelli Mazzoli, *Games Industry*, n.7/'90). Aperte all'innovazione, queste aziende hanno sviluppato una notevole applicazione dell'informatica e del laser, della robotica e dell'automazione, per realizzare effetti speciali e scenografie sempre più sofisticate: per ottenere quella combinazione di creatività e tecnologia, di cui sono dotati ad esempio personaggi animati elettronicamente, capaci di effettuare moltissimi movimenti, o filmati tridimensionali con effetti speciali che simulano viaggi nel tempo e nello spazio, o per poter rendere possibile su mezzi di trasporto speciali l'immersione in ambienti naturali, perfettamente ricostruiti, altrimenti non accessibili. La *progettazione* dell'opera è affidata ad uno staff interno qualificato o ad una società di progettazione collegata; nelle esperienze più all'avanguardia ci si avvale, in stretta collaborazione con il gestore del parco, della consulenza dei nuovi esperti del settore, i cosiddetti *imagineers*, molti dei quali formatisi alla 'scuola' della Walt Disney.

Anche queste imprese tendono a ben

Gardaland. Il Veliero nel villaggio dei "Corsari", un viaggio mozzafiato tra agguati e battaglie

Per la realizzazione dei Corsari , la nuova spettacolare attrazione di Gardaland, la società ha investito alcune decine di miliardi, inserendo nel parco una struttura di notevole richiamo nel tentativo di rinnovarne il volto e di mantenere vivo l'interesse del pubblico. È stato stimato infatti che, per poter contare su una clientela fedele (disposta cioè a tornare più volte nel parco) e attirarne di nuova, un parco debba destinare annualmente dal 5 al 10% dell'investimento iniziale al rinnovo delle attrazioni e all'inserimento di nuove attrezzature.

Aquafan.
Costi diretti di gestione al 1992

La promozione del parco avviene sia tramite l'incremento della sua fruibilità alle ore notturne, organizzando e allestendo spettacoli e manifestazioni, sia tramite la pubblicità. Ad Aquafan queste spese coprono rispettivamente il 22 % e il 28 % dei costi diretti di gestione, quasi il doppio dei costi di manutenzione.

Fonte: ns. elab. dati bilancio della Società di gestione di Aquafan, "Idrorama Srl"

inserirsi nel mercato internazionale, non solo in termini di prodotto quanto soprattutto di *know how*: esportano infatti la propria tecnica persino oltreoceano, promuovendo accordi inter-imprese (come la ditta Zamperla di Altavilla V.na) e la realizzazione di nuove iniziative; in taluni casi diventano veri e propri operatori urbanistici stipulando convenzioni con gli enti locali per la riorganizzazione di intere aree da destinare ad attrezzature per il tempo libero, unendo alle funzioni di indirizzo e di finanziamento dell'operatore pubblico, la propria capacità gestionale e l'apporto di capitale di rischio (come ad esempio la *Valdadige Futura* di Verona). Operano anche su più fronti, cimentandosi nelle realizzazioni animatroniche e scenografiche destinate ad ambienti diversi dal parco ricreativo, come nei centri commerciali, o in taluni casi continuando a prestare la propria opera nel campo degli effetti speciali per il cinema (come la ditta Mazzoli di Como).

Ma lo slogan *tecnologia applicata alla fantasia* è solo una delle parole d'ordine del parco divertimenti; la sperimentazione innovativa ha significato anche lo sviluppo dei sistemi di sicurezza della giostra o dell'attrezzatura, un aspetto non irrilevante data la spinta evoluzione meccanica delle attrazioni. L'introduzione del computer si sta inoltre spingendo oltre la sfera delle attrazioni; è la stessa gestione ordinaria del parco a divenire campo di sperimentazione di tecnologie sofisticate: l'Information Service e il centro elaborazione dati di cui sono dotati non pochi parchi statunitensi ed europei, la sala di regia per la gestione elettronica del sottofondo sonoro delle attrazioni e degli spettacoli di animazione, ma anche le applicazioni nel campo dell'approvvigionamento dell'energia, dell'eliminazione dei rifiuti, nonchè nel sistema di prenotazione dei visitatori e nei servizi di sorveglianza, con soluzioni che potrebbero essere facilmente esportate in altri contesti.

Il parco è sì fantasia, ma deve anche apparire come una piccola città perfettamente funzionante ed efficiente; un'*isola felice* nel mare dei disagi e delle contraddizioni quotidiane.

Gestire un parco ricreativo non è un gioco ...

Ben diversi sono i toni del dibattito attuale rispetto all'euforia di qualche anno fa. La proliferazione di interventi di scarsa qualità e il parziale insuccesso commerciale di non poche recenti iniziative (in Francia ad esempio), hanno indotto gli operatori economici ad una maggiore cautela. In taluni casi, una sopravvalutazione dell'utenza potenziale, stimata riproducendo tassi di penetrazione nel mercato e modelli di mobilità sul territorio tipici degli USA, non esportabili alla situazione europea, ha determinato situazioni finanziarie difficili.

Dal punto di vista dell'economia dell'impresa, l'iniziativa-parco deve infatti fare i conti con una redditività non immediata; il periodo piuttosto lungo necessario ad ammortizzare gli investimenti iniziali (stimabile attorno ai 6-8 anni) fa del parco un'attività ad alto rischio, il cui programma di investimento necessita di una base finanziaria molto solida, o di un ricorso costante (e oneroso) al settore creditizio. La posizione di indebitamento tende a crescere se si acquistano attrazioni molto costose in rapporto alla capacità di attrazione di utenti. Per altri versi, investimenti iniziali troppo elevati, effettuati per offrire al pubblico un prodotto completo sin dall'apertura del parco, possono costringere a tariffe sproporzionate e di conseguenza selettive: è quello che è successo a non pochi parchi francesi dell'ultima generazione, come Mirapolis e Asterix , dove il numero dei visitatori è stato addirittura pari alla metà e a un terzo di quello atteso.

La recente crisi mondiale del mercato immobiliare ha a sua volta contribuito ad attenuare l'interesse per operazioni poliedriche su vasta scala. In Italia, per altri versi, una strategia di esaltazione della remuneratività dell'investimento è apparsa sinora meno attuabile che altrove. La localizzazione del parco in aree a forte attrazione turistica (già dotate di strutture ricettive per l'ospitalità), e un'utenza ancora prevalentemente di tipo "residenziale", collocata cioè in un bacino raggiungibile nell'arco di massimo tre ore di tragitto (mediamente il 60% del totale), hanno sinora ridotto le potenzialità di un indotto in termini di iniziative immobiliari nel settore commerciale e ricettivo.

Secondo l'opinione degli addetti ai lavori, la *performance* distintiva dell'impresa-parco si fonda essenzialmente sulla capacità di azione strategica sul piano operativo: saper gestire attrazioni e attrezzature è la condizione prima del successo commerciale del parco. Per garantire flussi di cassa affidabili (relativamente agli introiti generati sia da tariffe e prezzi del biglietto d'ingresso che dagli acquisti e spese per la ristorazione), è innanzitutto necessaria una politica di *marketing* particolarmente sofisticata e agguerrita, fondata su una strategia di promozione dell'immagine del parco, come fanno ad esempio Gardaland e Aquafan. Accogliere nel parco attività dello spettacolo e manifestazioni patrocinate dalla società di gestione, serve sia sul piano pubblicitario che ad estende-

Surfing Hill nel parco di Aquafan.

Sui lati dello spazio acquatico è possibile vedere due grandi bottiglie della Coca Cola, inclinate sull'acqua. Le sponsorizzazioni delle singole attrazioni ma anche degli spettacoli e giochi d'animazione rappresentano una voce importante nel bilancio economico di un parco. Gli introiti pubblicitari raggiungono nel caso di Aquafan quasi il 12% del totale fatturato, rispetto ad una media stimata attorno all'8-10%.

re la fruibilità alle ore serali (la stagione ha infatti una durata molto breve, dai tre mesi dei parchi acquatici ai 6 dei parchi a tema), come già fanno ad Aquasplash, Aquafan, Mirabilandia, Caneva.

Anche la politica tariffaria rappresenta, secondo gli operatori, una variabile strategica: come sta avvenendo sulla riviera romagnola, tramite un consorziamento tra parchi sono possibili agevolazioni e sconti sui biglietti (il cui prezzo attualmente oscilla tra le 12 mila lire di Italia in miniatura alle 28 mila di Aquafan), nonchè iniziative che abbattano il costo del tragitto per raggiungere la località (come da tempo fa Gardaland), o che offrano pacchetti integrati di visite e servizi.

Ma molti altri ancora appaiono gli imperativi di una gestione pienamente efficace. Per mantenere vivo l'interesse del pubblico, è necessario imprimere un'evoluzione continua del parco sia tramite un costante apporto di modifiche alle strutture permanenti, sia con l'inserimento di nuove attrazioni; se da un lato ciò richiede la progettazione di una struttura modulare e una politica di acquisizione di aree di riserva, dall'altro consente gradualità di sviluppo con investimenti finanziari distribuiti nel tempo e possibilità di saggiare i gusti mutevoli della domanda. Anche sul piano della gestione delle singole attrazioni, l'inserimento di iniziative minori (giochi a premi, spettacoli, rettilari, e così via) affidate a terzi (tramite contratti di affitto temporaneo, come a Fiabilandia, il parco a tema a Rivazzurra di Rimini) permettendo il ricambio delle 'attrazioni volanti', contribuisce a cambiare il volto del parco. E poi ancora sarebbe importante garantire giusto mix di attrazioni, cura dell'arredo, efficienza dei servizi logistici e di funzionamento della struttura, gestione attiva dei flussi interni.

Gli stessi operatori del settore, riuniti in un'associazione, si stanno attivando perchè si introducano alcuni requisiti minimi per regolamentare a livello istituzionale con una legislazione ad hoc la qualità del prodotto-parco, disincentivando operazioni improvvisate e prive del necessario *know how*. Ma l'obiettivo centrale che gli imprenditori si pongono oggi è come catturare il più ampio spettro di domanda esaltando la forza attrattiva del parco. Il fatto che i maggiori parchi italiani ed europei non riescano a superare il tetto di visitatori raggiunto oramai da qualche anno, lascia infatti presupporre l'avvio di un processo di saturazione della domanda.

Come attrarre popolazione sinora non interessata al parco ricreativo, di ogni fascia d'età e ceto sociale? Come dovrà cambiare l'offerta di attrazioni e attrezzature per diventare congeniale alle esigenze di un pubblico eterogeneo? O si dovrà piuttosto puntare a far tornare nel parco chi c'è già stato? Quale dovrà essere il rapporto tra parco e città? Di 'opposizione' o di maggiore integrazione, con strutture di dimensioni magari più limitate ma relativamente meno redditizie per il mancato raggiungimento di economie di scala? Questi sono gli interrogativi principali che oggi gli operatori più attenti si pongono, in un momento che appare per molti versi cruciale per il futuro dei parchi.

Riesce difficile però immaginare come il parco ricreativo nella sua attuale fisionomia possa ulteriormente competere con la densità di luoghi storici e valori naturali dei nostri territori (a meno di un loro ulteriore degrado?), e come possa raggiungere quella particolare domanda che manifesta esigenze complesse e articolate di uso del tempo libero: la scoperta individuale dei luoghi, la conoscenza del territorio in quanto esperienza critica, la vacanza come riappropriazione del tempo individuale piuttosto che semplice contrappeso liberatorio e rigeneratore dei logorii del lavoro e della vita quotidiana; una domanda che richiede di potersi esprimere con la massima autonomia nelle proprie scelte, rifiutando soluzioni prefabbricate o troppo massificate.

Note

1 Cfr. Annuario Istat *Statistiche culturali*, anno 1990.

Per la stesura di questo articolo ci si è avvalsi di una rassegna-stampa di quotidiani o riviste specialistiche (*Games Industry*) effettuata per i primi anni novanta, e di un'intervista a Cesare Pelucchi, Presidente della *UnionParchi* (Roma), che si ringrazia per la cortese e pronta disponibilità.

Il nuovo progetto di espansione di Disneyland

Pierluigi Bonvicini

Walt Disney di fronte alla mappa di Disneyland nel 1955, anno della sua inaugurazione

A sole tre decadi dalla fondazione di Disneyland, un imperterrito fenomeno di "disneylandizzazione" sembra oggi destinato a cospargere i cinque continenti con i cloni del più popolare dei parchi tematici.
È un fenomeno, questo, controverso e ancora troppo recente per valutarne l'impatto e un eventuale successo. La stessa Disneyland sta preparandosi ad una nuova espansione: Westcot Center.
Entro il '98 la superficie del parco verrà quintuplicata e agli 85 acri esistenti ne saranno aggiunti ben 485 di superfici attrezzate comprendenti il nuovo parco tematico e le immancabili strutture alberghiere.

Only three decades since the foundation of Disneyland a new phenomenon of "disneylandization" seems to be spreading clones of the most popular Theme Park to various parts of the globe.
It is a controversial phenomenon that is still too recent to evaluate for its impact and future success. Disneyland itself is preparing for a major expansion: Westcot Center. The park area will be increased by more then five times its actual size by 1998, adding 485 acres to the existing 85. The facility will include a new Theme Park and several new hotels.

La monorotaia di 'Tomorrowland" nella versione originale coerente anticipazione delle forme contemporanee

L'epigrafe dedicata da Walt Disney a Disneyland, in occasione dell'inaugurazione di apertura il 17 Luglio 1955, è pervasa da un gusto quasi dantesco:

«A tutti voi che visitate questa terra felice... Benvenuti.

Disneyland è la vostra terra. Qui l'età più adulta vive ritrovate memorie del passato e la gioventù può assaporare le sfide e le promesse del futuro. Disneyland è dedicata alle difficili vicissitudini che hanno creato l'America. Con la speranza che diventi una fonte di gioia e di ispirazione per tutto il mondo».

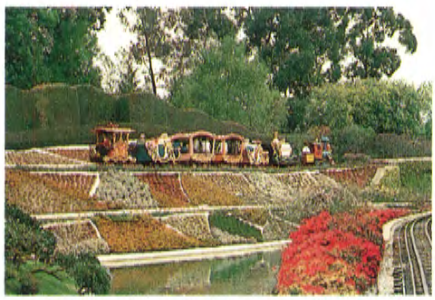
Disneyland, il magico regno di Walt Disney: "the happiest place on earth", come in quel lontano 1955 continua oggi ad essere una sorta di oasi felice, pervasa da una capacità del tutto unica di rinnovarsi, pur mantenendo fedeltà a quei principi e a quei programmi che le garantirono il successo immediato.

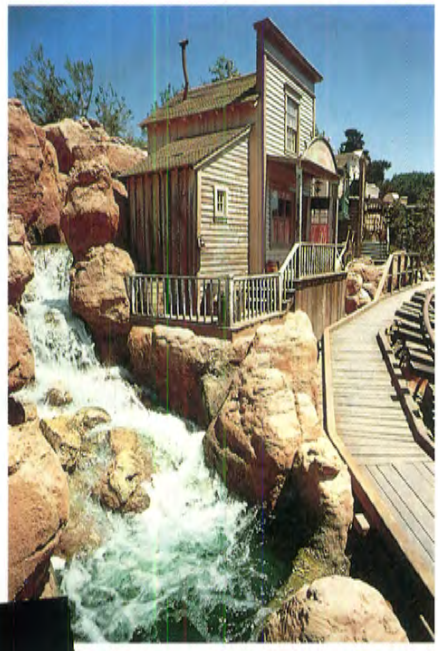
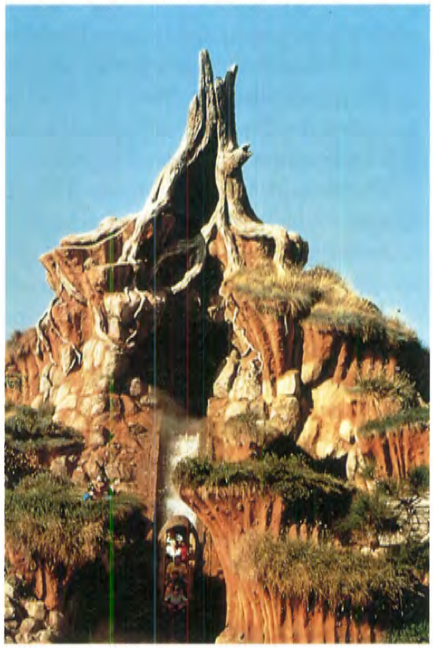
Disney, da geniale visionario quale era, aveva maturato queste concezioni nei terreni fertili di un'America che dagli anni del dopoguerra andava facendosi carico di una leadership mondiale nella ricerca scientifica e tecnologica, ma anche politica ed umanistica. Il suo non era solo un sogno personale, ma quello di un intero paese.

Anche se la progettazione e realizzazione del parco fu completata fra mille difficoltà nell'incredibile spazio di dodici mesi, la sua gestazione dovette cominciare ben due decadi prima, probabilmente già nel 1928, quando fu presentato al pubblico Mickey Mouse, da noi ribattezzato Topolino. Negli anni prebellici i Disney Studios dei fratelli Walt e Roy Disney avevano riscosso un ragguardevole successo e svariati Oscar cinematografici con la loro produzione di cartoni animati. Walt Disney era ormai una figura pubblica di spiccato rilievo e in qualche modo impersonificava i valori, i desideri e le energie di una società in grande fermento. Non è un caso se alcuni dei filmati furono realizzati in lingua spagnola e con specifici contenuti politici che favorissero il rapporto di amicizia tra gli USA e i paesi dell'America Latina. Questi ultimi furono visitati da Disney e dai suoi artisti e colla-

Immagini aree del parco nei primi anni di funzionamento e ai nostri giorni

Immagini di "Fantasyland"



Scenari da "Critter Country" e da "Frontierland"

Spettacoli notturni con fuochi di artificio architettura di luce e ricostruzioni di momenti delle più classiche fiabe di Disney

boratori in un tour di rappresentanza compiuto nel 1941.

Il progetto iniziale

• La realizzazione di "Disneylandia" come era stata battezzata negli studi progettuali preliminari, doveva essere effettuata nella cittadina di Burbank, a nord di Los Angeles, in un terreno adiacente i Disney Studios. Nel 1952 il progetto fu presentato al Consiglio Comunale della città, senza peraltro ottenerne l'approvazione: il Consiglio si rifiutava di ospitare un parco di divertimenti che creasse, a suo avviso, rumore, congestione e sporcizia.

• Il progetto di Burbank era di scala e ambizioni notevolmente ridotte rispetto alla Disneyland del 1955. Esso aveva comunque consentito una messa a punto concettuale ed una verifica più specifica dei programmi dei costi di realizzazione. L'ostinato rifiuto del Consiglio Comunale, come spesso accade, divenne un elemento catalizzatore che portò l'orgoglio e l'aspirazione di Disney a livelli ancora più elevati.

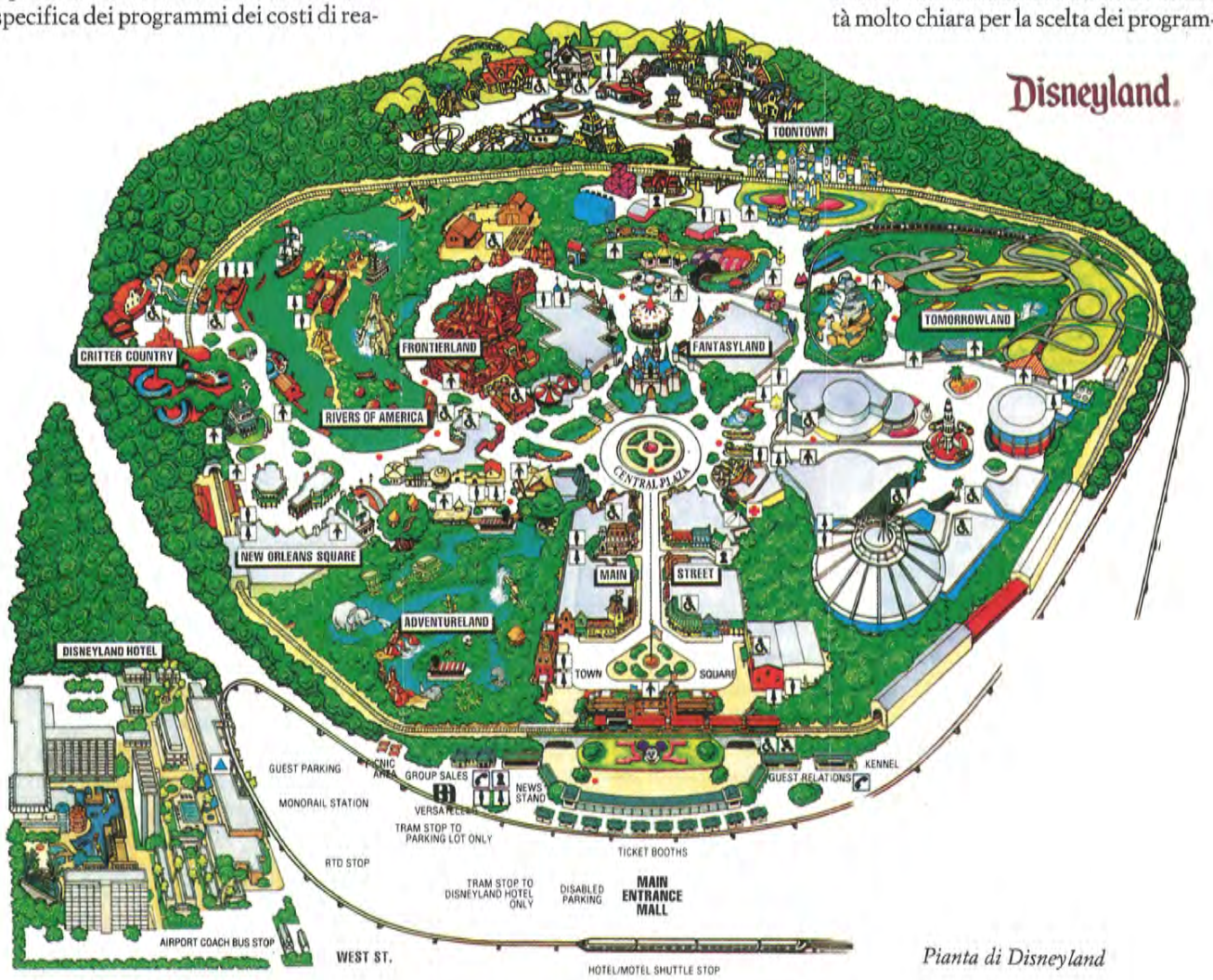
• Un'approfondita ricerca di mercato, per individuare aree adatte e disponibili, fu condotta nella California meridionale con studi di tipo climatico, ambientale ed urbanistico. Il rinomato studio degli architetti Pereira e Luckman fu assunto come consulente per la redazione di un piano di massima. Walt Disney si rese però conto che tale progettazione non poteva essere affidata ad architetti tradizionali, ma piuttosto ai suoi stessi collaboratori, dotati di una più specifica esperienza filmistica e teatrale.

A questo scopo, nel 1953, egli fondò WED Enterprises, che è tuttoggi responsabile della progettazione di Disneyland, Walt Disney World (Magic World e EPCOT Center), Eurodisney e Tokyo Disneyland.

• Il giorno dell'apertura ufficiale, Disneyland fu affollata da più di 28.000 visitatori. La manifestazione, cui intervennero parecchie stelle del cinema, fu mandata in onda in diretta. Uno dei presentatori era Ronald Reagan.

Il parco comprendeva inizialmente diciotto attrazioni principali. Diverse di esse sono poi state sostituite nel corso degli anni. Oggi se ne contano sessanta. Nelle intenzioni di Walt Disney, infatti, Disneyland avrebbe dovuto continuare a crescere ed evolversi in un processo virtualmente senza fine.

Disney, che morì il 15 Dicembre 1966 — nonostante la leggenda lo voglia in uno stato di beata ibernazione e pronto a riapparire sulla scena — aveva lasciato i suoi collaboratori con un'eredità molto chiara per la scelta dei program-



Pianta di Disneyland

mi e la filosofia con cui realizzarli.

Ad oggi sono più di quattrocento i milioni di persone che hanno varcato le cancellate d'ingresso del parco.

La filosofia del parco

Il mondo cinematografico aveva portato Walt Disney alla ferma convinzione che l'esperienza di un parco tematico dovesse essere suggerita creando itinerari sottintesi, i cui elementi si rapportassero con correlazioni dirette, come le immagini che si susseguono in una pellicola. In questo senso, la ricerca di un principio o di un ordine organizzativo viene condotta in maniera gestaltica, per cui l'episodio isolato trova una sua identità e definizione col porsi in raffronto dialettico a quello successivo. Ad ogni bivio, il visitatore non dovrà mai trovarsi a scegliere, dunque, fra più di due possibilità.

Nella composizione degli elementi architettonici ed urbanistici che costituiscono le otto zone diverse dette "lands", i tessuti e le attività si stratificano e compenetrano, nella promozione di una cosciente partecipazione. Gli stimoli visivi e psicologici, le simbologie adottate, sono strategicamente distribuite per attivare l'esperienza sia conscia che subconscia del visitatore. Le forme, i colori, le coreografie, i costumi dei personaggi e persino i loro gesti, sono accuratamente selezionati, non per sbalordire — il disorientamento conduce al caos — ma per infondere comfort psicologico e un positivo senso di incoraggiamento. Come nei cartoni animati, in molte attrazioni tipica è la contrapposizione tra il bene e il male, il senso di protezione e il pericolo, espressi con qualche scherzo e sorpresa qua e là, ma mai con ironia o doppi sensi. Come nei brani di Herman Hesse, ma anche nello spirito della cultura americana degli anni cinquanta, il bene, necessariamente, finirà per avere il sopravvento. Disneyland vuole in fondo essere puro divertimento per tutti, senza distinzione di età, di sesso e di provenienza.

In questo quadro, anche la tecnologia assume un ruolo particolarmente significativo. Disneyland per tradizione ha sempre avuto un atteggiamento pionieristico nell'uso delle tecnologie più sofisticate. Queste vengono però intese principalmente come strumento di supporto e, quindi, mai espresse con troppa esuberanza o enfasi fine a se stessa.

Costruzioni urbane di "Mickey's Toontown"

La monorotaia, inaugurata nel 1959, fu la prima realizzata negli Stati Uniti. Sofisticatissimi sistemi elettronici ed una lista interminabile di effetti speciali sono inoltre alla base di molte attrazioni del parco.

FANTASMIC!, uno spettacolo multimedia inaugurato nel 1991, è una di queste attrazioni. Si tratta di una "estravaganza notturna" la cui complessa coreografia prende luogo sulle acque dei "Rivers of America" e sull'isola di Tom Sawyer.

Topolino, che presenta lo spettacolo, avrà a che fare con improvvise forze del male — classici personaggi di fiaba — che si sguinzagliano nella notte cercando di prendere il sopravvento. Topolino, manco a dirlo, con l'aiuto di amici fidati e qualche magia personale riuscirà a ristabilire la calma.

Tra gli effetti speciali utilizzati, oltre i 51 personaggi veri e le due navi normalmente presenti sullo stagno, vi sono una varietà di giganteschi pupazzi meccanici e gonfiabili, proiezioni su schermi di vapore larghi diciassette metri e alti dieci, fuochi d'artificio, raggi laser, onde artificiali e fuoco che fuoriesce dalla bocca del drago della Bella Addormentata — lungo 15 metri — e che incendia la superficie dello stagno.

La critica più intransigente accusa Disneyland di effettuare riferimenti talora semplicistici ad elementi storici, architettonici e culturali, come nel caso di Main Street USA e New Orleans Square — ovviamente più complessi nel loro originario contesto storico ed ambientale — tendendo a "detergere" o quantomeno a dare un senso più astratto e asettico della realtà, in cui la natura stessa sembra immobilizzata in uno smagliante sorriso *Durban's*: Disneyland raggiunge pienamente lo scopo prefisso.

Disneyland, il più prestigioso dei *theme parks*, è infatti un fenomeno unico, ben radicato nelle proprie tradizioni e in grado oggi di crescere esprimendo la sua identità, rivelandosi, più che dovendosi reinventare. Per i recenti cloni quali Tokyo Disneyland e *Eurodisney*, questo, naturalmente, è un fenomeno più difficile da realizzarsi. Nelle logiche d'esportazione del divertimento di massa esse sono inesorabilmente destinate ad un rapporto di dipendenza con la casa madre ... Almeno fino a quando non sia maturata una loro distinta personalità individuale o quella "patina" che solo il tempo ed un fortunato inserimento nel nuovo ambiente socio culturale di adozione potranno consentire.

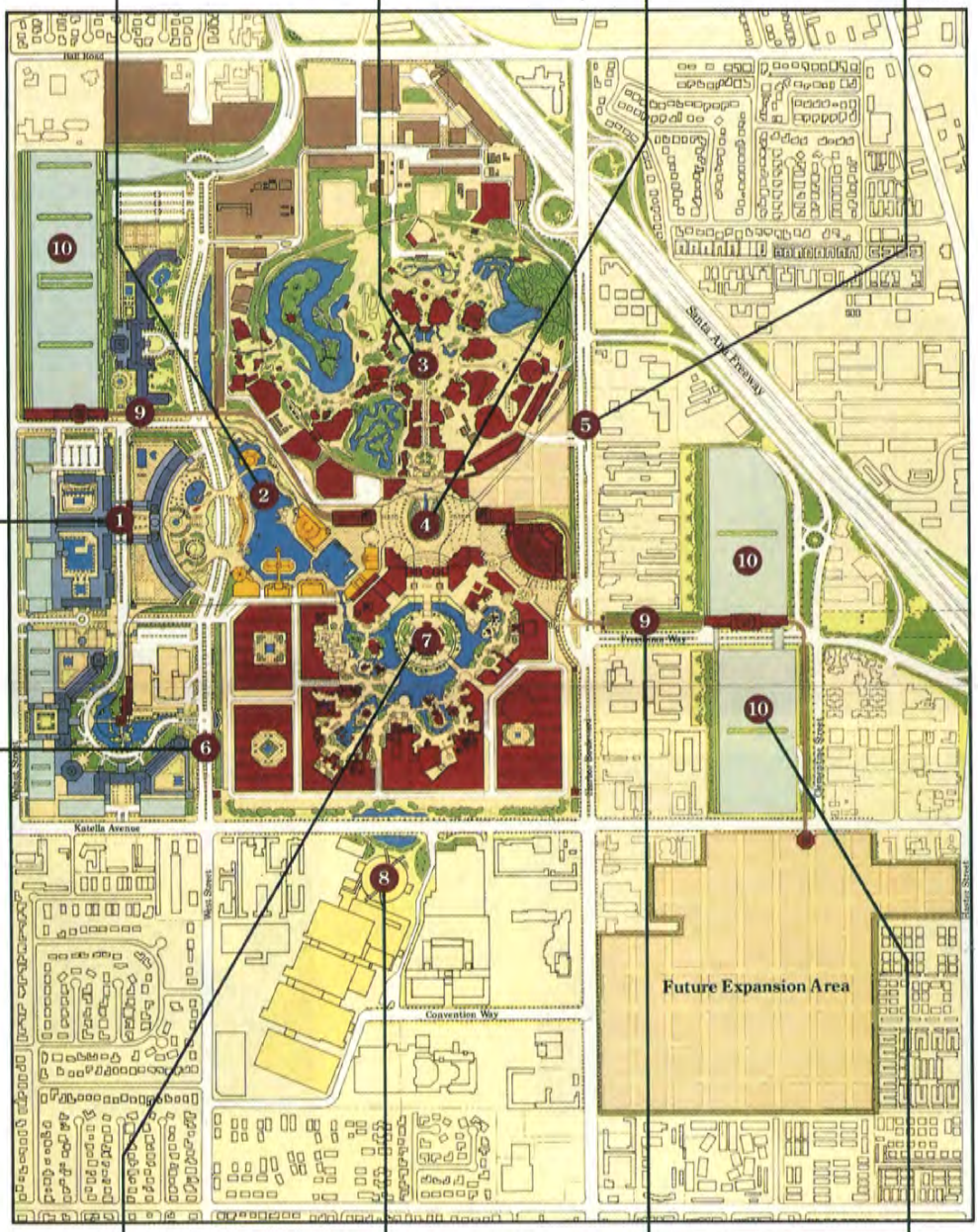
1 The Resort Hotel District
La zona degli alberghi, immersa in un verde panorama, comprende un Disneyland Hotel di recente rifacimento e tre nuovi alberghi tematici che esaltano i punti architettonici più famosi della California

2 Disneyland Center
Situato attorno ad uno spettacolare lago di 25.000 mq che richiama i tradizionali lungomare californiani, il Disneyland Center offre tutta una serie di attività di shopping, ristorazione e intrattenimento sia agli ospiti che ai residenti

3 Disneyland
Il Regno della Magia continuerà ad allietare gli ospiti con attrazioni nuove ed emozionanti progettate nell'ambito del Disney Decade (Decennio Disney)

4 Disneyland Plaza
In quanto fulcro della zona pedonale e del sistema di trasporto del complesso Disneyland, la Disneyland Plaza si distingue per il suo vasto panorama e per le sue spettacolari fontane

5 Garden District Improvements
Una serie di camminamenti, passeggiate e strade panoramiche che si intrecciano lungo tutta la Zona per le attività commerciali consentirà una piacevole esperienza pedonale sia per gli ospiti che per i residenti



The Disneyland Resort. Il progetto di espansione articolato per ogni tipologia di area di intervento

6 Disneyland Drive
West Street, tra Ball Road e Katella Avenue, diventa Disneyland Drive, un viale alberato dolcemente incurvato - la "Main Street" della nuova zona degli alberghi del complesso

7 WESTCOT Center
Parco tematico nuovissimo ispirato all'Epcot Center di Disney World, che offre sensazionali esposizioni su paesi stranieri e padiglioni a tema che esplorano le meraviglie del corpo umano, la bellezza del nostro ambiente naturale e l'ampiezza di nuovi orizzonti in cui "oseremo sognare il futuro".

8 Convention Center
Il Centro Congressuale continuerà ad ospitare convegni a livello regionale e nazionale e i suoi visitori potranno usufruire delle ulteriori opzioni di intrattenimento e ristorazione offerte dal Complesso Disneyland

9 Internal Circulation
Circolazione interna - In aggiunta ad una rete di camminamenti pedonali, questo sofisticato sistema di marciapiedi mobili, piattaforme mobili elevate e un sistema di monorotaia ampliato trasporteranno gli ospiti attraverso tutto il complesso

10 Transportation and Parking Management Plan
Progetto di gestione trasporto e parcheggi Elaborato congiuntamente alla Città di Anaheim, questo innovativo progetto consente agli automobilisti di uscire dall'autostrada ed entrare direttamente nelle due nuove strutture di parcheggio pubblico senza dover viaggiare lungo le strade cittadine, riducendo così i problemi di traffico

Preliminare Master Plan della futura espansione
e, in basso, nella pagina a fianco, una visione notturna del Westcot Center

Harbor Boulevard attualmente è caratterizzato da linee elettriche sospese e da una cartellonistica confusa e disomogenea

Harbor Boulevard domani: linee elettriche sotterranee, un paesaggio armonioso e una segnaletica di tipo uniforme

I particolari dell'accurata progettazione del complesso Disneyland trasformeranno Walnut Street in un elegante viale con un bel paesaggio (visibile qui nel suo pieno rigoglio) che rappresenterà una sorta di cuscinetto tra il progetto e la comunità residenziale adiacente

Disneyland Drive diventa la "Main Street" del complesso: un viale alberato che descrive una curva morbida e ricorda i viali panoramici di Santa Barbara negli anni Trenta

Westcot Center
La nuova espansione

Il 22 giugno 1993 è stato approvato dalla Città di Anaheim il Rapporto sull'Impatto Ambientale presentato da Disneyland per la nuova espansione proposta sull'attuale parcheggio e sui terreni adiacenti il parco stesso.

L'espansione, il cui costo previsto è di tre bilioni di dollari e la costruzione avverrà tra il '93 e il '98, aggiungerà un totale di 490 acri di superfici attrezzate agli 85 della Disneyland attuale.

Utilizzando come modello Epcot Center di Walt Disney World, i progettisti della Walt Disney Imagineering sono al lavoro da più di due anni per creare questo nuovo parco tematico internazionale che si chiamerà Westcot Center. Esso comprenderà attrazioni che prenderanno spunto da riferimenti ai vari continenti e alle loro culture. L'espansione si avvarrà di un anfiteatro all'aperto di cinquemila posti situato ai margini di un lago, uno *shopping district*, un *garden district*, una varietà di hotel tematici sia all'interno che all'esterno del parco, e due tra le più grandi strutture di parcheggi costruite negli Stati Uniti.

Westcot Center, assieme a Disneyland e all'hotel esistente verrà chiamata Disneyland Resort.

Caratterizzata da un ampio panorama e da spettacolari fontane, la Disneyland Plaza è il cuore del complesso Disneyland, come punto di ingresso sia a Disneyland che al nuovo Westcot Center

L'area panoramica di 1.400 ettari del complesso Walt Disney World ospita oltre 40.000 alberi ornamentali, circa mezzo milione di arbusti e circa 500 ettari di tappeto erboso.

Gli architetti narratori nei mondi di Walt Disney

Lake Buena Vista, Florida. L'"architettura per l'intrattenimento" di Disney ebbe inizio negli anni Cinquanta quando Walt Disney ideò un viaggio nella memoria creando Main Street, USA a Disneyland.

"Nessuna Main Street assomigliò mai a quella, che però ci riportava a tempi più semplici, che tutti ricordiamo", dichiarò John Hench, vicepresidente della Walt Disney Imagineering. Hench lavorò con Disney alla creazione dei colori "teatrali" e dell'architettura "d'annata" per ricordare ai visitatori un tempo pervaso di grande ottimismo.

"Il parco era diverso da qualunque altro luogo e la gente arrivava ben decisa a divertirsi dichiarò Hench.

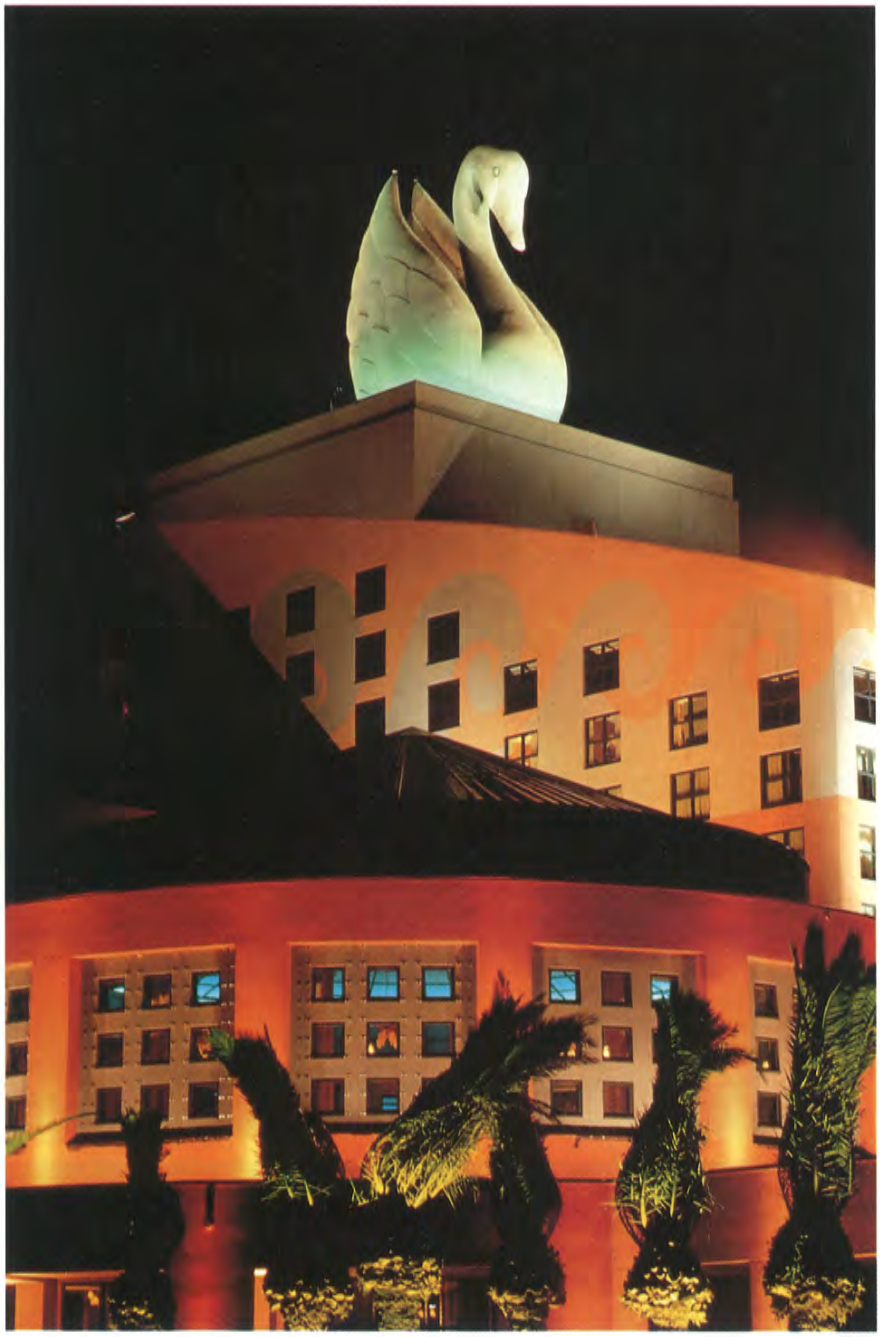
Disney replicò il successo con il Magic Kingdom (Regno della Magia) al Walt Disney World Resort, e poi continuò col ricreare una ambientazione da fiera mondiale allo Epcot Center e la vita su un set cinematografico al Disney-MGM Studios Theme Park (Parco Tematico degli Studi Cinematografici Disney-MGM).

Gli alberghi di questi luoghi di vacanza progettati da Disney per chi vuole dimenticare tutte le preoccupazioni completano la finzione e, dato che la storia continua anche fuori dai parchi tematici, l'amministratore delegato della Disney, Michael Eisner, sta lavorando con alcuni dei migliori architetti del mondo per tenere fede a questo lascito pur proseguendo nell'avventura con un design di alto profilo.

"Avevamo imparato a raccontare favole all'interno dei parchi" ha detto Peter Rummell, presidente della DDC (Disney Development Co.). "Ora portiamo le favole anche al di là dei cancelli dei parchi tematici".

La DDC, creata nel 1985 per incrementare la Disney anche al di fuori dei confini dei parchi tematici, ha condotto la ricerca per identificare, intervistare e scegliere gli architetti. Wing Chao, vicepresidente per il settore del design e dell'architettura della Disney Development Co., lavora con gli architetti a trasferire questa capacità di raccontare favole in ogni aspetto dei nuovi progetti: interni, grafica, paesaggistica e colori.

"Dobbiamo portare a termine la storia facendo attenzione ai dettagli" ha detto Chao "affinché gli ospiti possano sentirsi completamente inseriti nel contesto".



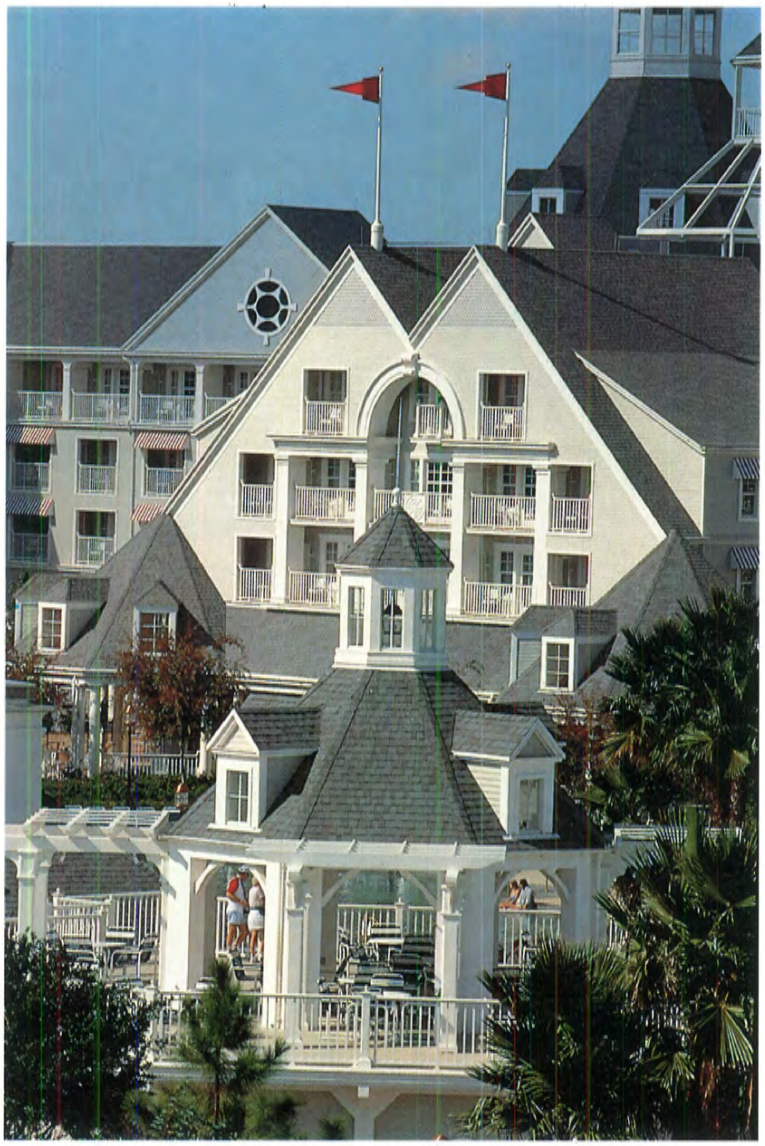
Il nuovo Hotel Dolphin, con le sue 1.509 stanze, consente agli ospiti un comodo accesso al parco tematico Disney-MGM Studios nonché alla nuova entrata, denominata "International Gateway", all'Epcot Center, per mezzo di camminamenti, tram, autobus e taxi d'acqua. Un camminamento panoramico coperto, che attraversa la laguna a mezzaluna all'interno della tenuta collega l'hotel Walt Disney World Swan, 758 camere, della catena Westin, con l'hotel Walt Disney World Dolphin, della catena Sheraton. Il Dolphin mette a disposizione dei suoi ospiti più di 61.000 metri quadri di aree destinate ad ospitare convegni e congressi. Il complesso "fantasy", progettato dall'architetto Michael Graves, è composto da una torre triangolare di 27 piani affiancata da quattro ali per le camere dei clienti sormontate da gigantesche fontane floreali (Copyright 1990, The Walt Disney Co.)

Di seguito, i celebri architetti e i loro progetti Disney (tra parentesi, le date di apertura):

Robert A.M. Stern - Molto noto per le sue case in stile New England col tetto coperto di assicelle di legno, Stern ha progettato le Disney's Yacht and Beach Club Resorts (dic. 1990), il Disney Casting Center con le sue decorazioni a scacchiera (apr. 1989) e l'imminente Disney's Boardwalk Resort (apertura nel 1994), ispirata alle città di mare a cavallo del secolo.

Michael Graves - Noto per gli edifici ad ispirazione classica come gli Humana Headquarters di Louisville nel Kentucky, ha progettato gli sfavillanti Walt Disney World Dolphin (giu. 1990) e Walt Disney World Swan (nov. 1989). Ha anche progettato l'edificio per gli uffici amministrativi di Burbank, Team Disney West (mag. 1991)

Arata Isozaki - Uno dei massimi architetti giapponesi, è noto negli USA so-



Navigare a vela o a motore sono solo due delle attività ricreative al Disney's Yacht Club Resort Hotel, la più recente novità del Regno delle Vacanze al Walt Disney World Resort. La stazione balneare in stile New England è stata progettata da Robert A.M. Stern di New York e offre agli ospiti la sistemazione più vicina all'Epcot Center e al Parco tematico Disney-MGM Studios (Copyright 1990. The Walt Disney Co.)

Team Disney di Arata Isozaki. Allegre forme geometriche nei colori fondamentali predominano nel Team Disney, il nuovo edificio per gli uffici amministrativi del Walt Disney World Resort. La torre centrale, alta circa 37 metri, è la meridiana più grande del mondo. (Copyright 1991)

prattutto per il suo progetto del Museo di Arte Contemporanea di Los Angeles. Ha creato in Florida lo stravagante edificio per gli uffici amministrativi Team Disney (lug. 1991), con le sue tettoie a forma di orecchio di topo e la meridiana più grande del mondo.

Gwathmey Siegel & Associates - Questo studio di New York ha progettato il Disney's Contemporary Resort Convention Center, a righe beige e verdi (set. 1991) ed una nuova sede per il circolo del golf del Bonnet Lakes Golf Club (dic. 1991).

Antoine Predock - L'architetto di Albuquerque, New Mexico, ha in corso di progettazione il Disney's Mediterranean Resort (non ancora stabilita la data di costruzione), ispirato alle isole greche, nelle vicinanze del Regno della Magia.

Aldo Rossi - L'architetto italiano si richiama ad un classicismo informale con un edificio per uffici di 73.000 metri quadri a Celebration (1993), la "nuova città" di circa 1500 ettari di proprietà della Walt Disney World.

Helmut Jahn - Con base a Chicago e noto per il suo progetto del Terminal delle linee aeree United all'Aeroporto O'Hare della sua città, Jahn ricrea l'esperienza dello shopping in città nel monumentale Celebration Center, un'area commerciale all'aperto nella città di Celebration con una superficie di circa 600.000 mq. L'inaugurazione è prevista per la metà degli anni Novanta.

Charles Moore - L'architetto, insignito della Medaglia d'Oro dell'AIA, sta elaborando il progetto di massima del Disney Institute (previsto per la fine degli anni Novanta), a Celebration, un nuovo tipo di complesso Disney per l'apprendimento, mirante a divertire, istruire e vivificare gli ospiti.

Peter Dominick - L'architetto di Denver sta progettando il Wilderness Lodge e la Buffalo Junction (non ancora stabilita la data di costruzione), un nuovo complesso che richiama l'aspetto rustico di un capanno in un parco nazionale, per la Disney's Ft. Wilderness Resort.

Casting center (Centro di allestimento) Disney. Coraggiosi schemi romboidali a diamante e torri di vetro caratterizzano il Disney's Casting Center, un edificio per uffici di circa 18.500 metri quadri, progettato dal noto architetto Robert A.M. Stern (Copyright The Walt Disney Co.)

Dettaglio dell'interno del Casting Center

Progetti Euro Disney

Numerosi architetti di fama mondiale stanno poi lavorando a progetti per Euro Disney, aperto il 12 aprile 1992 a Marne-la-Vallée, in Francia.

Robert A.M. Stern - Stern ha progettato il Preview Center all'Espace Euro Disneyland; Cheyenne, una visione del selvaggio West e l'estivo Newport Bay Club, ispirato a un circolo nautico di inizio secolo.

Michael Graves - Graves ha ideato l'Hotel New York, rievocando Manhattan con i suoi grattacieli, le sue case in arenaria e la pista di pattinaggio che richiama quella del Rockefeller Center.

Frank Gehry - Il progetto di Gehry per il Disney Entertainment Center è una serie di briosi edifici geometrici sormontati da una tettoia in vetro a griglia.

Antoine Predock - L'Hotel Santa Fe di Predock è una visione del Sudovest americano, completa di villaggi messicani e di una gamma di colori "tra la terra e il cielo".

Wimberly, Allison Tong & Goo - Questo studio californiano ha progettato il lussuoso Hotel Disneyland, in stile inizio secolo, all'ingresso del parco tematico. (Lo studio ha collaborato anche con Disney Imagineers per la creazione del Disney's Grand Floridian Beach Resort a Walt Disney World).

Antoine Grumbach - L'Hotel Sequoia Lodge di Grumbach ricorda un rifugio delle Montagne Rocciose, con alberi ad alto fusto e rustiche facciate in legno e pietra a vista.

La rocca, il teatro, il giardino: un progetto per Ravenna

Davide Brandoli
Stefano Baldisserri

Vista aerea della Rocca in occasione del Ravenna Festival 1987. Scenografie Gae Aulenti. Foto G. Biserni Ravenna.

La Rocca Brancaleone è sostanzialmente un punto focale della città: un luogo da tempo ridotto ad un enclave, una zona avulsa dal territorio circostante che solo nel corso degli ultimi anni è stato parzialmente aperto alla fruizione cittadina, prima con la sistemazione della Cittadella a giardino, e poi con la sistemazione della Rocca ad arena estiva in occasione del Festival internazionale di Musica Classica e Operistica, che nel corso degli anni ha attirato un sempre maggior numero di fruitori.
Il progetto è fondamentalmente una ricontestualizzazione dell'esistente, non avulsa dal reale, ma inserito in esso.
Il leit-motiv portante dell'intero intervento è quello di riuscire ad imprimere una dinamica a tutto il progetto, un progetto in continua evoluzione. Il monumento sul quale si è intervenuti per rivitalizzarlo, necessitava di un contesto che lo rendesse indipendente e pur tanto profondamente integrato in tutte le trasformazioni preposte. Non un episodio meramente aggregato ad altri spazi verdi di Ravenna, ma versatile e flessibile polo di sviluppo.

The Rocca Brancaleone is a focal point in the city of Ravenna. It was in the past kept as an "enclave", unrelated to the surrounding area. During the last few years it has been partially restored and opened to citizens. The Cittadella was arranged as a garden, and the Rocca was transformed into a Summer arena on the occasion of the International Festival of Classical and Opera Music, attracting an increasing number of visitors each year.
The basic project concerns a relocation of the existing material, in order to relate and integrate it with the surrounding reality.
The main underlying principle of the whole project is to allow its continuous and dynamic development. The monument needed to be revived; to do so, all proposals of transformation were planned so as to allow full independence of, and full integration with, the concerned environment. That is, not just one among other green areas in Ravenna, but a versatile and flexible development pole.

Pianta della cinta di Ravenna e dei fiumi. È questa una delle rappresentazioni più antiche della città e della Rocca.
Archivio di Stato di Ravenna, Bernicoli, 61

Il territorio di Ravenna, particolare. Autore ignoto (seconda metà XVII sec.). Si nota il fortilizio e il sistema difensivo della città, lo sbocco al mare e le aree boschive sul litorale rappresentate dalle pinete.
Archivio di Stato di Modena, Serie Mappe e Disegni

A sinistra
mura esterne alla Cittadella in un disegno di Romolo Liverani, particolare. Sullo sfondo il maschio della fortezza col rilievo marmoreo della Madonna con Bambino.

Il contesto urbano

La produzione architettonica a Ravenna fino al XV° secolo, ricalca ancora nei propri edifici sia civili che religiosi le forme bizantine che l'avevano resa famosa nel V-VI secolo d.C. e che la renderanno riconoscibile poi al mondo intero ai giorni nostri. Sarà con l'inizio della dominazione veneziana che la vita culturale e architettonica della città si risveglia dalla stasi millenaria tramite lo sviluppo di un "programma" edilizio che inciderà profondamente sul volto urbano della città.

L'inserimento della dominazione veneziana all'interno del territorio Romagnolo risale già all'XI secolo e si manifesta prudentemente pur riuscendo ad ottenere infine un livello monopolico che avrebbe consentito l'imposizione di limitazioni e dazi ai traffici mercantili della città. Venezia riusci cosi ad individuare in Ravenna un polo fondamentale fra il proprio territorio e quello pontificio creando un riferimento nell'intera regione.

La rinascita e il rinnovamento della città ha origine con la sistemazione coincidente con lo spazio dell'attuale Piazza del Popolo e la costruzione del palazzetto Veneziano che risulta terminato nel 1463 e che conferma il trasferimento della sede comunale dai pressi del Duomo. In tale palazzetto vengono usate le colonne di Granito di S. Andrea dei Goti, distrutta nel 1453 per costruire la Rocca Brancaleone.

Anche nell'edilizia religiosa l'architettura veneziana si inserisce prepotentemente nel quadro cittadino ed in questo caso si fa riferimento al Convento di Porto, l'attuale Loggetta Lombardesca, il cui fronte sui giardini pubblici richiama il Fondaco dei Turchi a Venezia.

Fra gli edifici realizzati nel periodo (1457), si trova la Rocca Brancaleone, che venne costruita inizialmente come rinforzo per la difesa della città in appoggio alla cinta muraria già esistente, anche se questa funzione primaria venne rapidamente decadendo poiché la sua struttura era stata pensata per poter resistere e rispondere quasi esclusivamente ad attacchi di tipo ossidionale e non ad attacchi condotti con le armi da fuoco. Sarà quindi solo settant'anni dopo il termine della sua costruzione, che il fortilizio risulterà completamente inutilizzabile ed adibito in più occasioni a svariati impieghi come il caso del ricovero di profughi provenienti dall'Albania e dalle isole dalmate, fuggiti dall'incalzare delle truppe ottomane.

Da allora la decadenza del monumento diviene progressiva sino a culminare nel Settecento quando la parte superiore e le opere di difesa esterna vengono addirittura demolite per reimpiegare il materiale di risulta in opere di salvaguardia idraulica del territorio; a questo si deve inoltre aggiungere che l'interno della Cittadella veniva usato già da tempo come orto. Tale uso proseguirà nel tempo fino ai giorni nostri e sarà solo con l'acquisizione da parte del Comune che verranno attuate tutte quelle trasformazioni a giardino all'interno della Cittadella, ed a teatro negli spazi interni alla Rocca che risultano cosi caratterizzanti per l'odierna vita sociale e culturale della città.

L'utilizzo come teatro agli inizi degli anni settanta nasce dalla necessità di avere uno spazio teatrale all'aperto che supplisca le carenze dei due teatri esistenti, il Rasi e l'Alighieri, i quali restano sistematicamente chiusi per opere di adeguamento tecnologico e di restauro. Inizialmente l'utilizzo è parzializzato per le forti opposizioni che un'iniziativa di questo tipo sembra incontrare anche se l'aumento d'importanza delle manifestazioni artistiche che con il passare degli anni hanno collocato Ravenna all'interno di un circuito culturale internazionale, inducono l'attuale Amministrazione Comunale a potenziare l'iniziativa compatibilmente con gli spazi e i fondi disponibili.

Per ciò che riguarda il giardino, esso risulta attualmente sotto utilizzato, in quanto la localizzazione dal punto di vista urbanistico non è attualmente una delle migliori. Il sito si trova completamente isolato dal resto del tessuto urbano tuttora limitato a est dalla ferrovia, a ovest e a nord da due strade ad alta densità di traffico, quali la Via Rocca Brancaleone — che risulta essere attualmente una delle principali direttrici in uscita dal centro storico — ed il caval-

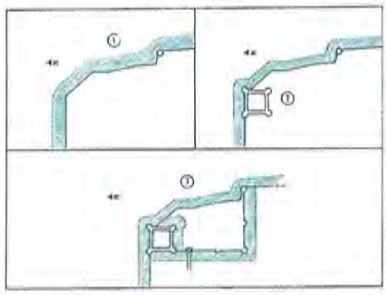
caferrovia della circonvallazione alla Rotonda (Mausoleo di Teodorico) che collega la parte a ovest della ferrovia con la parte a est della città.

A questa situazione si deve inoltre aggiungere la completa mancanza nella zona di aree adibite a parcheggio che, in occasione delle rappresentazioni teatrali, determinano una concentrazione eccessiva di autovetture sulla sede stradale, col conseguente intralcio del traffico — già notevolmente penalizzato e ostacolato dal recente piano che ha appesantito la circolazione veicolare nelle adiacenze della Rocca.

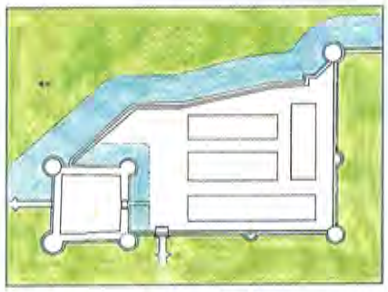
Ravenna appare quindi come una città che pur avendo il desiderio di promuoversi culturalmente non riesce a decollare completamente per le proprie caratteristiche di città chiusa, dove negli ultimi anni il Centro Storico è stato degradato, svuotato per scelta politica, di tutte le sue prerogative e peculiarità, favorendo un decentramento rivolto soprattutto ad incrementare la zona sud della città, l'attuale Viale Randi nel quartiere S. Rocco-Montone che nelle intenzioni attuali dell'Amministrazione dovrebbe diventare il nuovo polo di sviluppo della città.

Alla luce di queste considerazioni ci si è resi conto delle notevoli potenzialità progettuali che l'area della Rocca Brancaleone poteva avere per il recupero del Centro Storico e dell'intera città, iniziando dalla sistemazione dello spazio adiacente la ferrovia, isolando il Torrione della ghiacciaia per arrivare alla creazione di un parcheggio che potesse risolvere i problemi della viabilità, evitando il congestionamento del traffico veicolare ed una ridistribuzione delle funzioni intorno all'oggetto dell'intervento.

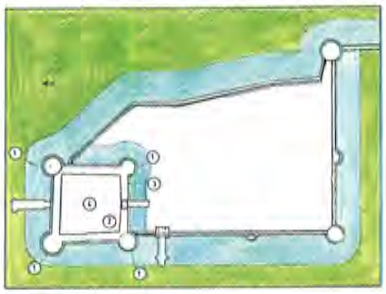
Fondamentale quindi, cercare una rivitalizzazione mantenendo salde le scelte gestionali del monumento, ma ampliandone l'uso. Dunque, riprogettazione del teatro, con particolare attenzione ai materiali impiegati, i quali, secondo gli intenti, non dovrebbero prevaricare formalmente e visivamente la preesistenza ma dovrebbero interarsi ad essa con leggerezza, pur tuttavia senza mimetizzare le intenzioni progettuali, rendendole in ogni caso palesi e perfettamente leggibili anche dall'esterno.



Evoluzione costruttiva della Rocca Brancaleone. In alto a sinistra, il primo schema evidenzia il tratto di cortina muraria esistente prima della Rocca stessa. Il secondo, in alto a destra, riguarda la realizzazione della Rocca a "cavaliere" delle mura esistenti. Il terzo, al centro, identifica la realizzazione delle ultime due cortine murarie che formano lo spazio della Cittadella.

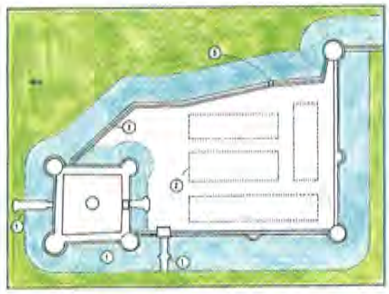


Elaborazione grafica del disegno redatto dagli architetti Antonio da Sangallo il Giovane e Michele Sanmicheli in occasione della ricognizione in Romagna nei possedimenti dello Stato Pontificio (1526).



Modifiche realizzate sulla base delle indicazioni degli architetti Sangallo e Sanmicheli nel 1526.

1. *Copertura delle torri con volte al posto di impalcature di travi.*
2. *Suolo rialzato per l'altezza di un uomo.*
3. *Costruzione di merli e sistemi di parapetti.*
4. *Sistemazione di una cisterna.*



Le grandi demolizioni attuate nel 1725-35

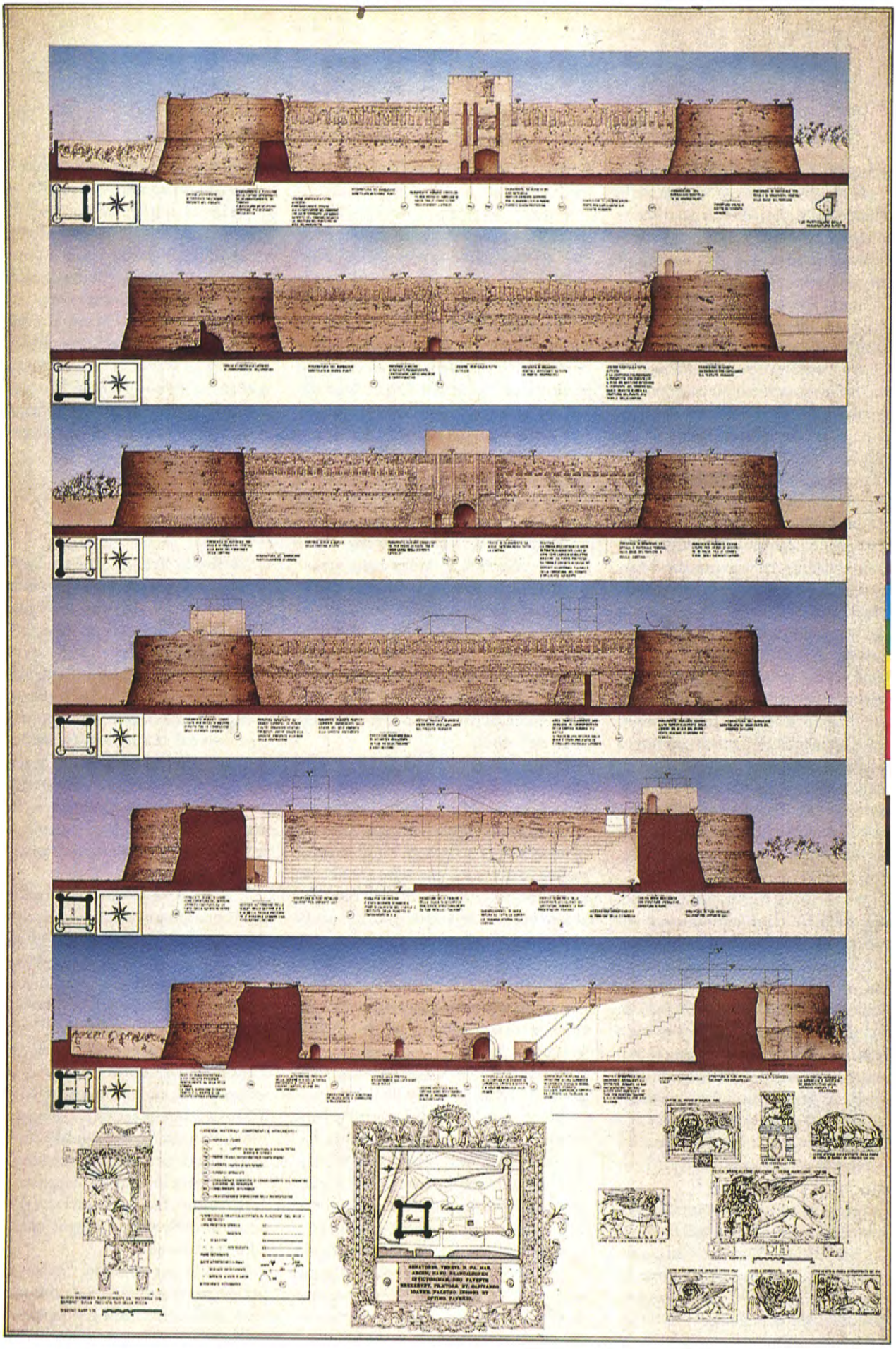
1. *Demolita la parte superiore della Rocca, il materiale è utilizzato per manufatti costruiti sui fiumi Ronco e Montone.*
2. *Vengono abbattuti gli edifici all'interno della Cittadella.*
3. *Apertura di due accessi per il trasporto dei materiali.*

Per quanto riguarda la configurazione del giardino, occorre dire che è stata giudicata come occasione unica di spazio per l'aggregazione, con strutture polivalenti di uso flessibile caratteristiche per questo luogo, che desiderano rappresentare momenti simbolici della vita umana, del rapporto dell'uomo con l'ambiente e con la propria città.

La Storia e le caratteristiche del Monumento

La Romagna annovera nel suo territorio un notevole numero di fortezze che risalgono a epoche assai antiche e che nel corso dei secoli subirono nume-

Tavola a destra
Prospetti e sezioni all'interno della Rocca. Anche questo elaborato invita alla lettura unitaria delle strutture: dalle lesioni alle caratteristiche strutturali, dai materiali ai particolari. Il disegno di cornice alla planimetria è l'elaborazione di un stampa del Coronelli facente parte di una serie di stampe di Fortezze veneziane del Cinquecento ubicate nel Mar Egeo e in Asia Minore. L'iscrizione in latino all'interno del collage *sotto la planimetria è probabilmente il testo di una lapide posta sulla rocca e oggi dispersa. A lato sono rappresentati inoltre il rilievo marmoreo raffigurante la Madonna col Bambino e il Leone Marciano (1458-60).*



rose modifiche e varianti, adeguandosi alle esigenze connesse al mutare delle condizioni e l'evolversi delle armi da urto in armi da fuoco, introducendo nuovi elementi di difesa e modificandone di conseguenza l'aspetto.

La Rocca Brancaleone di Ravenna si inserisce all'interno di questo quadro collocandosi a pieno titolo nella transizione fra l'architettura militare medievale e quella rinascimentale racchiudendo e fondendo nel suo contesto territoriale e urbano le caratteristiche di entrambi i periodi. Tale edificio indica che "... l'evoluzione dell'architettura militare è il razionale sviluppo della struttura già esistente, non il provvidenziale succedersi di invenzioni fortuite" (1) ed essa infatti nasce ex-novo come 'Macchina bellica' ma si colloca insieme alla formazione della Cittadella, alle mura già esistenti della città, di origine trecentesca.

La diversità delle fasi costruttive si evidenzia soprattutto nella tessitura muraria; il laterizio impiegato nelle mura antiche appare di dimensioni minori e disposto spesso irregolarmente, segno di numerose riprese che denunciano rifacimenti necessari e successivi nel corso dei secoli, mentre nella cortina verso la città l'orditura appare molto più regolare.

Viene costruita dai veneziani nel decennio 1457-67 "... una vasta rocca con cittadella, con bastioni e torri merlate, con cisterne e quartieri comodi, con armeria, arsenale, molino e magazzini e con fabbrica delle polveri e delle palle di ferro e di piombo per la grossa e minuta artiglieria ..." (2), e vi coesistono le forme medievali, ben presto adeguate alla necessità di poter rispondere alle nuove tecniche di guerra che procedevano di pari passo con lo sviluppo delle armi da fuoco e in modo specifico delle artiglierie.

Le torri e le cortine in un primo momento risultano fornite di merli. Di tale supposto sistema difensivo non esistono però tracce, anche perché la parte superiore della Cittadella e della Rocca risultano demolite quando nel 1735 si rende necessario prelevare materiale da costruzione per realizzare il ponte sul fiume Montone.

A questi elementi si aggiunge che la necessità della difesa rendeva necessario "terrapienare" la cinta della Cittadella sia per rinforzarla, sia per ricavare sulla sua sommità delle piattaforme nelle quali collocare le artiglierie per la difesa evitando così che durante i combattimenti il rinculo le facesse cadere ai piedi del muro rendendole inutilizzabili.

Questo terrapieno, che non era previsto nel prospetto originario, venne posto in opera da Marcantonio Colonna durante la battaglia di Ravenna del 1512, non solo a difesa del complesso fortificato, ma anche delle mura della città, riuscendo così ad evitare che i Francesi durante il cannonneggiamento riuscissero ad aprirsi dei varchi (3).

Anche le torri a pianta circolare del complesso esprimono un'evoluzione, poiché la loro forma rispetto a quelle quadrate, tipicamente medievale, facilitava la deviazione dei colpi d'artiglieria, rendendo così meno sensibile l'effetto dell'urto.

Dall'analisi generale delle fortezze di questo periodo si ricava inoltre che i torrioni vennero ad assumere una importanza molto maggiore rispetto alle mura, in quanto le artiglierie vennero accumulate su di essi e la presenza e la dimensione delle feritoie esistenti rivelano che al loro interno ne esistevano due gruppi distinti: le prime avevano lo scopo di inviare i propri colpi sul nemico attestato nelle posizioni più lontane, mentre le altre si incaricavano di proteggere la cortina con un tiro fiancheggiante e radente la costruzione.

Il solaio di questi bastioni era, anticamente, in legno come viene rilevato anche durante la visita alla fortezza condotta da Antonio da Sangallo e Michele Sanmicheli, due grandi maestri dell'architettura militare inviati in Romagna nel 1526 dal pontefice Clemente VII "... acciocché insieme andassero a vedere tutti i luoghi di più importanza dello Stato ecclesiastico a dare bisogno e ordine di fortificare..." (4) e vennero successivamente voltati e realizzati in pietra.

Ciò che differenzia la fortezza ravennate rispetto ad altre città di Romagna quali Imola, Forlì, Forlimpopoli, Faenza e Riolo è che nelle seconde l'adeguamento difensivo moderno si ottenne attraverso la lenta trasformazione di un organismo medievale già esistente, ed il processo di rinnovamento si sviluppò dando origine a differenti tipologie, nella Rocca di Ravenna invece il collegamento fra le due epoche si fa molto più vicino in quanto ad una pianificazione obsoleta segue una decadenza immediata.

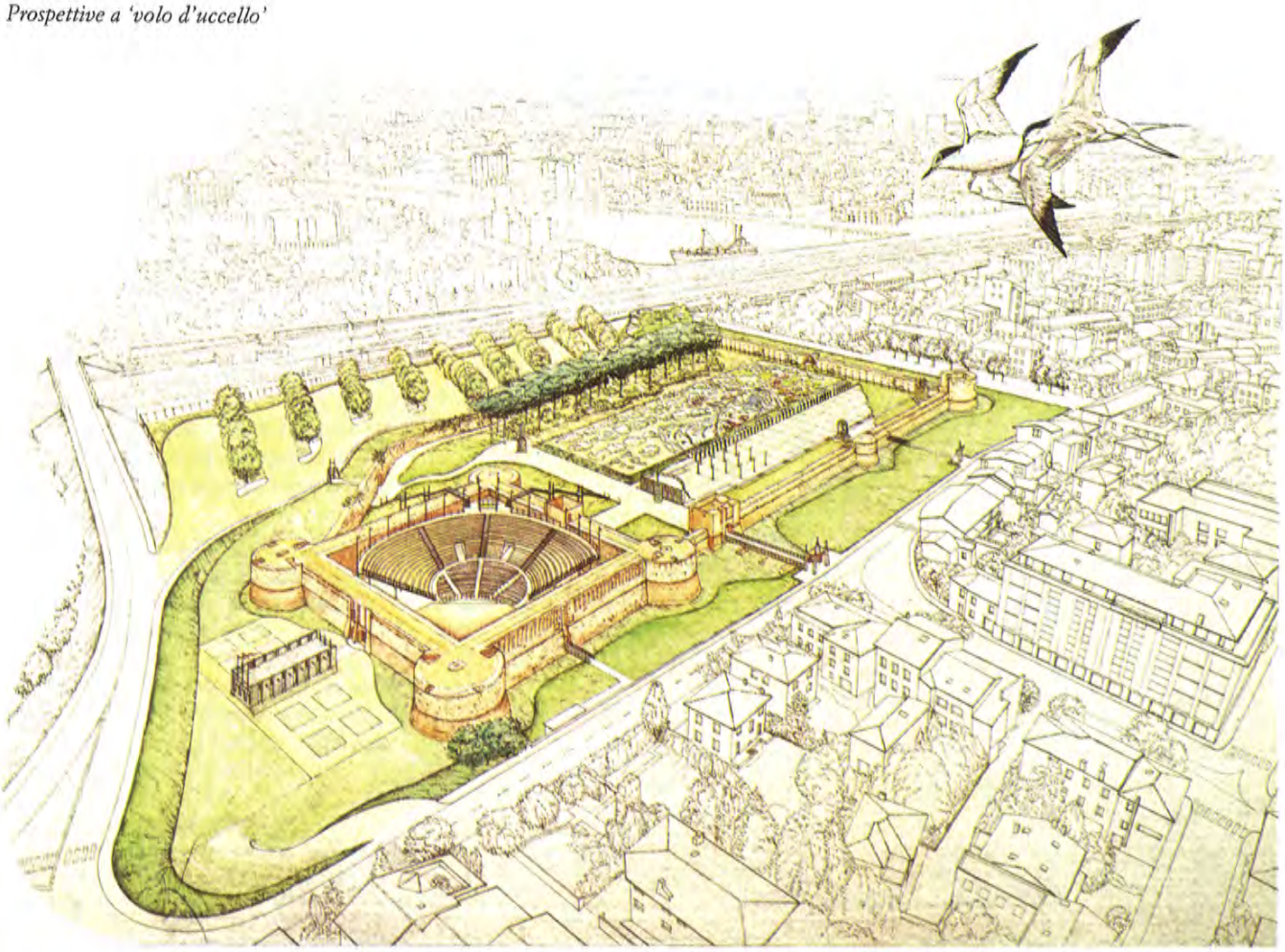
Il Progetto

La Rocca Brancaleone di Ravenna rappresenta, data la notevole estensione planimetrica, da un lato una parte di città, conglobata fra una selvaggia lottizzazione attuata negli anni Sessanta, che non ha risparmiato nemmeno le antiche mura, dall'altro la ferrovia, che aveva già bloccato lo sviluppo urbano verso est dal 1860, e inoltre da una serie di strade che ne limitano la visuale quando addirittura non la sovrastano come nel caso del cavalcaferrovia, facendogli così perdere completamente quella monumentalità che aveva conservato nel corso dei secoli.

Il luogo si era quindi ridotto ad un enclave, una zona avulsa dal territorio circostante che solo nel corso degli ultimi anni è stato parzialmente aperto alla fruizione cittadina, prima con la sistemazione della Cittadella a giardino — soprattutto rivolto ai bambini (non bisogna dimenticare che la città di Ravenna è uno spazio molto 'povero' di verde urbano) — e poi con la sistemazione della Rocca ad arena estiva in occasione del Festival internazionale di Musica Classica e Operistica, che nel corso degli anni ha attirato un sempre maggior numero di fruitori, facendo crescere il proprio peso culturale nelle rassegne nazionali ed internazionali.

L'utilità precaria del teatro viene maggiormente evidenziata durante gli spettacoli estivi, dalla tendopoli eretta nello spazio antistante il lato nord della

Prospettive a 'volo d'uccello'



Rocca, che accoglie tutti i servizi ed i camerini per qli artisti.

Una tale disposizione quindi, oltre a dequalificare il monumento come preesistenza architettonica, non riesce assolutamente a caratterizzarne l'uso. Ma nonostante questa meritoria rivitalizzazione culturale e sociale alla quale si è assistito non si è riusciti in alcun modo ad integrare lo storico manufatto all'interno della vita cittadina, e ciò ha portato, per contrasto, ad un degrado sempre maggiore soprattutto nei mesi invernali, quando il giardino e le sue adiacenze, torrioni, cannoniere, anfratti nelle mura sono divenuti luoghi d'appuntamento per loschi traffici e null'altro, rendendo quindi superfluo in quest'ottica lo spazio complessivo della Rocca.

Il progetto nasce quindi dalla necessità di superare gli squilibri urbani che si sono andati approfondendo fra la città e la Rocca, e per il bisogno di colmare le carenze, dal punto di vista qualitativo, dei servizi sociali, ridefinendo e ricucendo attraverso un'architettura pianificatrice lo strappo col resto del tessuto urbano.

È stata accolta quindi integralmente, la destinazione a teatro in quanto ormai manifesta una giusta esigenza consolidata da vent'anni di esperienza, che risulta essere qualificata, per il successo crescente e per l'elevato apporto culturale che dona alla vita sociale della città.

Facilitati dalla forma regolare, studiata per impieghi che ben poco richiamavano il ludo e il divertimento, si è rilevato che questi spazi potrebbero trasformarsi e adattarsi molto bene alle nuove esigenze, grazie soprattutto alle notevoli caratteristiche geometriche e costruttive.

Il progetto è fondamentalmente una ricontestualizzazione dell'esistente, non avulsa dal reale, ma inserita in esso. Non rifugge il problema di mimesi che hanno caratterizzato altri interventi passati su architetture antiche e non si preoccupa di passare inosservato, bensì denuncia la propria presenza che compenetrata con quella del monumento dovrebbe dare origine ad un nuovo uso del luogo.

Attualmente il teatro risulta caratterizzato da una serie di spazi scanditi dalla presenza di strutture tubolari in acciaio che denunciano una notevole precarietà dal punto di vista della fruizione e dell'appeal estetico.

Nel progetto l'impianto teatrale risulta essere montato sulla diagonale nord-ovest/sud-est perché rappresenta il punto più lungo in questo spazio chiuso e vincolante. Anche la struttura portante è stata pensata e progettata per mezzo di elementi metallici che inoltre permettono una notevole leggerezza visiva tanto più idonea e auspicabile in quanto rispetta il più possibile l'immagine del monumento.

Particolare riferimento deve essere rivolto all'uso di pilastri portanti di forma conica che relazionano esternamente la presenza interna di una corte per tornei, intrattenimenti ludici somiglianti alla concezione 'bellica' per cui il monumento fu ideato.

Tali pilastri assommano in sé non solo una funzione di mera scenografia ma anche una funzione tecnica come torri-faro, appoggio delle gradinate.

L'uso dei materiali, oltre all'acciaio che in questo caso garantisce la massi-

					NOTE/CARATTERISTICHE
1	ALISSO Alyssum saxatile Fam. Crucifere	H.cm 15 / 30 EPOCA DI FIORITURA G F M A M G L A S O N D	COLORE g. b. a. ar. rosa blu r. v.	b TERRENO a ANNAFFIAT. MANUTENZIONE	Fiorisce l'anno successivo al trapianto. È fondamentale recidere i racemi appena sfioriti per non causare un eccessivo allungamento degli steli. È resistente alle malattie.
2	ASTRO Aster acris amellus Composite	H.cm 40 /50 G F M A M G L A S O N D			Necessita di un terriccio leggero e ricco di humus. È necessaria la cimatura dei fiori appassiti. Ogni tre anni i cespi vanno divisi perché impoveriscono il terreno.
3	BELLA DI NOTTE Mirabilis yalapa Nyctaginacee	H.cm 30 / 100 G F M A M G L A S O N D			I fiori si schiudono al tramonto del sole ed emanano un profumo dolce e intenso all'intorno a questo attira insetti e farfalle. Gli arbusti vanno potati a 30/40 cm. di altezza.
4	CALENDULA Calendula officinalis Composite	H.cm 40 /80 G F M A M G L A S O N D			Pianta molto rustica tendente a spontaneizzarsi. Fiorisce ogni trenta giorni circa. Il fiore si schiude alle nove esatte del mattino e si chiude pochi minuti prima del tramonto.
5	CETRANTO Ketranthus ruber/macrosip Valerianacee	H.cm 20 / 70 G F M A M G L A S O N D			Necessita di un terreno calcareo povero di humus, si propaga spontaneamente ed è molto resistente anche ai rigori invernali.
6	CIANANTO Cyananthus incanus/delavayi Campanulacee	H.cm 10 / 20 G F M A M G L A S O N D			È di facile coltura, ha un portamento prostrato e lappezzante, formando densi cuscini di corolle. Necessita di un terreno fresco e durante l'inverno deve essere coperto con foglie secche e torba.
7	CRISANTEMO Crysanthemum rubellum/argent. Composite	H.cm 20/90 EPOCA DI FIORITURA G F M A M G L A S O N D	COLORE g. b. a. ar. rosa blu r. v.	b TERRENO a ANNAFFIAT. MANUTENZIONE	È una pianta vigorosa che presenta un fogliame di colore verde-argento molto decorativo. Necessita di terreno fresco e ricco di sostanze organiche.
8	ELENIO Helenium aromaticum Composite	H.cm 80 G F M A M G L A S O N D			Ha bisogno di un terreno povero privo di calcare, di abbondanti annaffiature e di una esposizione in pieno sole per ottenere una miglore fioritura. In inverno va coperto con foglie secche o torba.
9	FLOX Phlox drummondi/stolonifera Polemoniacee	H.cm 15/50 G F M A M G L A S O N D			Fioritura cromaticamente eccezionale e profumata, necessita di terriccio fresco e privo d'argilla che va annaffiato abbondantemente. D'inverno è necessaria la copertura con foglie secche o torba.
10	GAROFANO Dianthus silvestris/carthusiano Cariofillacee	H.cm 15/40 G F M A M G L A S O N D			Specie che necessita di terreno calcareo, fresco e sabbioso. È vulnerabile alle malattie. I fiori profumano intensamente.
11	GEO Geum reptas /coccineum Rosacee	H.cm 20/40 G F M A M G L A S O N D			Di semplice coltivazione, abbisogna di terra soffice e sabbiosa. Le corolle sfiorite vanno cimate.
12	IBERIDE Iberis umbellata /sempreflorens Crucifere	H.cm 10/50 G F M A M G L A S O N D			Essenza erbacea o semiarbustiva di facile coltivazione. Può fiorire ininterrottamente per tutta l'estate se vengono tagliati gli scapi sfioriti.
13	LAVANDA Lavandula vera /stoechas Labiate	H.cm 40/100 EPOCA DI FIORITURA G F M A M G L A S O N D	COLORE g. b. a. ar. rosa r. v.	b TERRENO a ANNAFFIAT. MANUTENZIONE	Essenza rustica che deve essere potata in primavera anche se questa operazione limita la fioritura.
14	LIATRIDE Liatris spicata Composite	H.cm 60/90 G F M A M G L A S O N D			Di facile coltura, necessita di costanti e moderate annaffiature. Presenta inoltre una lunga durata floreale.
15	SCABIOSA Scabiosa caucasica Dipsacacee	H.cm 30 G F M A M G L A S O N D			Si coltiva semplicemente avendo l'accortezza di annaffiare con moderazione. È caratterizzata da un fogliame color verde intenso e da fiori molto profumati.
16	SILENE Silene maritima Cariofillacee	H.cm 10/15 G F M A M G L A S O N D			Essenza erbacea dalla fioritura precoce e densa. Presenta anche un fogliame di color bluastro. Necessita di un terreno soffice e sabbioso.
17	TAGETE Tagetes lucida /lacera Composite	H.cm 30/70 G F M A M G L A S O N D			Eliminando le corolle sfiorite si può ottenere, con questa essenza, una fioritura ininterrotta durante l'estate. È di facilissima coltivazione e il fogliame emana un aroma intenso.
18	VIOLACIOCCA Matthiola incana/bicornis Crucifere	H.cm 30/60 G F M A M G L A S O N D			Profumata specie rustica è caratterizzata da una notevole varietà cromatica. Non ama l'umidità.

Il giardino fiorito.

La trasportazione su scala urbana del viso dell'Imperatrice Teodora è stata realizzata pianificando il luogo in base ad una griglia riferita ad antiche misure (pertiche ravennati). Sono qui riportate le fasi stagionali dello sviluppo e della fioritura delle essenze erbacee perenni utilizzate per l'allestimento.

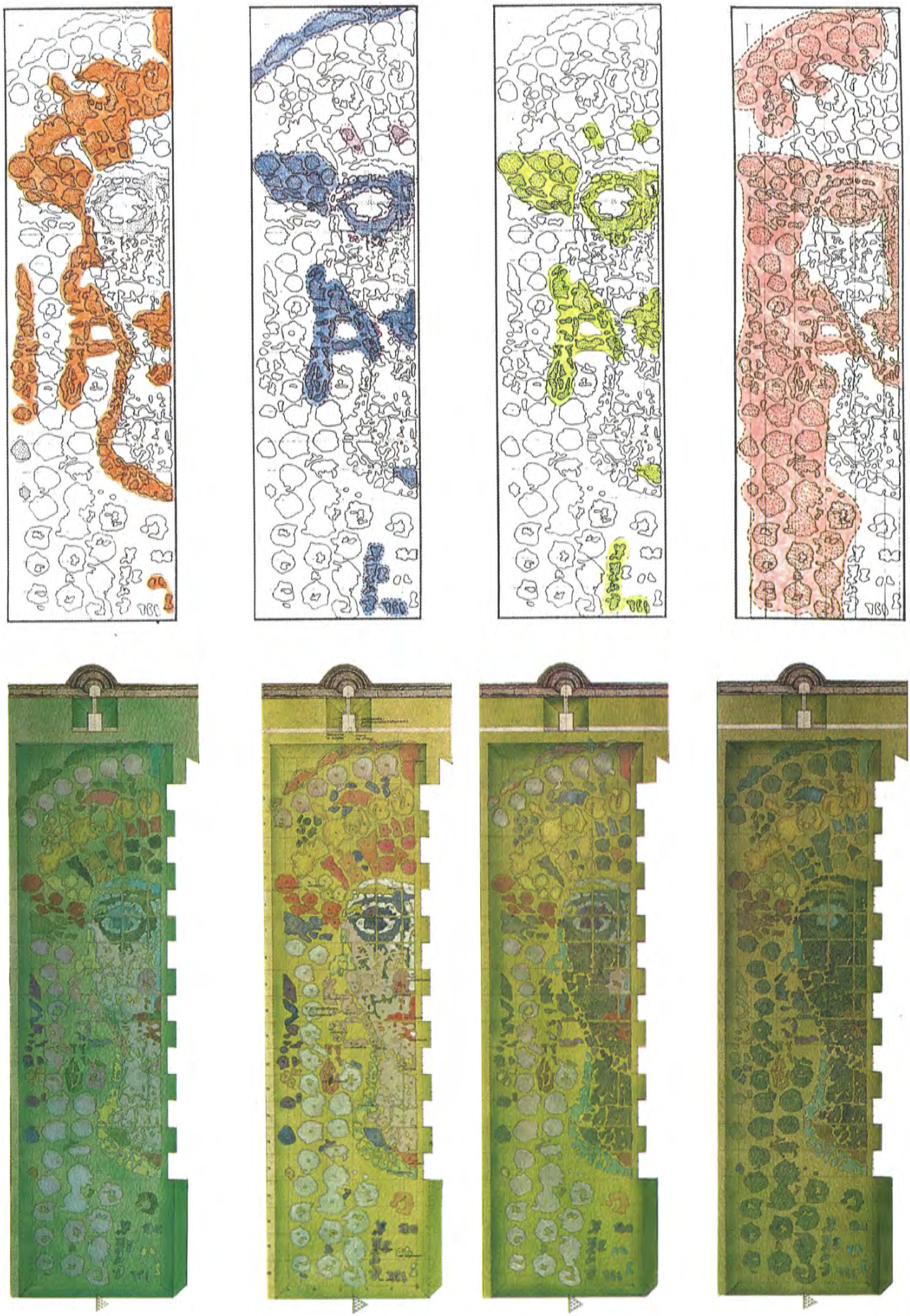
La scelta delle varietà è stata realizzata dopo uno studio sulla adattabilità, l'esposizione in pieno sole e la rusticità delle singole specie.

Letture tematiche riferite alla costruzione-manutenzione del giardino fiorito. Il primo schema (arancio) si riferisce alle aree che necessitano di una modifica della qualità del terreno.

Il secondo (blu) considera gli spazi per specie che abbisognano di un maggiore apporto idrico. Il terzo (giallo) illustra quali aree, e conseguentemente quali specie, necessitano un'attenzione e una manutenzione più costante.

L'ultimo schema (rosa) considera gli spazi occupati dalle varietà più profumate e aromatiche.

Collage riferito allo studio del giardino fiorito: particolare del mosaico all'interno della Basilica di San Vitale a Ravenna raffigurante l'Imperatrice Teodora (VI sec.) G. Whiter "Poco a poco. Giardinaggio e pazienza" Ancient and modern emblems, 1650 c. Ricostruzione degli orti della Basilica di San Gallo (particolare).



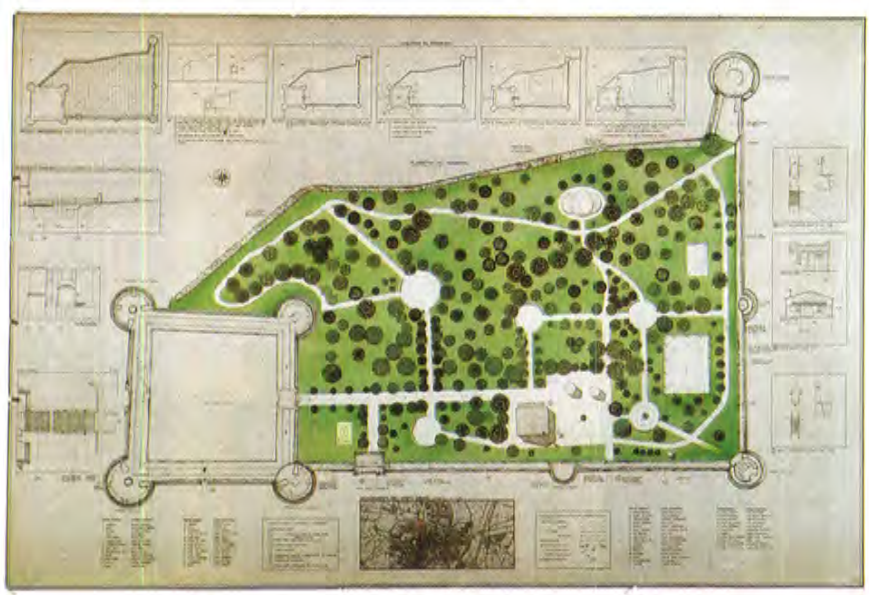
Elenco relativo all'identificazione di alcune specie di uccelli frequentanti il sottobosco e il giardino

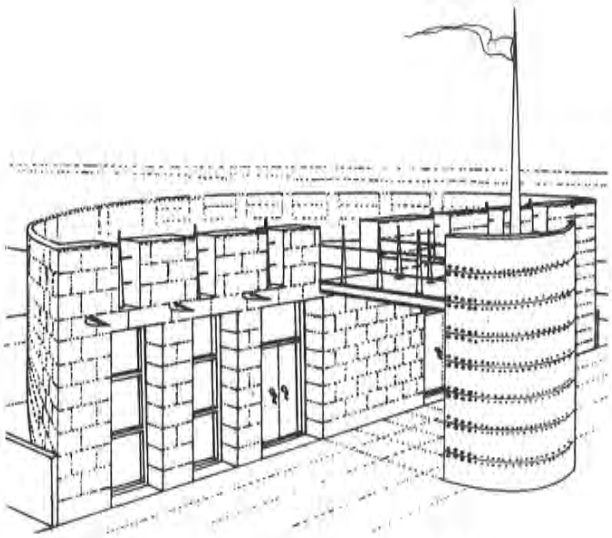
	fam. Fringillidae Carduelis car. CARDELLINO cm. 14	L'abito è simile in entrambi i sessi ma la femmina si riconosce perché ha meno rosso sulla faccia. In ogni livrea ha caratteristiche macchie gialle sulle ali, evidenti in volo. Al di fuori della stagione della riproduzione è gregario e lo si incontra in piccoli gruppi, a volte misti con altri Fringillidi. Canta posato allo scoperto, con un armonioso cinguettio.
	fam. Fringillidae Serinus serinus VERZELLINO cm 11	Ha livree striate, parti inferiori e groppone gialli. Gregario, lo si vede spesso in piccoli stormi. Si nutre sul terreno e ha volo ondulato. Molto canoro, canta posato allo scoperto e in volo con un cinguettio sibillante e metallico.
	fam. Fringillidae Fringilla coelebs FRINGUELLO cm 15	Ha evidenti barrature bianche sulle ali e le timoniere esterne sono bianche. La livrea del maschio è blu e rossa, mentre quella della femmina è verdastra. Si nutre sul terreno e canta stando posato piuttosto allo scoperto, emettendo un canto melodioso e breve.
	fam. Fringillidae Carduelis chloris VERDONE cm 13	Verdastro o marroncino, ha evidenti macchie gialle sulle code e sulle ali. Il becco e il capo sono grandi. Lo si incontra in genere in coppia o in piccoli stormi. Il volo è ondulato, canta posato in alto e allo scoperto o durante brevi voli mescolando insieme varie note cinguettanti.
	fam. Paridae Parus major CINCIALLEGRA cm 14	Caratteristiche le grandi dimensioni, con strisce nere attraverso le parti inferiori gialle. Spesso si vede in stormi con altre Cince, pur essendo meno gregaria delle altre specie. Cerca il cibo in bassi cespugli, il canto è penetrante formato da brevi note metalliche.
	fam. Turdidi Phoenicurus ochrurus CODIROSSO S. cm 14	La livrea molto scura e la coda rossiccia distinguono il maschio dalle altre specie. Le femmine e gli immaturi assomigliano al Codirosso ma sono più scuri. Canta di solito posato su edifici e su rocce, il canto è breve, melodioso con un gorgheggio simile a quello di un Pettirosso.
	fam. Turdidi Erithacus rubecula PETTIROSSO cm 14	Gli adulti si riconoscono dal petto arancione e dalla coda marrone. Passa molto tempo sul terreno e durante la stagione invernale integra la propria dieta con semi e bacche. Canta posato vicino al suolo. Il canto è una serie di veloci e acute note molto gorgheggianti che iniziano in modo sommesso.
	fam. Silvidi Regulus regulus REGOLO cm 9	È il più piccolo uccello europeo. La livrea è verde e gli adulti presentano il vertice color giallo tendente all'arancio, bordati di nero. È assai attivo, svolazzando continuamente visita il sottobosco alla ricerca di insetti, e d'inverno, di bacche. La voce è sottile e acuta.
	fam. Silvidi Sylvia atricapilla CAPINERA cm 15	Segni distintivi sono il cappuccio terminante sopra l'occhio, nero nel maschio e rossiccio nella femmina. Si nutre sovente di bacche. Canta posata in luoghi ben riparati. Il canto è un corto e musicalissimo gorgheggio di potenza sempre crescente.
	fam. Silvidi Phylloscopus trochilus LUI' GROSSO cm 11	Il dorso è verdastro uniforme senza barrature sulle ali. È molto attivo ed irrequieto. Il canto è musicale, armonioso gorgheggio di tono decrescente.

Legenda delle specie arbustive utilizzate per il sottobosco

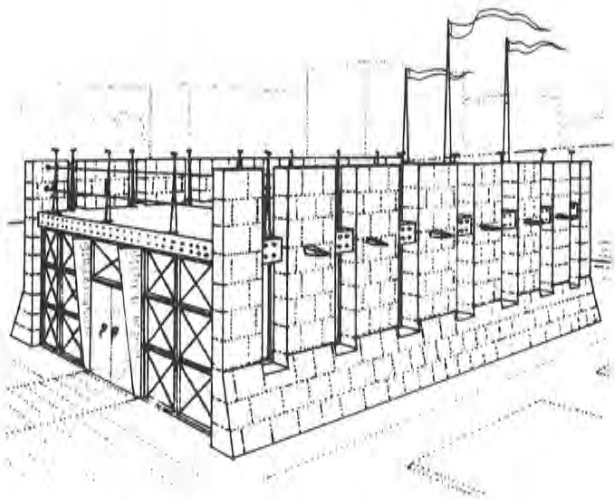
	1 fam. Rosacee Crataegus BIANCOSPINO h. mt 5-7	Specie rustica che oltre ad una splendida fioritura primaverile, durante l'inverno si copre di bacche colorate che risultano con grande evidenza nell'intrico dei rami bruni. L'esposizione da preferirsi è a mezzombra e inoltre necessita di scarse annaffiature.
	2 fam. Verbenacee Callicarpa dichotoma CALLICARPA h. mt 1-1,5	Specie di grande bellezza per la persistenza sino alla fine della brutta stagione dei numerosi grappoli di bacche colorate. Può essere collocata sia in pieno sole che in mezzombra, purché in posizione riparata dal vento. È indispensabile una potatura annuale.
	3 fam. Cornacee Cornus mas, sanguinea CORNIOLO h. mt 4-7	Non sopporta lunghi periodi di siccità e necessita di una leggera potatura di riordino che non deve essere ripetuta ogni anno. La varietà "sanguinea" affida la sua bellezza alla corteccia rosso scuro, che in inverno acquista un risalto eccezionale. A giugno produce fiori bianchi profumati, e quindi frutti rosso cupo.
	4 fam. Rosacee Pyracanta crenatoserrata PIRACANTA h. mt 6	Specie vigorosa e rustica caratterizzata da una appariscente fioritura primaverile, i frutti sono rosso vivo che permangono sulle piante per tutto l'inverno costituiscono un ricercatissimo cibo per gli uccelli.
	5 fam. Caprifoliacee Synphoricarpos sinensis SINFORICARPO h. mt 1-2	I Sinforicarpi non hanno pretese in fatto di terreno, vivono bene anche a mezzombra e si propagano in modo semplice. La varietà "sinensis" ha foglie bluastre. I fiori sono bianchi e si schiudono in luglio. I frutti hanno una intensa sfumatura blu, viola, nero.
	6 fam. Rosacee Sorbus aucuparia, domest. SORBO h. mt 2-10	Specie facile da coltivare, molto bella al momento della fioritura. La coltivazione prevede l'uso di normale terra da giardino, meglio se un po' calcarea; a fine inverno è consigliabile una lieve potatura. I Sorbus sono particolarmente robusti e si ammalano ben difficilmente.
	7 fam. Celastracee Celastrus angulatus CELASTRO h. mt 2	Specie a portamento eretto oppure rampicante dalle finestre leggere e decorative che raggiunge il momento di maggior bellezza in autunno quando i rami si coprono di bacche giallo-arancione. I Celastri non hanno pretese in fatto di terreno, ma esigono di essere annaffiati con regolarità.
	8 fam. Celastracee Evonymus yedoensis, atropurpureus EVONIMO h. mt 3	Gli Evanymus vivono bene in qualsiasi tipo di terreno, anche calcareo. Le annaffiature devono essere abbondanti d'estate. La varietà "yedaensis" assume in autunno una splendida colorazione rosso vivo di grande effetto.

Il disegno del bosco. Solo apparentemente casuale, il disegno del bosco e del sottobosco fa riferimento ad una griglia di divisione del terreno secondo antiche misure locali. Le alberature d'alto fusto sono costituite esclusivamente da Pinus Pinea.





Scorcio prospettico dell'edificio posto a ridosso del lato esterno (nord) della Rocca. La costruzione fornisce un riferimento logistico alla attività teatrale.



Scorcio prospettico dell'edificio posto al termine della piazza in relazione con l'ingresso principale del teatro all'interno della Rocca.

ma leggerezza visiva, è rivolto a materiali naturali come metalli ad ossidazione controllata e legno per garantire una morbidezza tattile e una migliore resa acustica.

All'interno lo spazio è scandito da quattro momenti — intimamente correlati tra loro: il palco sull'estremo nord-ovest, il golfo mistico realizzato con un impalcato in acciaio e legno, mobile, che risponde ad esigenze acustiche e di rappresentazione, la platea a raso e le gradinate che occupano la maggior parte dello spazio risultante. L'esilità degli elementi fissi, e la completa mancanza di una scenografia stabile sul palco, permette di conservare la suggestione dello spazio fisico intuibile soprattutto se ci si pone al centro e si osserva tutto ad angolo giro.

L'elaborazione dello spazio teatrale non si limita all'interno della Rocca, ma si estende anche esternamente alla fortezza, dove si è voluto organizzare uno spazio ora deprecabilmente dequalificato. Grazie alla realizzazione del nuovo edificio che conterrà i camerini ed i servizi di supporto al teatro non si è inteso ripristinare un falso storico, bensì dare una risposta ad esigenze reali, sia di localizzazione diretta di queste funzioni, con l'ingresso alla scena, sia di baricentricità rispetto al luogo a disposizione.

L'evidente analogia di forme con il contesto storico precedente non si propone come anastilosi, ovvero un facsimile di architettura del passato, ma esclusivamente un'integrazione al luogo e con ciò deve essere vista come la migliore soluzione progettuale per rispondere ai bisogni specifici.

Insieme allo sviluppo dell'intero complesso è stato previsto un numero adeguato di posti auto attraverso il riutilizzo degli spazi di rispetto al monumento, secondo le normative vigenti.

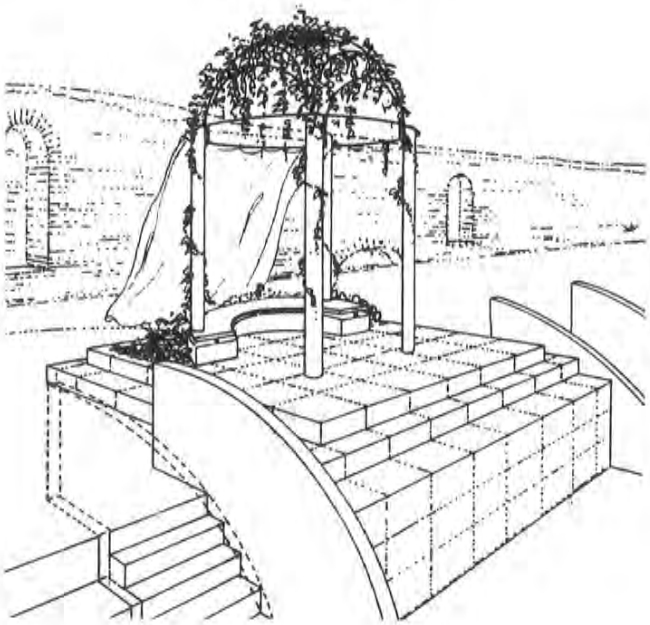
Il progetto non si esaurisce con la riqualificazione della zona della Rocca; una parte altrettanto importante spetta alla fase progettuale da attuarsi all'interno della Cittadella.

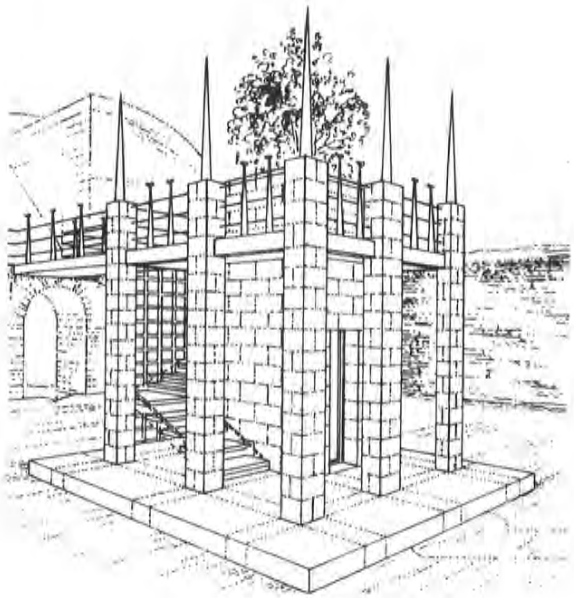
In tale area sono stati individuati tre momenti rappresentativi delle fasi storiche di interrelazione dell'uomo con la natura. Il primo rappresenta un frammento di territorio boscoso apparentemente disposto in maniera irregolare, ma in realtà pianificato secondo un criterio modulare (le pinete sulla costa adriatica sono state impiantate dai Romani allo scopo di limitare l'erosione del litorale) improntate ad una ricerca sulle essenze di sottobosco e al Birdgardening — quest'ultimo rappresenta da un lato una nuova sensibilità nei confronti della natura (lo studio delle nicchie ecologiche sembra prioritario) dall'altro sottolinea il carattere di continuità con l'antica concezione di giardino: luogo di relazioni armoniose, in cui i colori dei fiori e dei frutti, il canto degli uccelli, le forme bizzarre delle farfalle e degli insetti si mescolano, contribuendo a definirlo come Luogo di Delizia.

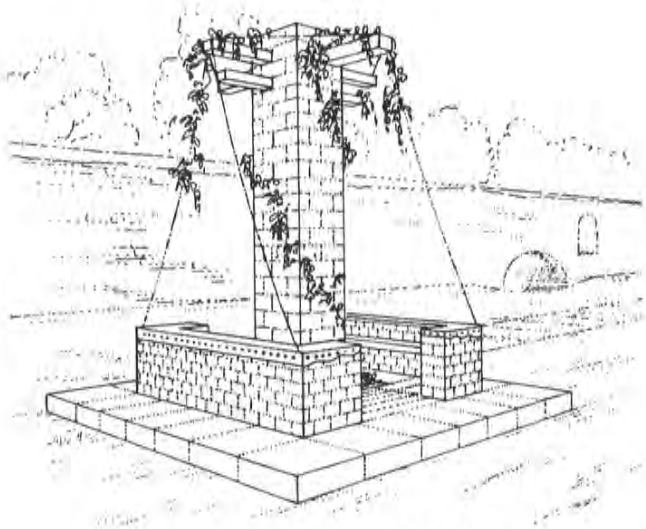
Il bosco, dunque, da realizzarsi con Pinus Pinea, vuole essere un richiamo al territorio circostante alla città, a quelle pinete che nel corso dei secoli hanno rappresentato una fonte inesauribile di vita e sostentamento, per gli abitanti del luogo.

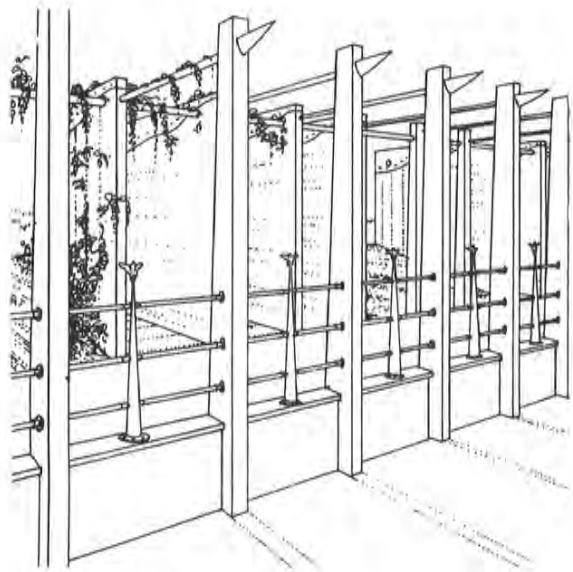
Se il bosco, la pineta coi loro simboli possono apparire un frammento spontaneo, irregolare e generico, il successivo passaggio compositivo è di natura squisitamente paradigmatica: si tratta di un'immagine che rappresenta l'unicum storico e antiquario di Ravenna. La scelta è caduta — non a caso — sul viso più seducente e famoso dell'arte musiva ravennate, il viso dell'Imperatrice Teodora, conservato nello spazio mistico e profondo di silenzi della Basilica di S. Vitale.

La trasposizione di parte del suddetto frammento di mosaico su scala urbana rappresenta in nuce un programma di valorizzazione del monumento che lo racchiude e un punto di riferimento per l'auspicata rinascita e lo sviluppo culturale della città. La realizzazione si basa su un concreto studio particolareggiato di essenze erbacee perenni e l'immagine-manifesto di Teodora/Ravenna risulterebbe un vasto 'mosaico' di specie flo-









Viste prospettiche sui padiglioni prospicienti sulla piazza.
La veduta si riferisce al padiglione nei pressi del bastione della Ghiacciaia.

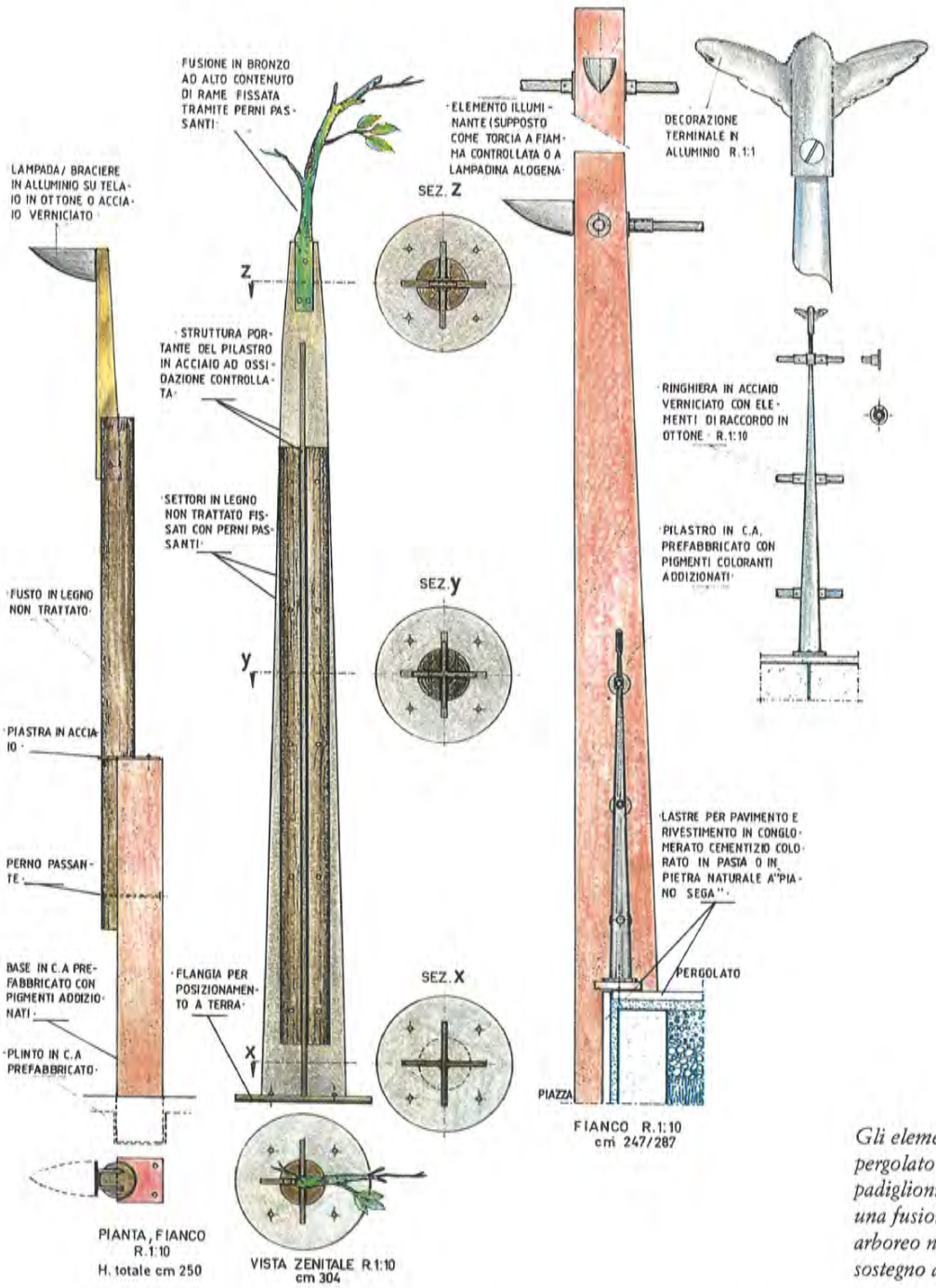
reali di profumi e colori mutevoli, secondo il variare delle stagioni.

Una continua metamorfosi nello spazio e nel tempo.

Il passo successivo è dato dalla configurazione di uno spazio nuovo che lega e unisce Vano-Ambiente, in questo caso rappresentante una ideale prosecuzione all'esterno della Rocca, del Teatro. Questo è possibile attraverso una 'promenade' contrassegnata da setti cementizi che delimitano spazi individuali o tramite una 'galérie' che aggetta con pilastri porta-torce sulla piazza antistante.

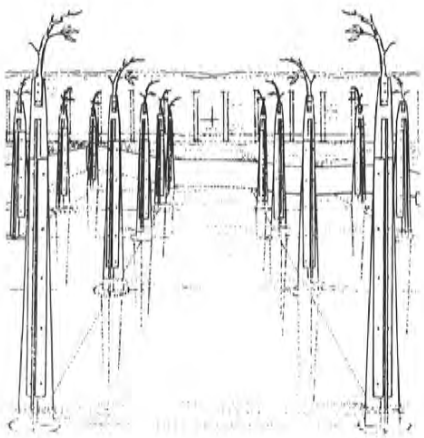
Ciò che appare statico per l'uso di materiali lapidei e cementizi è all'opposto ricco di dinamicità d'uso! In paricolare, per la notevole varietà di elementi che concorrono, unite alle varie destinazioni quali fiera, piccolo anfiteatro, passeggio, luogo di ritrovo, bar, gioco per i bambini.

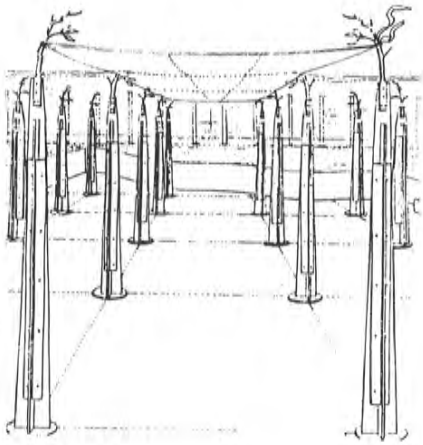
Tale piazza racchiude in sé un supporto teorico sociale di aggregazione e uso reale dello spazio all'interno del monumento, grazie alla sua versatilità e reversibilità.



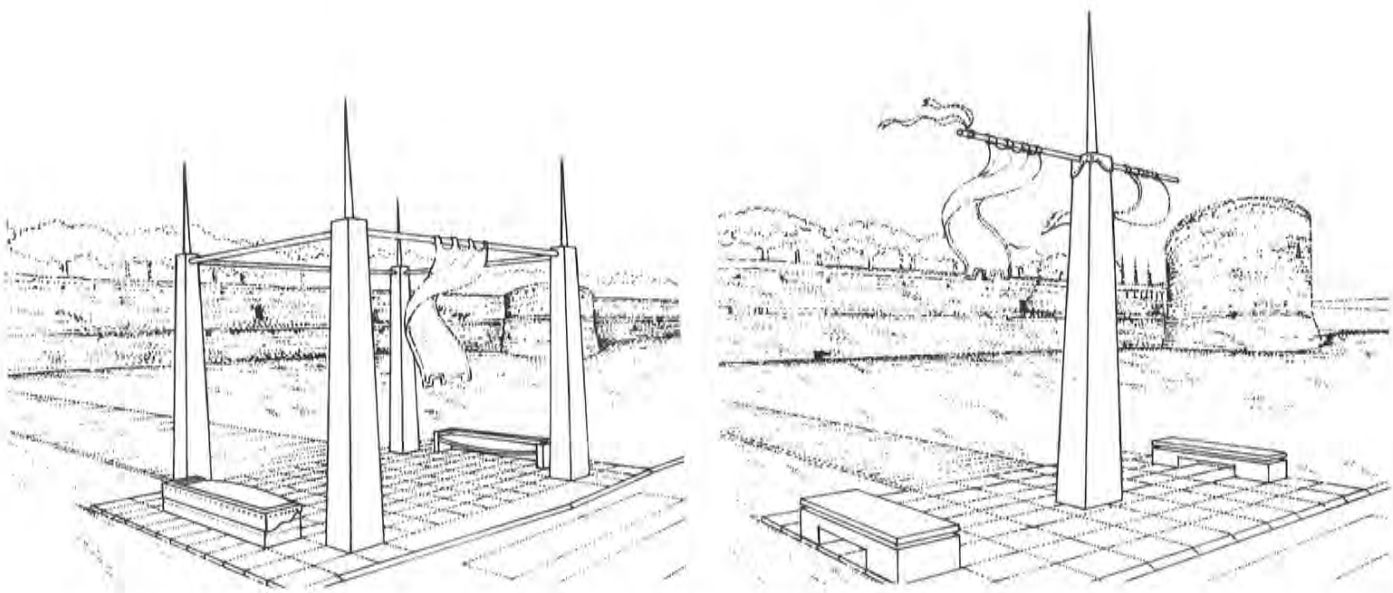
Un riferimento alla metamorfosi. La metamorfosi delle sette ninfe Eliadi al cospetto di Giove dall'edizione veneziana della Hypnerotomachia Poliphili.

Gli elementi che caratterizzano la piazza, il pergolato e i percorsi che connettono i vari padiglioni. Alcuni presentano alla sommità una fusione in bronzo imitante un tralcio arboreo naturale (piazza). Altri fungono da sostegno ad elementi illuminanti.





Vista prospettica sul pergolato lato est della Piazza.



Ingresso secondario.
Gli ingressi al momumento sono stati designati come punti di riferimento ed estensione dell'intervento progettuale.

La piazza, come in ogni intervento urbano, si definisce come un vuoto che correla gli elementi edificati intorno ad esso, che in questo caso sono identificabili con la cinta muraria della Cittadella, la Rocca, il bosco, il giardino di Teodora, il bar e gli arredi che definiscono gli spazi con ritmo geometrico come qli alberi di metallo che 'crescono' cristallizzati al suo interno. Questi ultimi si identificano anche come supporto a coperture stagionali.

Il leit-motiv portante dell'intero intervento è quello di riuscire ad imprimere una dinamica a tutto il progetto, un progetto in continua evoluzione percepibile soprattutto nelle mutazioni cromatiche del giardino fiorito o dalla maturazione dei materiali intesa in senso organico, presente negli elementi della piazza, come metalli ad ossidazione controllata, pietra e legno.

Tale dinamicità è funzione non solo degli spazi e della loro flessibilità d'uso ma spesso dei singoli elementi che li costituiscono. Il monumento sul quale si è intervenuti per rivitalizzarlo, necessitava di un contesto che lo rendesse indipendente e pur tanto profondamente integrato in tutte le trasformazioni proposte. Questo spazio urbano una volta realizzato non apparirà come un episodio meramente aggregato agli altri spazi verdi a disposizione a Ravenna, o come area marginale; all'opposto assumerà una sua precisa identità connettendosi con ogni diritto al tessuto cittadino dal quale per tanto tempo è stato emarginato.

Il materiale illustrativo ed i testi sono stati elaborati in occasione della tesi di laurea degli autori, discussa il 15 luglio 1991. La tesi è stata coordinata e seguita dalla professoressa Renata Rippa in qualità di relatrice, titolare della cattedra di arte dei giardini e architettura del paesaggio presso il dipartimento di progettazione dell'architettura del politecnico di Milano. Si coglie, inoltre l'occasione per ringraziare Maurizio Tarantola, architetto in Modena, per la grande disponibilità dimostrata. Michele Berti, architetto in Ravenna per i preziosi consigli inerenti alle problematiche del monumento, Monica Mattioli e Dino Buffagni per i suggerimenti relativi alle elaborazioni cromatiche delle tavole.

Note

1 LAWRENCE T. E., *I castelli dei Crociati*, Venezia, Arsenale Ed. 1988, p. 160.

2 BERARDI D., *Rocche e castelli di Romagna*, Bologna, Alfa Ed. 1987, p. 131.

3 STELLA G., *Il libro di Girolamo Rossi. La battaglia di Ravenna*, Rimini, SO.ED, 1990.

4 SCHETTINI F., *Novità sulla Rocca di Imola*, p. 53.

Accessibilità urbana
a cura di Fabrizio Vescovo

Attrezzature urbane alternative per il trasporto collettivo accessibile

Fabrizio Vescovo

La città va intesa come un insieme di funzioni e di servizi (residenze, attività produttive, culturali, attrezzature collettive e per il trasporto, ecc.) che si svolgono in spazi chiusi o aperti, al servizio dell'uomo.

Quest'ultimo inteso come unità autonoma che si sposta, anche attraverso un «nastro di percorrenza» pedonale ideale ed ininterrotto, per passare da una situazione ad un'altra, da una attività all'altra.

Conseguentemente il «sistema» delle differenti possibilità di trasporto collettivo risulta determinante nei confronti del buon funzionamento della «macchina» urbana.

L'azione progettuale che riguarda gli spazi collettivi della città e le attrezzature di trasporto è quasi sempre inadeguata a rispettare le reali esigenze e caratteristiche fisiche della generalità della popolazione.

Pertanto si vengono a creare o potenziare, nelle conseguenti operazioni realizzative e di gestione, inutili e spesso dannose situazioni di disagio o veri e propri impedimenti fisici (barriere architettoniche) che costituiscono quasi sempre fonti di pericolo e di affaticamento per tutti e, comunque, situazioni di emarginazione per le persone che appartengono alle categorie svantaggiate come gli anziani, i bambini, i disabili.

Nella progettazione di qualsiasi manufatto o attrezzatura per l'uomo è indispensabile tener conto della reale molteplicità delle caratteristiche delle persone, anche in rapporto alle differenti situazioni possibili oltre che delle varie fasi, con le conseguenti limitazioni funzionali che ciascuno attraversa nell'arco della sua esistenza (bambino, adulto, anziano).

Va sempre tenuto presente che le persone «svantaggiate» nel movimento, in maniera più o meno consistente, ed in modo temporaneo o permanente, rappresentano un'alta percentuale della popolazione, dell'ordine di grandezza del 20% del totale.

Pertanto, tenendo conto di questo non secondario aspetto che ha così consistenti ricadute sul sociale, vanno predisposti, con tutta la dovuta attenzione, gli strumenti urbanistici, l'organizzazione dei sistemi di trasporto, i piani urbani del traffico, le sistemazioni dell'ambiente urbano e qualsiasi altra operazione riguardante i «contenitori edilizi» e, più in generale tutto il territorio antropizzato.

A tale proposito è opportuno ricordare una parte, peraltro significativa, di quanto contenuto nella Circolare Ministero LL.PP. n. 310 del 7.3.1980 (1), relativa alle «facilitazioni» per la circolazione e la sosta dei veicoli al servizio di persone invalide.

«... In linea generale le Amministrazioni comunali sono tenute a privilegiare, nei centri abitati, il trasporto pubblico ed a vincolare conseguentemente l'uso dei veicoli privati. Tuttavia poiché i veicoli di trasporto collettivo si rivelano, di fatto, per le persone con problemi motorii ed impossibilitati ad usarli, dei sostanziali impedimenti alla mobilità nelle aree urbane, oppure ove si svolgono più intense attività sociali, culturali e di svago, oltre che lavorative, le Amministrazioni stesse sono tenute a predisporre ogni possibile provvedimento ed accorgimento al fine di consentire e facilitare l'uso dei veicoli privati ai detentori dello speciale Contrassegno"... "In tali casi i veicoli privati costituiscono il fondamentale ausilio per la mobilità, nell'ambito dello spazio urbano, delle cosiddette categorie svantaggiate e ne favoriscono l'integrazione ed il reinserimento nella vita sociale».

Quanto sopra riportato tende a mitigare parzialmente le difficoltà, per alcuni non altrimenti superabili, delle persone meno fortunate che hanno notevoli problemi nella deambulazione e quindi negli spostamenti.

È evidente però che, in determinate circostanze, la possibilità di usare l'auto, nell'ambito di aree e di percorsi dedicati essenzialmente ai pedoni, ove esista un'alta densità di flusso, risulta difficilmente compatibile con l'uso preminente dei percorsi stessi.

Dal punto di vista urbanistico e di accorta gestione degli spazi collettivi occorre pertanto focalizzare l'attenzione su ipotesi e realizzazioni di attrezzature e sistemi di trasporto pubblico alternativi a quelli tradizionali (2).

In modo particolare per i centri urbani antichi con forti dislivelli di quota edificati, per una serie di motivazioni storiche, con parametri progettuali e caratteristiche strutturali ben lontani dagli standards minimi di comfort ed accessibilità ritenuti attualmente accettabili, vanno immaginate e poste in essere le opportune operazioni di adeguamento e di «riprogettazione» anche mediante l'uso di tecnologie che contemplino la realizzazione di percorsi pedonali meccanizzati (3) con andamento orizzontale, obliquo o verticale. In modo specifico quelli obliqui o verticali, quali funicolari e ascensori, sono in grado spesso di risolvere problemi urbanistici e di movimentazione agevole di persone, nell'ambito dei centri abitati, risultando facilmente utilizzabili da tutti, compresi coloro che hanno ridotte o impedite capacità motorie o sensoriali.

Inoltre, con progettazioni attente e responsabili, è possibile individuare soluzioni tecniche in grado di garantire la compatibilità anche nei confronti di contesti urbani di particolare pregio storico o ambientale (4).

L'esempio che di seguito proponiamo, che appare sicuramente corretto ed equilibrato rispetto alla situazione specifica esistente, rientra tra le soluzioni tecnico-urbanistiche di cui si auspica un maggior sviluppo ed una maggiore diffusione. L'aspetto tecnologico, è stato positivamente raccordato con quello estetico e con quello legato alla sicurezza d'uso. Inoltre le am-

Veduta del collegamento pedonale dalla Piazza Boetani con la scalinata la torre dell'ascensore panoramico.

pie superfici vetrate della cabina a porte contrapposte, che viaggia in una «canna» con due pareti trasparenti, contribuiscono non poco al «benessere» di tutti coloro che provano in ambienti ristretti spiacevoli sensazioni di tipo claustrofobico.

Note

1 La circolare Ministero LL.PP. n. 310 del 7.3.1980, la stesura della quale è stata curata da chi scrive, assume particolare importanza in relazione alla mobilità delle persone con difficoltà di deambulazione.

Essa si relaziona direttamente agli articoli 3 e 38 della Carta Costituzionale. L'ottica è quindi quella di avvicinarsi all'obiettivo delle «pari opportunità».
In questo senso, al riguardo del concetto di uguaglianza fra i cittadini, è importante la sentenza della Corte Costituzionale 28.11.1961 n. 34. In essa infatti si evidenzia che il legislatore non è obbligato a disporre per tutti una identica disciplina ma, al contrario, deve essergli consentito di adeguare le norme giuridiche ai vari aspetti della vita sociale, dettando norme diverse per situazioni diverse.

2 Da questo punto di vista è utile confrontare quanto contenuto nelle proposte di intervento, relative al Progetto Pilota per l'accessibilità del centro storico di Roma, coordinato da Fabrizio Vescovo, pubblicato su Paesaggio Urbano n. 3-4/92.

3 Vedi al proposito le interessanti soluzioni adottate per il centro storico di Perugia che per altro risentono di una impostazione concettuale avvenuta in un periodo antecedente alle numerose vigenti normative per l'accessibilità e le eliminazioni delle barriere architettoniche.

4 In questa logica, di cui si auspica un consistente sviluppo, si stanno muovendo da tempo amministrazioni di città storiche come Urbino, Todi, Camerino, Ancona ed altre, anche riscoprendo il valore e l'utilità di un valido mezzo di trasporto collettivo come la funivia, da tempo sfortunatamente caduto in disuso.

Pontassieve: uno sguardo fra una piazza e la collina

Paolo Forasassi

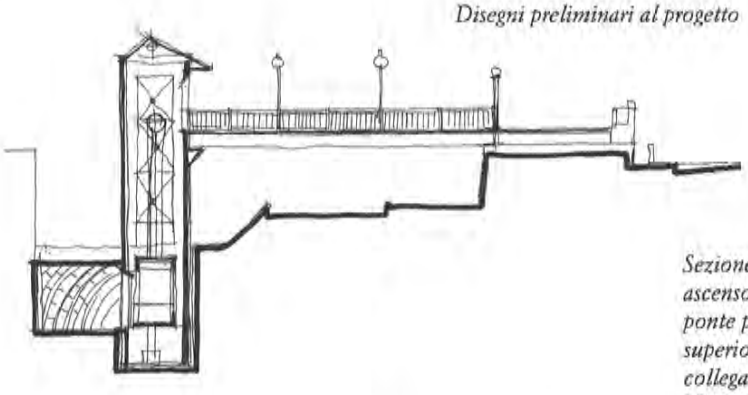
Sono passati alcuni anni da quando nell'ottobre 1984 mi veniva affidato l'incarico dello studio generale di massima per la sistemazione della viabilità e dell'arredo urbano del Capoluogo di Pontassieve.

Ricordo che il mio primo pensiero dopo l'indagine e l'analisi progettuale della situazione della viabilità, fu quello di pensare alla riqualificazione di una direttrice principale fra la zona nord e la zona sud di Pontassieve, per creare un collegamento pedonale fra la parte alta

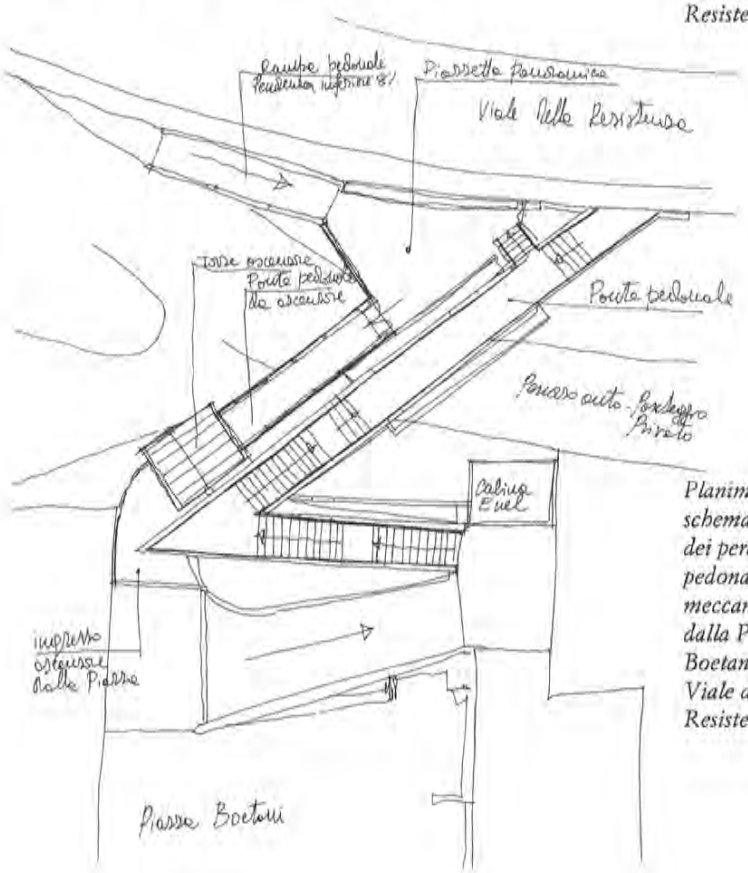
TEMA

Collegamento pedonale tra la Piazza Boetani e la Via della Resistenza a Pontassieve.
Progetto:
Paolo Forasassi con Daniela Sorigni
Progetto delle strutture:
Paolo Forasassi
Direzione lavori:
Paolo Forasassi
Committente:
Comune di Pontassieve
Imprese costruttrici:
Opere strutturali: Boni Aldo e C., Vicchio
Opere murarie di finitura
Coop. Muratori e Sterratori, Montecatini Terme
Impianto ascensore: Otis Italia
Opere elettriche: Guido Forati, Pontassieve
Opere in ferro:
Calcinai e figli, Pontassieve
Realizzazione fontana:
Luciano Pera, Pietrasanta
Anno di progettazione: *1985-1987*
Periodo di realizzazione: *1987-1991*
Costo preventivo: *269.000.000*
Costo consuntivo: *366.000.000*

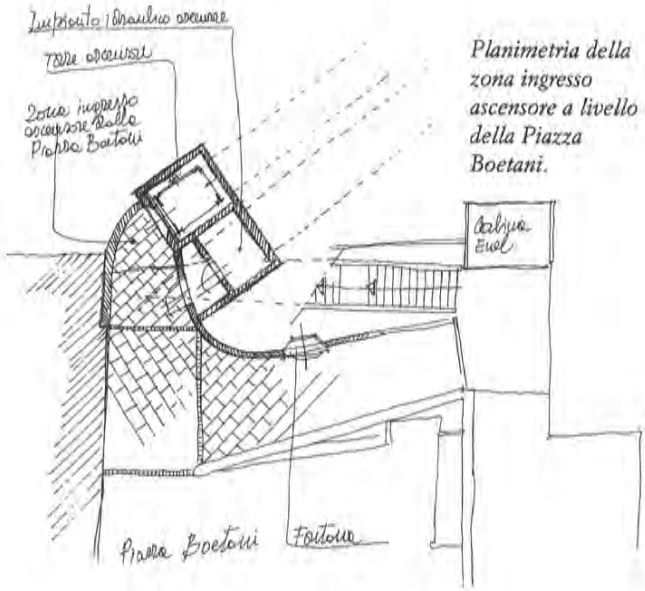
Disegni preliminari al progetto



Sezione della torre ascensore e del ponte pedonale superiore di collegamento al Viale della Resistenza.



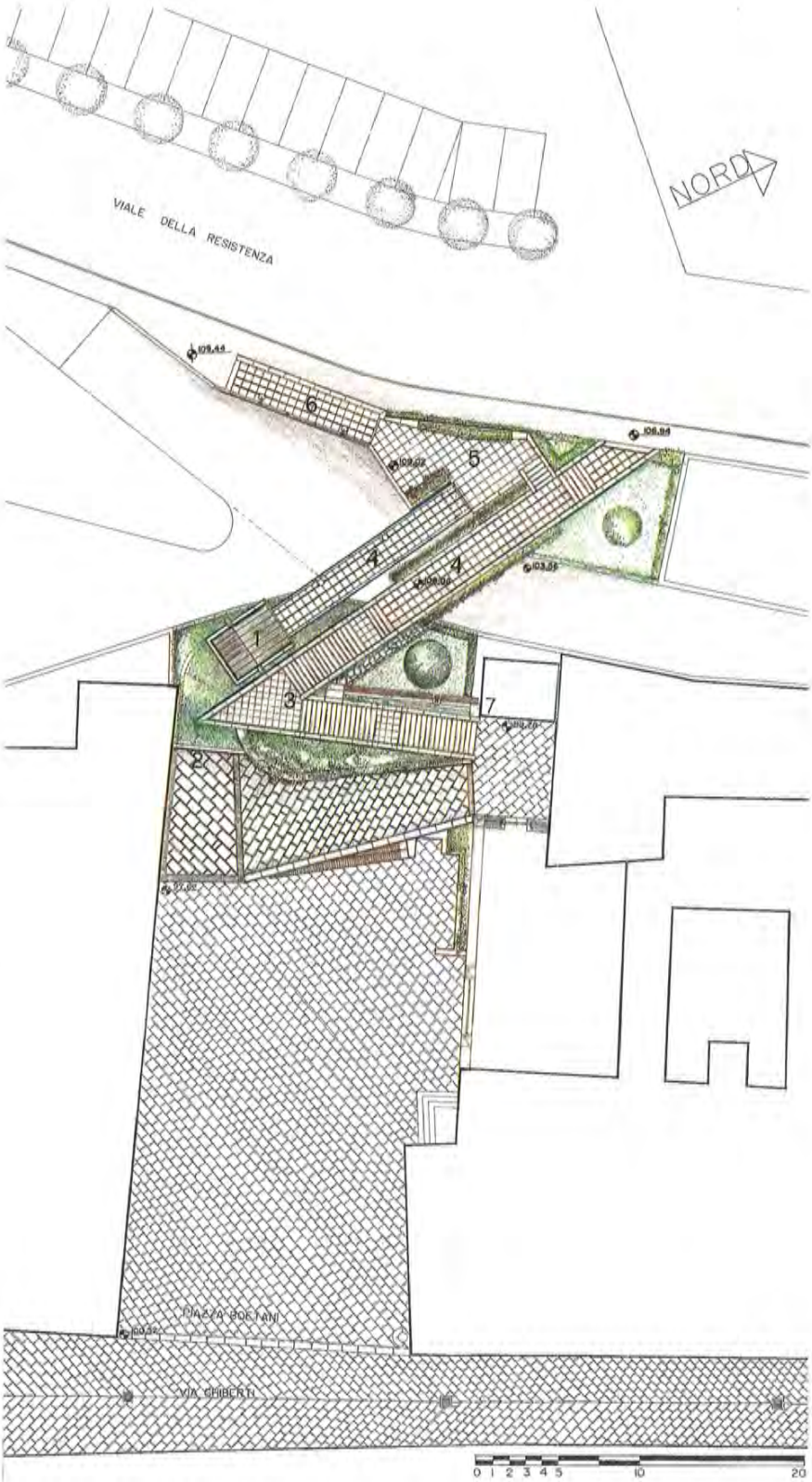
Planimetria con schema distributivo dei percorsi pedonale e meccanizzato che dalla Piazza Boetani salgono al Viale della Resistenza.



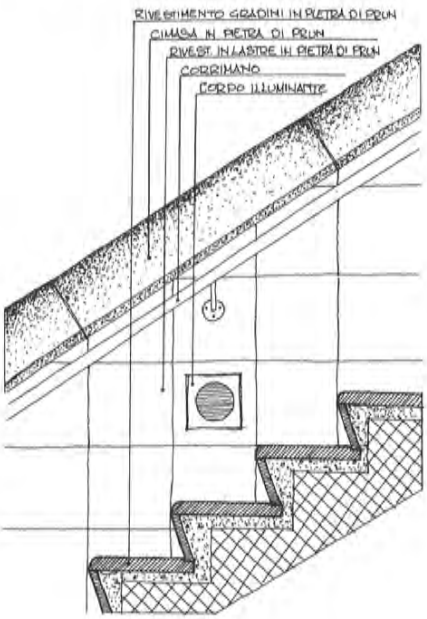
Planimetria della zona ingresso ascensore a livello della Piazza Boetani.

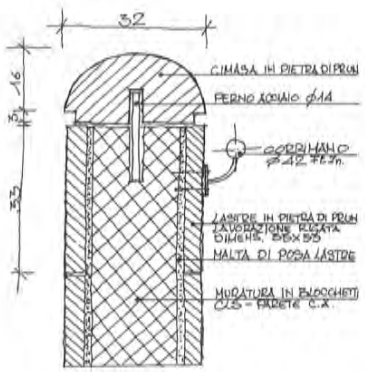
Planimetria generale

Legenda:
1 *Torre per alloggiamento ascensore panoramico.*
2 *Zona ingresso ascensore a livello della Piazza Boetani.*
3 *Scalinata.*
4 *Ponte pedonale di collegamento con il Viale della Resistenza per consentire lo scavalcamento della viabilità privata sottostante.*
5 *Piazzetta panoramica.*
6 *Rampa di raccordo tra la piazzetta panoramica ed il Viale della Resistenza.*
7 *Cabina elettrica preesistente.*



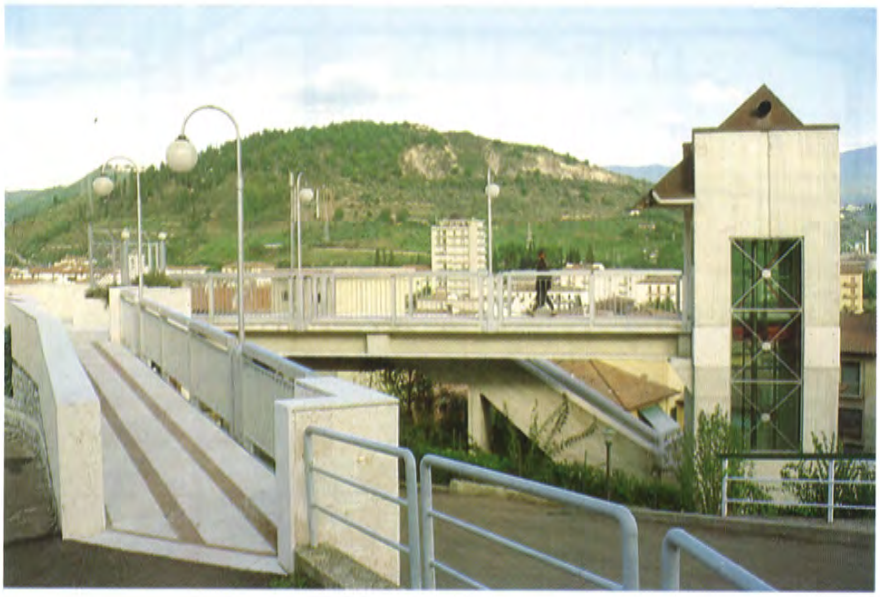
Particolari costruttivi dei parapetti della scalinata.





La torre con l'ascensore panoramico.

Veduta da monte dell'intervento inserito nel contesto urbano.



e bassa del Capoluogo, cercando di identificare in questo percorso i poli di interesse commerciale, generatori dei principali flussi pedonali all'interno del tessuto urbano.

Piazza Boetani, per la particolare localizzazione a cerniera fra il centro storico con la sede degli uffici amministrativi, i negozi del Borgo, la zona collinare residenziale con la viabilità di scorrimento ed i parcheggi, poteva essere il punto di partenza a nord di questo percorso, configurandosi non soltanto come un'operazione di riqualificazione di uno spazio urbano per eccellenza quale è una piazza, ma anche di superamento della forte differenza di quota fra la piazza ed il viale della Resistenza in ottemperanza al d.P.R. n. 384/1978 per l'abbattimento delle barriere architettoniche : obbiettivo fondamentale da perseguire nella progettazione dei futuri spazi urbani.

Sopra
Particolare del ponte pedonale inferiore con le fioriere e le cimase in pietra di Prun.

Sotto
Veduta dell'intervento da ovest con il percorso inclinato di raccordo tra la quota dello sbarco ascensore e marciapiede del Viale della Resistenza.
Il percorso inclinato ha una pendenza non superiore al 4% in ottemperenza al d.P.R. n. 384/'78 ed è dotata di un funzionale e prescritto corrimano.

Veduta dell'arrivo ascensore con il ponte pedonale di collegamento alla piazzetta panoramica.

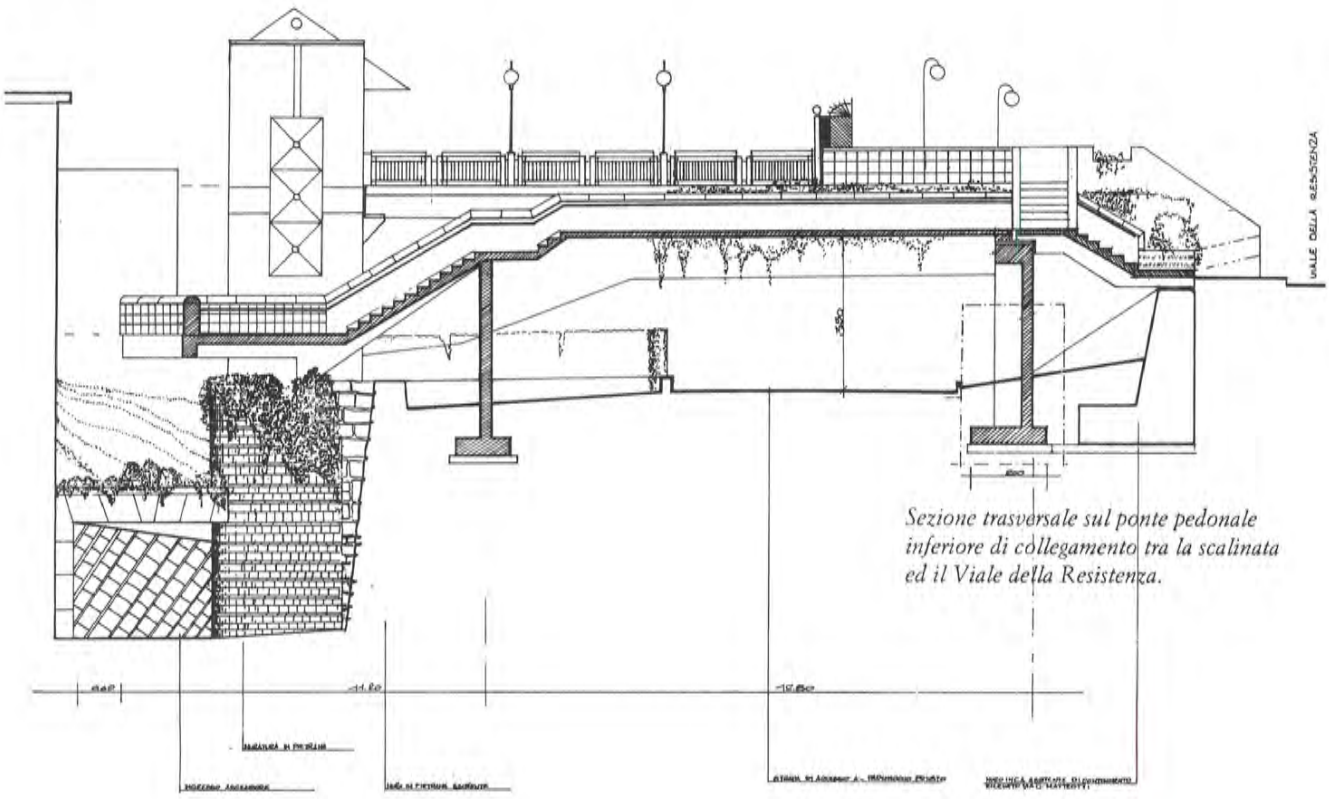
Veduta della zona d'ingresso all'ascensore dalla Piazza Boetani. L'impianto ascensore è sorvegliato ed assistito in continuazione con un sistema di citofoni e di telecamere a circuito chiuso poste all'interno della cabina ed all'esterno delle porte di accesso e collegate alla vicina sede della Confraternita di Misericordia, incaricata dal Comune di Pontassieve per la sorveglianza dell'impianto

Nel novembre 1987 l'amministrazione comunale di Pontassieve, con un progetto di variante, riusciva dopo lunghe trattative con l'ENEL ad attivare l'inizio dei lavori di piazza Boetani:si apriva un cantiere lungo con imprevisti di vario genere conclusosi alla fine della primavera del 1991 e che ha avuto un costo complessivo di 476 milioni, dei quali 366 milioni per l'esecuzione dei lavori e 110 milioni per IVA, esproprio terreni, spese tecniche ed allacciamenti elettrici.

L'unica possibilità di collegare il dislivello di circa dieci metri esistente fra la piazza ed il viale della Resistenza era inserire l'ausilio di un mezzo meccanico in alternativa ad un percorso pedonale in un progetto unitario che doveva, contemporaneamente, riqualificare uno spazio urbano particolarmente delicato per la sua collocazione pedecollinare fra il centro storico e la via Ghiberti.

Bisognava quindi tenere presente la notevole altezza richiesta dall'intervento, senza esasperarla, mediando il verticalismo con elementi architettonici orizzontali per non interferire con la piccola superficie della piazza.

Mi è sembrato fondamentale non cambiare con l'inserimento della meccanizzazione le caratteristiche morfologiche di quello spazio, non solo tenendo presente le sue dimensioni, ma operando coerentemente nel rispetto dei suoi connotati fondamentali: il verde della collina a monte, il muro in alberese ed arenaria, le piante di capperi del vecchio muraglione a retta accanto alla cabina elettrica. Tutti elementi caratteristici della vecchia Pontassieve "fuori le mura", quella salvata dai bombardamenti dell'ultima guerra che dalla Torre dell'o-



Sezione trasversale sul ponte pedonale inferiore di collegamento tra la scalinata ed il Viale della Resistenza.

La fontana

Plastico di studio definitivo

Una fase del montaggio in cantiere degli elementi componenti la fontana in marmo rosa del Portogallo

La fontana inserita nel contesto del muro in alberese e pietra di Prun.

Le varie superfici del marmo della fontana sono state lavorate a mano con grana differenziata dall'esterno verso l'interno:in particolare la lavorazione dei semianelli superiori evidenzia la forma architettonica riconducibile ad una conca naturale, mentre il bacile di raccolta dell'acqua è stato lavorato in modo da mettere in evidenza il fondo rosa del marmo e le venature verdi azzurre.

La scalinata vista dal basso: sono evidenti i parapetti ad opera incerta in pietrame di alberese e arenaria di raccordo con i muri preesistenti. I gradini della scala, del tipo a raccordo inclinato pedata alzata, sono stati trattati a bocciarda fine e rigatura a mano con funzione antiscivolo.

Particolare della pavimentazione del ponte pedonale inferiore in lastre di pietra di Prun rigate e intercalate da listelli di cotto dell'Impruneta. Si nota anche l'istallazione di un essenziale ed utile corrimano.

Particolare del parapetto della scalinata con il rivestimento, la pavimentazione e la cimasa in pietra di Prun: pure essendo stato usato lo stesso materiale, la cimasa è di colore bianco mentre la pavimentazione ed il rivestimento verticali sono di colore rosa.

Veduta del cancello di sicurezza a protezione della porta superiore dell'ascensore nel periodo di chiusura notturna.

rologio, lungo il Borgo, porta fino al Ponte Mediceo.

L'intervento edilizio si compone di una torre in calcestruzzo, per alloggio dell'ascensore panoramico, alleggerita da due grandi finestre speculari, che emerge dal muro di contenimento in alberese e pietra rosata di Prun e si alza per ml. 10,00 fino ad incontrare un percorso panoramico a ponte, collegato, in assenza di barriere architettoniche, alla via della Resistenza.

Nell'eseguire gli scavi di fondazione fu intercettata una modesta falda d'acqua proveniente dalla collina:incanalandola si è creata l'idea per disegnare una piccola fontana,come segno naturale caratterizzante nel contesto della piazza e che doveva nascere dal bugnato del muro a fascie orizzontali.

Dall'altro lato della piazza, dopo la rampa, inizia la scalinata in calcestruzzo e pietra rosata: è intercalata, a varie quote, da diverse piattaforme panoramiche e termina di fronte alla collina sovrastante sul percorso a tappeto segnato da fughe dei listelli in cotto, lasciandosi alle spalle la vista della piazza. Questo spazio architettonico dinamico, concepito per essere vissuto in movimento ed abbracciare contemporaneamente con lo sguardo la piazza ed il paesaggio delle colline, dei tetti e delle antiche torri, credo appartenga a tutti i cittadini anche e soprattutto nella misura in cui esso tiene conto delle diverse e possibili dimensioni del vivere umano.

Geografia urbana
a cura di Pier Francesco Ricci

Con questo numero della rivista ha avvio uno spazio destinato ad ospitare le tematiche legate alla geografia urbana e regionale, disciplina in continua evoluzione, dove, alla consolidata tradizione di studi geografici, si affiancano sempre più spesso innovativi sistemi di indagine e conoscenza che aprono nuovi orizzonti e consentono una sempre più precisa e puntuale applicazione delle teorie statistico-geografiche.

Pier Francesco Ricci

Sistemi informativi
geografici
per la pianificazione strategica
delle aree metropolitane

Roma: telerilevamento e pianificazione urbana

Le attività di ricerca condotte per la definizione di un supporto informativo alla pianificazione urbana, ha portato l'Università di Roma "Tor Vergata", Telespazio ed Esri Italia (*), alla effettuazione di uno studio rivolto all'utilizzo delle immagini captate dai satelliti Spot e Landsat a sostegno dell'analisi della struttura fisica dell'aggregato urbano e all'utilizzo di sistemi GIS.

I risultati di questa approfondita ricerca, di seguito pubblicati, mettono in evidenza le nuove frontiere di conoscenza dinamica del territorio, e quindi della geografia, e la loro rapida evoluzione grazie anche al progresso tecnologico legato ai sistemi di telerilevamento dallo spazio.

Roma è il territorio oggetto di questa innovativa attività di ricerca orientata alla individuazione di sistemi di acquisizione dati meno complessi e meno costosi degli attuali. Lo studio, in particolare, ha approfondito due tipi di analisi, ovvero:

- *analisi quantitativa*, incentrata sulla misurazione delle dimensionali e della distribuzione spaziale di alcune grandezze di interesse ai fini delle decisioni di *planning*; la base informativa costruita con tale analisi si qualifica come strumento di esplicitazione dei termini quantitativi di riferimento, in rapporto alle possibili politiche di sviluppo e/o trasformazione della struttura urbana.
- *analisi morfologica*, che assume ad oggetto le modalità di uso dello spazio; si sviluppa tramite la ricognizione dei rapporti, nello spazio degli elementi di occupazione del suolo urbano.

L'informazione ricavata dall'analisi morfologica, pur espressa rigorosamente, è indirizzata ad una valutazione della qualità delle diverse parti della struttura urbana. In particolare, l'analisi è stata diretta alla esplicitazione delle modalità del rapporto tra spazi non edificati, al fine di consentire la valutazione della qualità ambientale della struttura urbana.

Le elaborazioni sviluppate hanno così assunto come base informativa quella, già disponibile, relativa alla riclassificazione degli usi del suolo del territorio romano in 9 classi.

Tale base era stata realizzata mediante impiego di tecniche di riclassificazione per la massima verosimiglianza , applicate a immagini Spot (1) multispettrale e pancromatica dell'agosto del 1989.

A partire da tale immagine, si è curata la predisposizione di una banca dati sull'uso del suolo estesa a tutta l'area di Roma, non disponibile in precedenza.

La vettorializzazione dell'immagine classificata, ed il suo trattamento attraverso un sistema GIS (2), ha consentito, oltre alla elaborazione degli indici ed alla produzione delle cartografie illustrate, la realizzazione di una banca dati alfanumerica di assoluta originalità. In particolare, per ciascuna delle 4100 sezioni di censimento ISTAT 81 in cui risulta divisa l'area, si dispone attualmente delle seguenti informazioni:

- quantità suo edificato;
- quantità suolo vegetato, per ciascuna delle classi individuate;
- quantità di suolo non edificato e non vegetato;
- quantità di aree non classificate, assumibili in prima approssimazione come coincidenti con le sedi stradali;
- numerosità degli elementi di copertura del suolo, per ciascuna classe di copertura.

Metodologia per la definizione degli indici di riferimento e delle basi dati

La base dei dati telerilevati è stata elaborata, sia nella forma originale (raster) che nella forma vettoriale, al fine della costruzione di indici descrittivi; le operazioni svolte risultano dalla combinazione di diverse modalità di analisi riguardanti l'oggetto sottoposto ad analisi e quindi il singolo elemento della copertura o la zona della copertura comprendente più elementi; le tipologie di elementi sottoposto ad analisi, sono quindi stati sia i *pixel* (3) che compongono le immagini elettroniche da satellite, sia i poligoni delle stesse immagini vettorializzate.

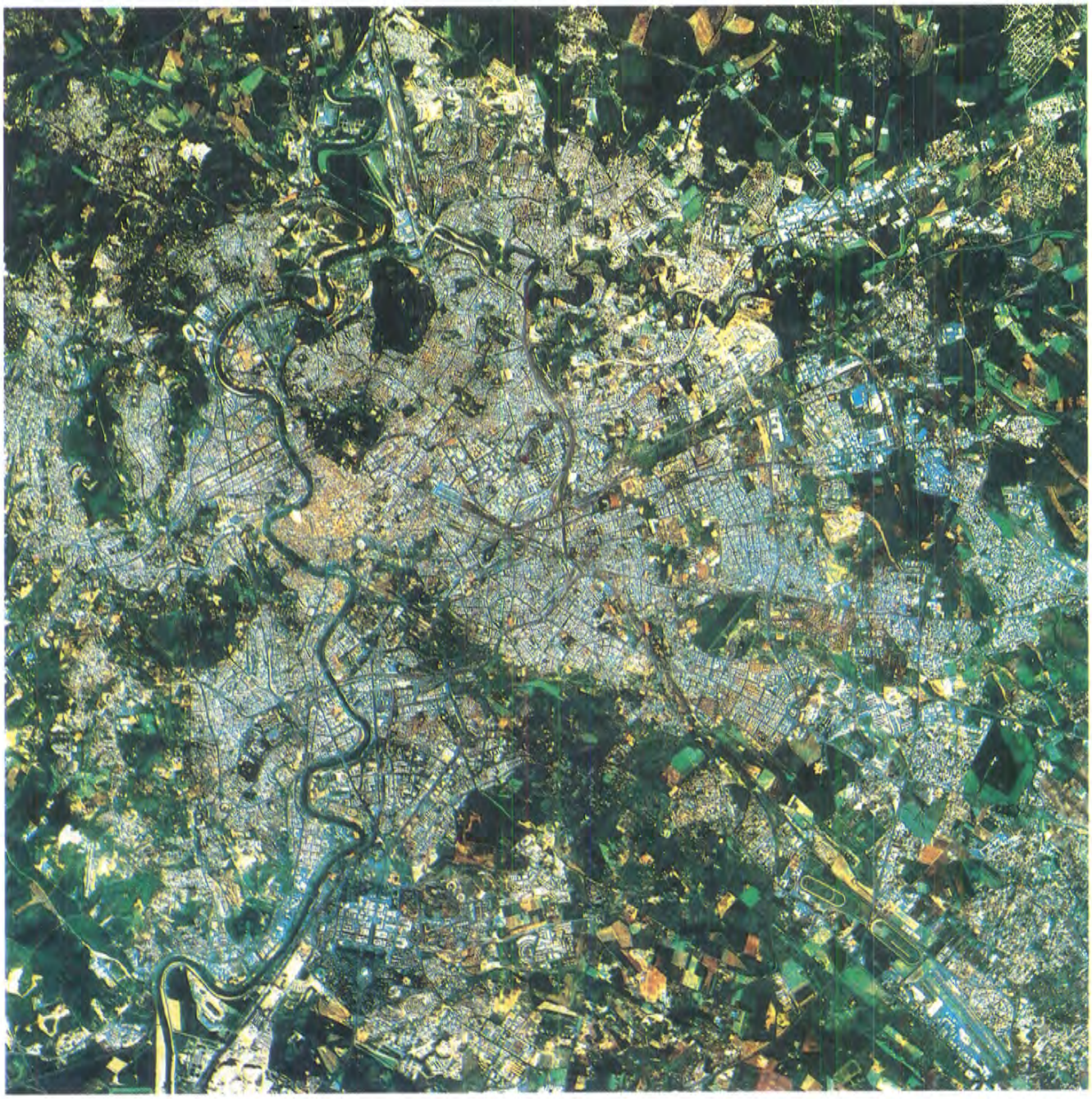
Nel caso di analisi condotte per zona, sono state assunte a riferimento le zone statistiche ISTAT relative al censimento di popolazione 1981 e le zone costruite da finestre mobili di raggio variabile.

Gli operatori impiegati nella costruzione dei diversi indici sono stati sia matematici, che geometrici, insiemistici e topologici, da cui derivano gli indici di: **densità degli usi del suolo**, calcolata per i diversi usi del suolo ed in relazione alle sezioni di censimento'81.

Tale indice è derivato dalla analisi della base dati vettorializzata e risulta dal rapporto diretto tra quantità di suolo occupata dal singolo uso all'interno di ogni sezione, ed area della sezione stessa.

Questo indice è contenuto in una

Immagine di Roma
ripresa dal satellite Spot



banca dati relativa a tutte le sezioni e ai nove usi del suolo individuati.

rapporto quantitativo tra usi, descrittivo del profilo funzionale di zona. Tale indice è stato costruito mediante una operazione di *clustering* applicata a tutte le quantità relative ai diversi usi del suolo interni ad ogni sezione di censimento, percentualizzate rispetto all'area della sezione stessa.

Le diverse quantità utilizzate sono state calcolate mediante comparazione dell'immagine Spot riclassificata e la immagine raster delle sezioni di censimento, come numerosità di pixel per ciascuno del suolo interno a ciascuna sezione di censimento.

concentrazione dei singoli usi, calcolato come rapporto tra numerosità degli elementi, loro superficie e superficie della zona di riferimento. Questo indice consente una prima lettura morfologica degli elementi della copertura, fornendo una misura del grado di aggregazione/dispersione dei singoli usi.

È stato calcolato a partire dalla base dati vettorializzata e risulta dal rapporto inverso tra numerosità dei poligoni relativi al singolo uso, area complessivamente occupata dal singolo uso ed area della sezione di censimento. Questo indice è contenuto in una banca dati relativa a tutte le sezioni e ai nove usi del suolo individuati.

rapporto topologico tra usi, calcolato in relazione alle condizione di contiguità tra elementi areali di uso diverso.

Tale indice è stato elaborato a partire dalla base Spot riclassificata, nella sua forma raster, mediante lo sviluppo di appositi algoritmi di calcolo.

rapporto geometrico tra usi, calcolato

Spazi non edificati

- aree di minimo confinamento
- aree semiconfinate
- aree di massimo confinamento
- aree verdi
- edificato

Spazi edificati

- edifici prospicenti spazi aperti
- edifici non confinati
- edifici semiconfinati
- edifici confinati
- aree verdi

Spazi verdi

- fascia di massima influenza
- seconda fascia di influenza
- terza fascia di influenza
- area di non influenza
- aree verdi

Aree morfologiche omogenee

- aree sature
- aree densamente edificate
- aree edificate
- aree edificate dotate di spazi verdi
- aree verdi parzialmente edificate
- aree verdi

dell'indice di densità sul reticolo delle sezioni di censimento;

• come mappatura dettagliata, alla scala 1:10.000, con rappresentazione sui singoli elementi di suolo edificato.

• analisi ambientale

Cartografia delle qualità ambientali

Tale cartografia deriva dalla mappatura dell'indice di rapporto topologico calcolato in riferimento a singoli elementi (pixels) degli usi edificato e non edificato.

La graficizzazione di questo indice, attribuito all'edificato, ha consentito l'esplicitazione delle condizioni di contesto di ciascun elemento e fornisce un parametro di valutazione delle qualità ambientali degli spazi edificati; in particolare illustra gli ambiti di confinamento di questi ultimi, individuati come ambiti di massima densità/prossimità di suolo edificato.

Tale indice è stato calcolato, a titolo esemplificativo, per una parte di città di nove chilometri quadrati, mediante l'applicazione di una analisi a finestra mobile di 90 metri di lato.

Lo stesso tipo di analisi, elaborata all'interno di una finestra di 50 metri di lato e rappresentata sulle aree non edificate e non vegetate, ha consentito la esplicitazione degli ambiti di massima segregazione degli spazi liberi. In particolare tale mappatura illustra le aree non edificate, assumibili in prima approssimazione come sedi stradali, chiuse da fronti edificati compatti e prossimi tra loro, discriminandole da quelle più aperte corrispondenti a piazze, sedi stradali di dimensione maggiore, strade prospicienti aree verdi.

Cartografia dei contesti ambientali

Una analisi dello stesso tipo della precedente, ed applicata alla stessa area urbana, ha teso alla esplicitazione delle condizioni di contesto degli spazi edificati relativamente alla prossimità di spazi verdi. L'indice calcolato, relativo alla misurazione di distanze geometriche fra singoli pixels relativi a diversi usi del suolo, illustra le diverse qualità ambientali degli spazi edificati, come misura di maggiore o minore dotazione/accessibilità di spazi verdi.

L'indice è stato calcolato, per ciascun elemento edificato, all'interno di una finestra mobile di duecento metri di lato e relativamente a tutte le classi di suolo vegetato presenti nella finestra. Il calcolo è riproducibile in riferimento a specifiche classi di suolo vegetato, ed in particolare alle classi di arborato.

La lettura congiunta delle tre mappature consente di effettuare interessanti valutazioni delle condizioni di massimo rischio ambientale delle diverse aree urbane, soprattutto se connesse ad ulteriori informazioni relative alle caratteristiche dei flussi di traffico presenti.

Sviluppi previsti

Sono in corso altre elaborazioni di base su dati *Spot* e *Landsat*, per incrementare qualitativamente la disponibilità di dati su cui effettuare successive operazioni; tali elaborazioni devono avere lo scopo di superare alcune carenze informative della riclassificazione già disponibile, rispetto all'utilizzo nel *planning* urbano; in particolare le carenze informative attuali riguardano:

• il dettaglio degli usi del suolo;

• la valutazione volumetrica dell'edificato;

• le attività presenti, solo in minima parte deducibili dall'informazione sull'uso del suolo;

quindi altre elaborazioni di base potrebbero riguardare:

• altre tecniche di riclassificazione;

• elaborazione dati Spot con risoluzioni inferiori ai 10 metri;

• realizzazione di modelli di elevazione per la stima dei volumi dell'edificato;

• sperimentazione dei dati telerilevati, quali il termico, per la valutazione delle destinazioni d'uso degli spazi edificati.

Le attività che hanno portato a queste ricerche trovano collocazione all'interno del Progetto Finalizzato Trasporti II, cui Telespazio partecipa in collaborazione con la II Università di Roma "Tor Vergata", Seat divisione Stet, Esri Italia, Pubblitecnica, per conto del Consiglio Nazionale delle Ricerche. Tale progetto ha una durata prevista di tre anni ed è diretto alla produzione di un Sistema Informativo di supporto alla pianificazione strategica dei grandi aggregati urbani, sia dal punto di vista urbanistico che della gestione dei servizi.

(*) Università di Roma "Tor Vergata": prof. Ugo Schiavoni (direzione scientifica), ing. Maria Ioannilli; Telespazio S.p.A.: ing. Pierluigi Adami, p.i. Paolo Chini; Esri Italia: ing. Annarita Gentile

Riferimenti divulgativi

14th Urban Data Management Symposium UDMS'91
Schiavoni, Adami, Gentile, Ioannilli,
"The monitoring of large urban areas to support redevelopment strategies: the case of metropolitan Rome".
Odense - DK, May 1991

AM/FM European Conference VII, "Facilities Management with GIS in the Nineties"
Schiavoni, Ioannilli, Adami, *"Monitoring large urban areas"*.
Montreaux - CH, September 1991

AM/FM III Conferenza Nazionale Italiana, "Competenze istituzionali, standard e tecnologie per governo del territorio"
Schiavoni, Ioannilli, Curatola, *"Sistemi informativi per la pianificazione strategica delle aree metropolitane"*.
Rome - IT, November 1991

Third European Conference on Geographic Information System, EGIS'92, "GIS in action"
Schiavoni, Ioannilli, Chini, *"The use of remote sensing for urban planning purposes"*
Munich - D, March 1992

Note - Glossario

1 Spot e Landsat - *satelliti per telerilevamento ad orbita polare in grado di visualizzare il territorio con una risoluzione molto elevata (pixel) di 10 m. per la serie Spot e 30 m. per la serie Landsat.*

2 GIS - *Geographic Information System.*

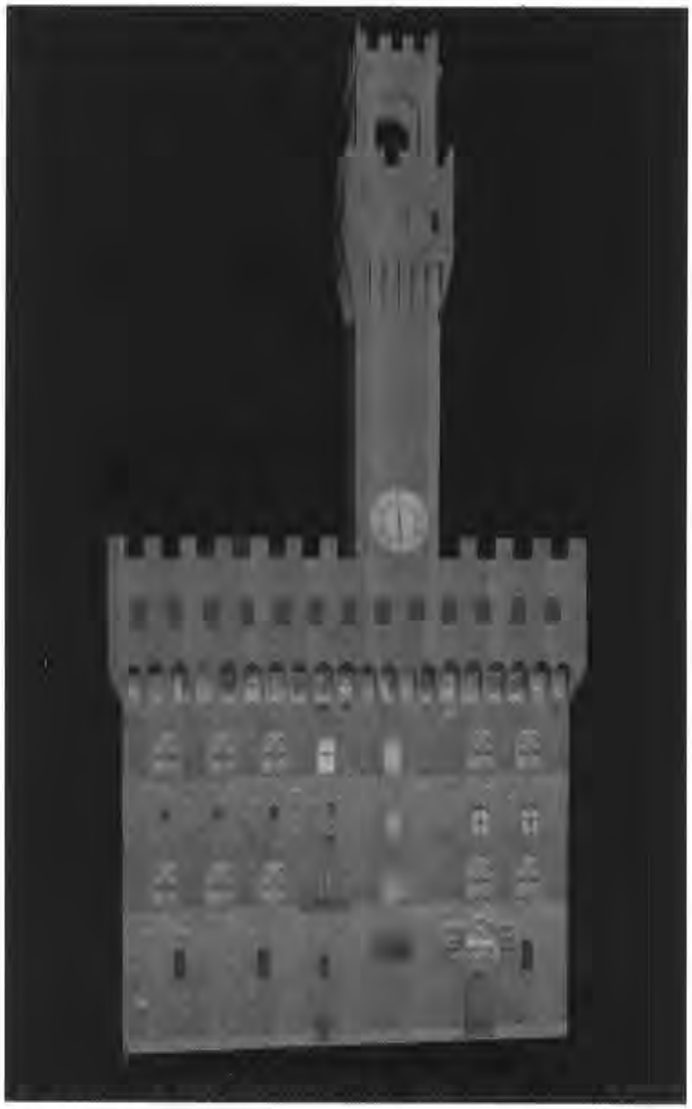
3 Pixel - *unità di riferimento della definizione delle immagini digitali.*

Multimedialità e disegno urbano
a cura di Nicola Risaliti

Più volte in questa rubrica sono state poste in evidenza le possibilità offerte dai sistemi di progettazione computerizzata multimediale in merito alla verifica preventiva sull'attività progettuale architettonica ed urbanistica, e questo grazie soprattutto alla capacità insita in questi sistemi di elaborare le immagini di progetto in forma di simulazioni spaziali restituibili in tempo reale, ossia di farci vedere la "realtà virtuale".

Nasce adesso, su richiesta degli stessi lettori, l'esigenza di approfondire questo particolare ed importante aspetto e lo facciamo proponendo la sintesi di un esperimento dimostrativo di verifica e di raffronto che, anche se nato per porre in risalto le doti di efficacia e di versatilità del sistema di rilievo informatico architettonico messo a punto nell'ambito di un progetto di ricerca condotto, sotto il coordinamento del Prof. Ugo Saccardi della Facoltà di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze, da Marco Magrini e Michele Liberatori, ci appare particolarmente efficace in questo senso, in quanto impostato su un problema ampiamente dibattuto nel recente passato ed oggetto di forti polemiche che hanno avuto, tramite la stampa ed i mezzi di informazione di massa, risonanza fino oltre i confini nazionali.

È il caso del recente rifacimento in pietra della pavimentazione di Piazza della Signoria a Firenze. In questo caso gli autori della predetta ricerca hanno sintetizzato in simulazioni video immagini che, viste attraverso gli occhi di un ipotetico visitatore in movimento nello spazio della piazza, ora pavimentata in lastre di pietra serena ora in cotto con riquadri di travertino, forniscono sensazioni emotive di sicura efficacia per coloro che, disponendo di un così reale elemento di raffronto, sono interessati a maturare un'opinione personale in merito alla vicenda senza essere influenzati solamente da semplici congetture di carattere estetico, ma supportati da concreti elementi di valutazione. (N.R.)



Dalla fotogrammetria alla modellazione solida

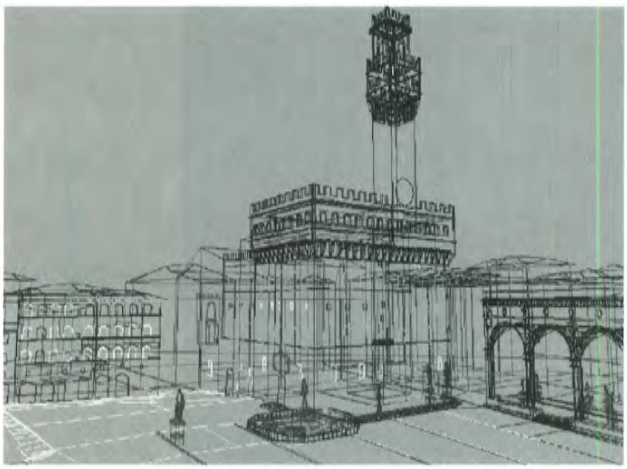
L'esperienza di Piazza della Signoria

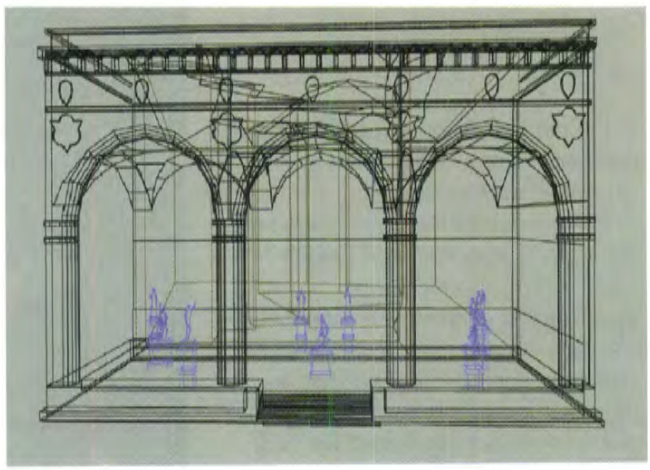
Sul modello 3D a 'filo di ferro', vengono applicate le tessiture degli elementi che costituiscono le facciate; anche in questo caso il rilievo è stato eseguito con riprese fotografiche, e gli elementi vengono letteralmente 'attaccati' sul supporto tridimensionale. I singoli componenti della facciata possono essere stati trattati con il sistema di raddrizzamento 2D, nel caso che si tratti di un rilievo di dettaglio, oppure si può pensare ad una tecnica di 'piastrellatura', nel caso che si tratti di un rilievo a scala urbana.

Non c'è da meravigliarsi se il settore sino ad oggi più resistente all'introduzione delle nuove tecnologie informatiche sia proprio quello dell'architettura; l'architetto è una figura che ha sempre vissuto "male" il rapporto con la tecnologia, che dibatte da secoli sul primato tra arte e tecnica, e che non ha altro modo di reagire all'intrusione che si annuncia come vera e propria rivoluzione nei tempi e nei modi di fare architettura.

L'architetto deve superare l'immaginario collettivo che lo lega al passato e che ciclicamente lo coinvolge, modificando in parte il modo di pensare alla casa, alla progettazione ed alla sua costruzione. Nel mondo professionale si assiste talvolta a fenomeni di storicizzazione dei comportamenti che non forniscono elementi di garanzia per un corretto sviluppo, ma che celano insicurezza e costituiscono motivo di resistenza per affrontare correttamente il futuro. Sono cioè quei fenomeni che non sono frutto di canoni scientifici, bensì di tentativi di voler mantenere una facciata di professionalità reiterando schemi comportamentali antiquati.

Il ruolo che oggi l'architetto ha assunto all'interno della nostra società non è più soltanto quello di "un artista o di un



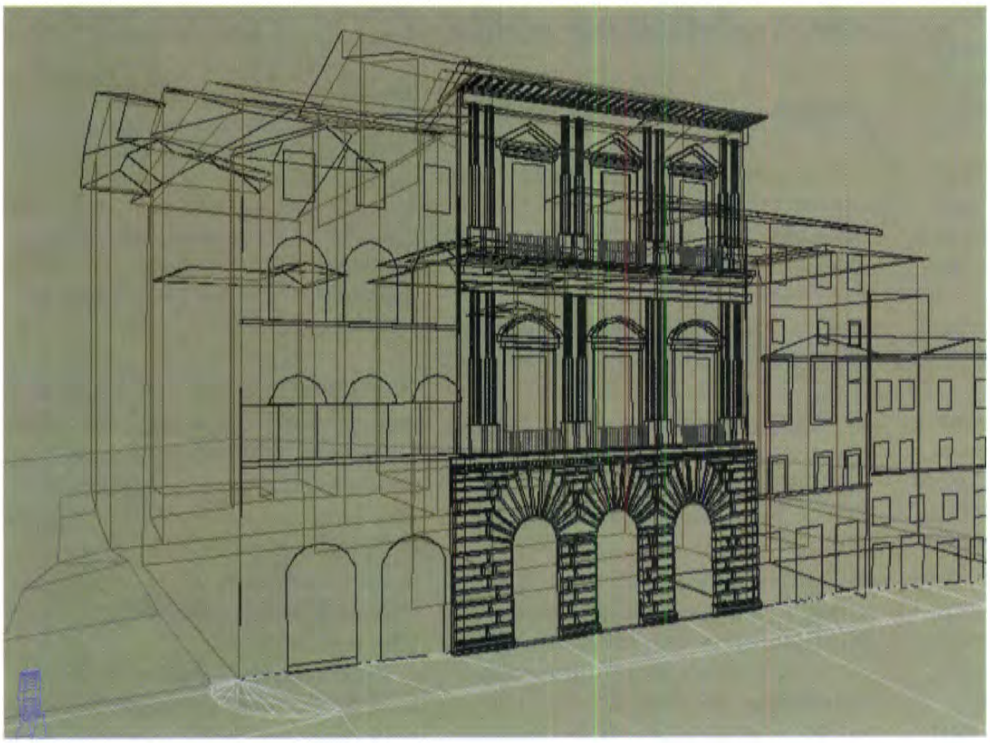


tecnico, ma di un uomo di scienza e di profonda cultura la cui formazione lo porta a sviluppare l'interesse per l'irrisolto, ad analizzare l'ignoto in qualunque sfera si collochi e qualunque siano i mezzi esplorativi" (1). In definitiva l'architetto deve svolgere la funzione di "regista" e deve essere al centro di quel "processo realizzativo" che gli gravita attorno. "Nel suo operare è costantemente supportato da quella fantasia che lo distingue e che lo porta spesso alle conclusioni più azzardate, ma anche, più ambiziosamente evolute, spesso incomprensibili, ma certamente percorribili e capaci di indirizzare l'evoluzione della società" (1).

L'informatica ha rivoluzionato negli ultimi anni il campo della rilevazione a piccola e grande scala; gli strumenti di rappresentazione si sono evoluti, modificando l'approccio al problema dal punto di vista metodologico. Le tecniche tradizionali non sono superate, ma debbono essere integrate correttamente con tecniche informatiche in modo da fornire adeguate risposte, sia dal punto di vista progettuale che di rapporti con la committenza.

Nel caso di Piazza della Signoria abbiamo ritenuto che l'utilizzo del mezzo informatico potesse essere spinto fino a fornire le rappresentazioni finali, fornendo un supporto adeguato per valutare le trasformazioni che potevano essere progettate.

La ricerca prende avvio dalle esperienze maturate presso la Cattedra di Applicazioni della Geometria Descrittiva diretta dal Prof. Ugo Saccardi, dell'Università di Firenze, su temi riguardanti il calcolo matriciale, le trasformazioni proiettive, le trasformazioni lineari e costituisce una nuova metodologia di rilievo architettonico fotogrammetrico rispetto al tradizionale sistema grafico ed al sistema stereofotogrammetrico. L'obiettivo era quello di dimostrare la possibilità di integrare i metodi di rilievo informatici con le applicazioni in architettura, in particolare il rilievo del



Queste immagini ci forniscono la rappresentazione del modello di Palazzo Vecchio della Loggia e di alcuni palazzi che si affacciano sulla piazza, ricostruiti con il metodo tridimensionale. Il rilievo è eseguito con l'ausilio di due fotografie, e di 6 punti di coordinate note; anche in questo caso vengono calcolate le 'matrici di trasformazione' che hanno generato le prospettive, al fine di risalire alla posizione tridimensionale dell'oggetto. Si tratta pertanto di ricostruire un modello informatico in scala reale, che può essere trattato con le tradizionali tecniche della geometria, cioè può essere ruotato, traslato, ribaltato, proiettato su di un piano, ecc. Una volta stabilita la tecnica necessaria, ed il punto di vista, le rappresentazioni potranno essere ottenute in 'tempo reale', senza ulteriori interventi.

La operazione di raddrizzamento della superficie piana rilevata con metodi fotografici, risulta possibile se viene ricercata la operazione matematica con la quale è possibile relazionare le coordinate di ogni punto della prospettiva con quelle di una proiezione parallela. Dal punto di vista operativo è necessario conoscere le coordinate di almeno 4 punti della facciata, che permettono di risalire alla 'matrice di trasformazione' che ha generato la proiezione, e successivamente alla restituzione in forma di proiezione parallela (prospetto). È evidente che il rilievo può essere spinto fino al dettaglio, adattando le riprese fotografiche.

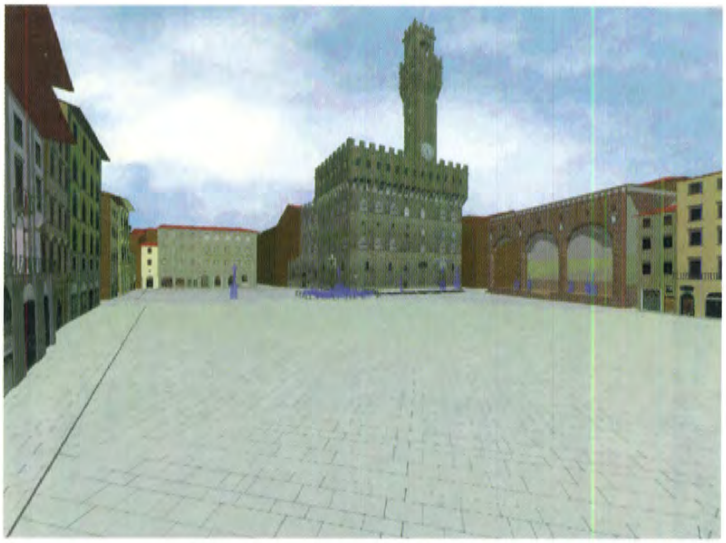
costruito, sia a livello di scala urbana che a livello di restauro. La scelta è stata dettata dalla scarsità di applicazioni in materia, rispetto ad una vasta raccolta di programmi nel settore della progettazione, che meglio si presta ad essere informatizzato. Nel rilievo del costruito è necessario adeguare le risorse offerte dal sistema al fine di non fornire immagini che alterino l'aspetto e la natura di quanto rappresentato.

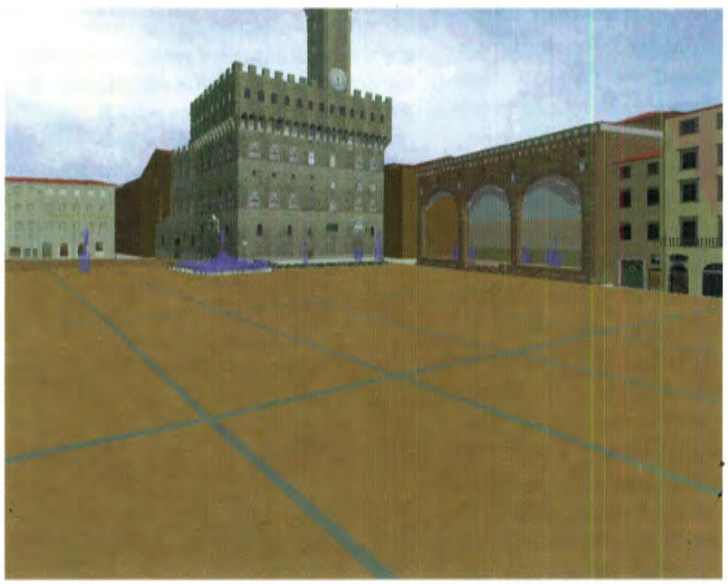
Il metodo messo a punto per la ricostruzione di oggetti architettonici da immagini fotografiche in 3D e in 2D era un problema che fino al momento della diffusione di strumenti capaci di eseguire calcoli in modo veloce, passava obbligatoriamente attraverso un procedimento di natura grafica. Con l'introduzione degli elaboratori è possibile risalire in tempi brevi alle matrici di trasformazione che hanno generato le proiezioni e conseguentemente alla determinazione della posizione dei punti nel piano o nello spazio. Utilizzando due fotografie è possibile ricostruire un oggetto in 3 dimensioni, mentre con una sola fotografia è possibile "raddrizzare" la prospettiva di una immagine piana, ottenendo una proiezione parallela, ovvero un prospetto.

I vantaggi di questa tecnica consistono nella possibilità di eseguire riprese fotografiche con apparecchiature non metriche e nella possibilità di fotografare da qualunque posizione, senza tener conto della verticalità dell'apparecchio, e della posizione spaziale dello stesso. È evidente la ampia operatività concessa al rilevatore rispetto alle tecniche classiche.

Il rilievo di Piazza della Signoria rappresenta la fase finale della messa a punto del sistema. Per la ricostruzione del modello tridimensionale della piazza e di tutte le facciate degli edifici è stata utilizzata sia la restituzione tridimensionale che quella bidimensionale. L'operazione è risultata notevolmente complessa a causa delle architetture che formano il contesto, che non permettono rilievi di tipo seriale. Sono stati poi acquisiti tutti i particolari e gli elementi architettonici caratterizzanti le facciate, elaborati e posizionati sul modello tridimensionale, ottenendo come risultato finale la ricostruzione della piazza.

L'interesse è esaltato dalle ultime vicende sulla pavimentazione che hanno scatenato aspre polemiche circa i lavori protratti per lungo tempo, i materiali impiegati, la scomparsa delle lastre già rimosse. Il tentativo è stato quello di rimanere al di fuori della polemica che ha ormai investito i progettisti, la classe politica, i giornalisti, le persone di cultura. L'obiettivo non è stato quello di proporre soluzioni ai problemi accennati, considerato che qualsiasi decisione avrebbe scatenato il dibattito sulle scelte. Abbiamo concentrato la nostra attenzione sulle tecniche di rappresentazione, al fine di dimostrare quanto possano incidere sulle scelte da operare al momento che trattiamo un progetto di questa importanza. L'analisi delle stampe e dei dipinti d'epoca ha fornito una interpretazione sufficientemente attendibile della pavimentazione in cotto rea-





Il rilievo completamente assemblato offre l'opportunità di poter 'passeggiare' all'interno della Piazza ottenendo immagini che rappresentano l'insieme in modo fedele. Qualsiasi elemento può essere sostituito o modificato al fine di apprezzare l'impatto che provoca l'intervento.

lizzata nel periodo dei Medici.

Successivamente grazie alla "realtà virtuale" sono state simulate passeggiate e viste all'interno della Piazza, alternando la attuale pavimentazione in pietra a quella in cotto. Il risultato finale è stata la produzione di un filmato in VHS della durata di 18 minuti.

Il lavoro su Piazza della Signoria è stato presentato all'ultimo Seminario internazionale "Vedere l'idea", organizzato dalle Facoltà di Architettura dell'Università di Firenze, di San Paolo del Brasile e di Marsiglia, ed è attualmente in vendita presso il Centro Didattico Televisivo dell'Università di Firenze.

In ambito giornalistico l'applicazione ha suscitato un notevole interesse, concretizzatosi con la realizzazione di servizi giornalistici alla RAI, che hanno ottenuto numerosi passaggi ai TG Nazionali, Regionali, su settimanali d'attualità e su programmi Rai Via Satellite.

È auspicabile che in occasione di particolari operazioni, vengano utilizzate simili metodologie riuscendo a trovare i supporti e le energie necessarie, affinché si possa valutare in maniera "reale" la fattibilità degli interventi.

Michele Liberatori
Marco Magrini

Nota

1 Cfr. N. Risaliti, *Un laboratorio per la nuova urbanistica*, in "Paesaggio Urbano dossier di cultura e progetto della città", n. 5, 1992.

a cura di Eubios Laboratorio Spazio Ambiente

Dall'utopia al recupero dell'ambiente fisico: percorsi per un'ecologia urbana

In tempi relativamente brevi i grandi dibattiti avviati dai processi di urbanizzazione di oltre un secolo, hanno perso il proprio ruolo e la propria capacità di leggere ed interpretare le ragioni delle trasformazioni fisiche.

La cultura accademica, ma non solo quella, si era rivolta unilateralmente ad una prospettiva antropocentrica ove sociale ed economico rappresentavano i due parametri principali ed il loro progresso partiva dalla totale affrancazione dalla natura.

Sebbene il termine *ecosistema* risalga al 1935 (Tansley di Oxford) e lo studio degli *ecosistemi*, compresi quelli umani, fosse iniziato molto tempo prima, la cultura, la critica e lo sviluppo che hanno accompagnato la crescita economica sociale, quindi quella urbana, non solo ne hanno sottovalutato i problemi fisici connessi, ma hanno ritenuto del tutto marginale il contributo di coloro che andavano tracciando i primi percorsi di ricerca.

Un esempio specifico ne sia la limitata conoscenza tra gli urbanisti del lavoro di Geddes, nato in Scozia nel secolo scorso e ritenuto uno dei primi *economisti energetici*, che già da tempo avrebbe potuto stimolare una lettura energetica della città.

La realtà, di fatto, è stata progressivamente orientata da un ragionamento economico, completamente avulso da ogni contesto, basato sull'esclusivo valore di mercato dei beni, ponendo distanze sempre più incolmabili tra *economia umana* ed *'economia del vivente'*.

Il riconoscimento del valore del sistema fisico come ecosistema, non deriva comunque da un'accresciuta conoscenza sull'esaurimento delle risorse o sui problemi ambientali: "ciò che conta — in realtà — è come i fatti della storia della natura vengono appresi e interpretati nella storia umana e non la loro realtà smaterializzata" (J.M.Alier).

Terminate la grandi dinamiche di urbanizzazione il contesto fisico più diffuso con il quale dovrà confrontarsi questa nuova cultura sarà allora quello urbano e dei grandi sistemi periferici.

Se esiste una legge ecologica che tende al *decentramento* questa non è fondata su una nuova contrapposizione tra *città e campagna*, ma sul recupero delle diversità dei contesti .

Inoltre, è indubbio che in una fase di completo abbandono di ogni esperienza collettiva calata esclusivamente nel sociale, la crisi ed il fattore ambientale possano costituire un nuovo *'patrimonio comune'*, a cui rivolgere anche il contributo della propria individualità.

Contro ogni esclusivo richiamo irrazionalistico del *ritorno alla natura*," l'utopia ecologica" richiede però una *contabilità in natura fondata su un progresso delle conoscenze scientifiche*.

Attualmente è in molte grandi città europee, pur con esiti diversi, che si discute sull'orientamento ecologico dell'urbanistica.

Il dibattito si sviluppa ancora a partire dalla polarizzazione di due sistemi di valori: da un lato la fede illuminista nel progresso fondata sull'evoluzione ed il *cambiamento* come fattori positivi sino al mistico valore della distruzione creativa, dall'altro il riconoscimento dei *limiti* non solo delle risorse materiali ma anche della capacità di adattamento umano, confermato dalla crisi ambientale e sociale della città, che pone in discussione quello del rapido cambiamento.

In questo contesto, la progettualità si sposta da soluzioni intimistiche a modelli di ottimizzazione dell'ecosistema basati sulla globalità dei cicli energetici e degli elementi.

Dalla nuova eco-ruralità al mito della pianificazione globale delle risorse e degli elementi, spesso si ripropongono modelli assoluti, di fuga dal presente, che dovrebbero renderci alquanto sospettosi.

Loidl al contrario ci riporta alla *nostra città* con l'impegno di migliorare le *situazioni attuali*: la *città verde* decongestionata degli anni '60, che si cercava di ottenere con l'indice di aree libere, non ha convinto proprio dove è stata realizzata nel modo più coerente, ed ora già richiede importanti interventi di risanamento.

Non esistono però soluzioni generalizzabili, *ogni isolato ha una sua storia individuale*, le sue possibilità, le sue miserie e le sue esigenze: ha i suoi segni. È solo lavorando su tali segni che si possono ottenere dei successi.

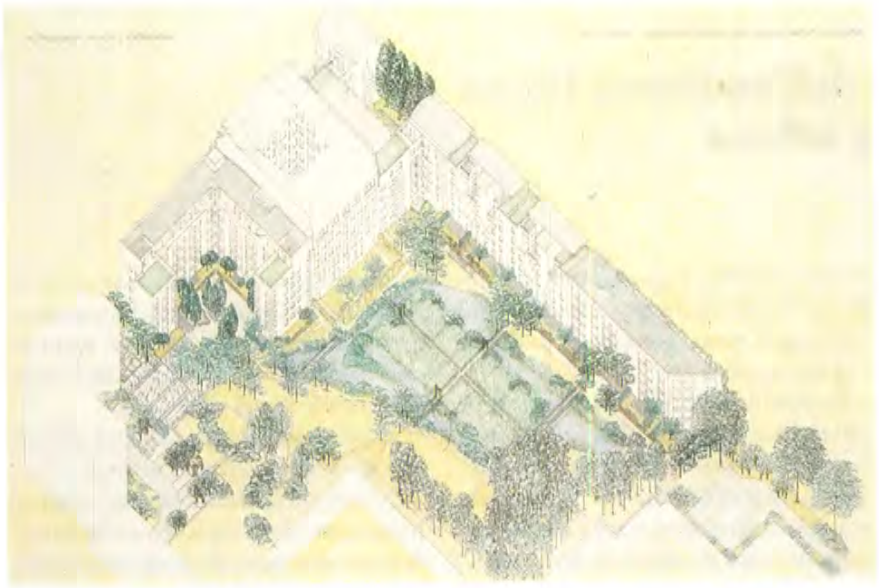
L'*abbandono della città* non è pertanto logico né tantomeno *ecologico*.

Altrettanto insoddisfacente è però un programma di ecologia urbana intesa solo come sinonimo di tutela ambientale nella città.

Se nel contesto *urbano* si vuole calare l'*ecologia* nel suo più ampio significato, diventano allora centrali alcune questioni dove qualità e contesto fisico devono confrontarsi ed integrarsi:

- La città è *responsabile* dell'uso delle risorse necessarie alla propria riproduzione: deve pertanto fare *uso oculato delle risorse non rinnovabili e naturali* (*economia ecologica*)
- La città, che è *responsabile* del proprio metabolismo deve risolvere nella propria *dimensione fisica gli effetti relativi ai flussi di energia ed ai cicli dei materiali*, neutralizzando gli scarti nel medesimo contesto. Deve quindi pensare ad una chiusura dei cicli a livello urbano, dove particolare attenzione va posta al recupero, al riciclaggio, ai trasporti (*ecologia*)
- La città deve esprimersi come *oikos* sviluppando un alto livello di *vivibilità* dell'ambiente urbano (riqualificazione della densità)

Risulta quindi poco perseguibile l'*idea di far proliferare villaggi ecologici* in quanto pur sempre una forma di espansione. Al contrario, solo dove c'è *densità* si possono utilizzare con effetti positivi misure di rispetto nell'uso delle risorse, sistemi di recupero e riciclaggio, alternative per i trasporti. Da sempre è risultato difficile quantificare il valore dell'urbano come entità, attualmente si è però certi che una significativa riqualificazione della densità, passi attraverso l'integrazione tra forme di ecologia urbana, ove siano riutilizzati i cicli naturali, ed una fitta rete di livelli capace di far coesistere caratteri e condizioni di grande diversità (socialità, isolamento, ecc..).



Assonometria complessiva dell'intervento e degli edifici esistenti.

Tipologia degli edifici esistenti

Lavori in corso per le vasche di fitodepurazione

In termini spaziali un importante ruolo viene assunto dagli spazi aperti, liberi, dal connettivo urbano.

Per garantire queste qualità, la pianificazione deve però attrezzarsi.

Loidl pensa sia possibile trovare coerenti integrazioni tra superfici aperte con alti livelli di soggiorno ed una forte valenza ecologica urbana, ma per farlo è necessario arricchire la pianificazione. L'elemento *progettuale di ecologia urbana* potrebbe esso stesso costituire mediazione tra piano e soluzione locale, *trait-d'union* fra il livello di astrazione della norma e la concretezza del contesto fisico.

Questa mediazione qualitativa tra il livello della pianificazione e l'oggetto è fondamentale, così pure il suo controllo in quanto con essa si definisce l'uso della superficie urbana in un ambito in cui si ritiene quest'ultima risorsa limitata.

Per conservare queste qualità e non interrompere il processo di riqualificazione, sul piano amministrativo le responsabilità dovrebbero riferirsi ad un sistema più elastico, capace di valutare le scelte specifiche nel corpo generale della città, al fine di identificare sia soluzioni concrete che evitare una inutile ed avventata funzionalizzazione.

Con il progetto del 1983 per Berlino, la cui realizzazione si è già conclusa da alcuni anni, Loidl intende fornire un esempio specifico di tale indirizzo, reso ancor più esplicativo dall'atteggiamento positivo delle persone che oggi lo abitano.

All'epoca del progetto, l'intenzione era quella di riqualificare una area di grande degrado fisico e sociale.

Sebbene per la Germania la riqualificazione della periferia contemporanea abbia grandissima rilevanza essendo la realtà territoriale in essa più diffusa, il degrado dell'espansione urbana è comunque un problema che appartiene ad ogni territorio investito da processi di veloce urbanizzazione.

Il contesto individuato, con il tasso di delinquenza e criminalità più alto di tutta la città di Berlino, apparteneva all'estrema periferia, ed oggi, paradossalmente, dopo la caduta del muro, si è trovato ad occupare "involontariamente" un'area centrale della città.

Il quartiere residenziale e monofunzionale includeva ampi spazi aperti progressivamente abbandonati all'incuria e all'uso di "discarica". L'edilizia era rappresentata da blocchi omogenei a più piani, tipica degli anni '60.

L'intervento si pose pertanto il duplice obiettivo di verificare sul piano fisico l'integrazione tra un "vecchio" recente ed un nuovo, mediato da elementi di ecologia urbana, sul piano sociale il coinvogimento e la consapevolezza dei singoli, come soggetti attivi nei flussi e cicli urbani e nella fruizione dell'ambiente fisico.

Gli spazi aperti rappresentano la sede privilegiata della riqualificazione intesa come trasformazione ecologica dell'insediamento.

L'elemento cardine diventò il ripristino di una serie di componenti naturali, altamente fruibili dagli abitanti, affiancato al recupero di alcuni cicli: quello delle acque, dei rifiuti, ecc..

Aree verdi e canali di fitodepurazione con attraversamenti pedonali a ponte

Sistema lacustre di diaframma tra orti ed aree di fitodepurazione

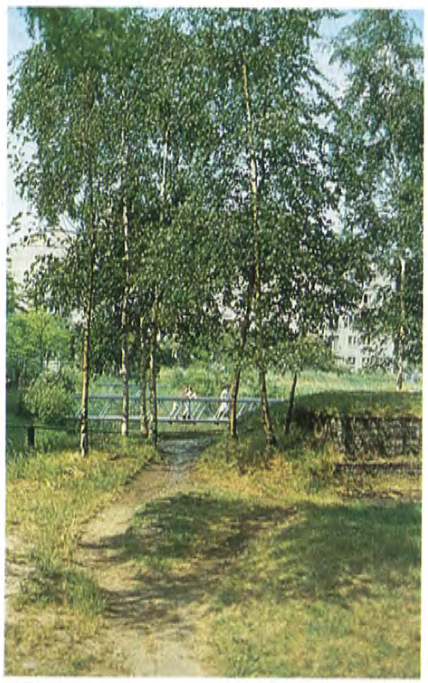
Per le acque il sistema più complesso è quello costituito dalla fitodepurazione: quattro vasche di decantazione per le acque di scarico, prima le sole acque grigie poi esteso alle nere di 120 unità abitative, che successivamente vengono riutilizzate nei medesimi ambienti domestici.

È stato poi previsto un circuito per la raccolta delle acque piovane che collega le coperture degli edifici, con un primo pre-filtraggio, ed uno stagno; si ritiene che in un prossimo futuro le acque depurate con tale metodo percolino verso la falda acquifera così da richiudere il ciclo naturale.

L'articolazione del verde media le ragioni ecologiche e l'esigenza di realizzare un ambiente vivibile molto 'permeabile' da parte degli utenti, e a tale scopo è stata pertanto utilizzata un'ampia alternanza di elementi paesaggistici: la grande zona centrale lacustre attraversata da percorsi pedonali, le aree di bosco, le zone gioco differenziate, il sistema di orti limitrofo alle residenze che ne costituisce il primo elemento di collegamento.

Daniela Delvecchio

Questo contributo è tratto dalla Relazione del Prof. H. Loidl, presentata al convegno "Bioarchitettura, esperienze in Europa", Padova, ottobre 1992.



Prima raccolta delle acque e filtraggio attraverso i tetti verdi

I percorsi pedonali sono strutturati come sentieri

Fonte delle immagini Archivio Oikos Coop, Padova.

Flormart '93

Tecniche di inerbimento in città: l'esperienza di Stoccarda

Anche quest'anno PadovaFiere ha presentato FLORMART, rassegna espositiva specializzata di rilievo internazionale nel settore della tecnica florovivaistica e degli impianti accessori per il verde (manutenzione, irrigazione, contenitori per piante, arredo di giardini).

Due le giornate dedicate a convegni specializzati: il giorno 17 Settembre, con organizzazione a cura della Associazione italiana direttori e tecnici dei pubblici giardini, si è tenuto nella Sala dei Carraresi della Fiera di Padova il convegno "*Tecniche avanzate a basso costo per la manutenzione del verde nel rispetto dell'ambiente*", a cui è seguito nel pomeriggio l'appuntamento su "*Formazione dell'operatore florovivaista*".

In contemporanea si è articolato nella Sala del Palladio, con l'organizzazione della Associazione italiana di architettura del paesaggio, il convegno "*Figure professionali nella progettazione del paesaggio secondo le normative CEE*".

Il giorno 18, con il patrocinio della Federazione Italiana Golf, FLORMART ha presentato un appuntamento sulla "*Costruzione dei tappeti erbosi*".

Tra gli argomenti presentati, senza dubbio quello relativo alle tecniche a basso costo di manutenzione del verde, si è rivelato molto gradito al pubblico, presente numeroso e interessato, grazie anche alle brillanti esposizioni di tecnici del settore italiani e tedeschi.

La presentazione del convegno, a cura del dott. Marcato, Presidente di PadovaFiere, ha messo in luce la forte attualità dell'argomento: in questo periodo di forte recessione economica si accentua la necessità di ridurre i costi di gestione anche in tutte le operazioni colturali inerenti agli spazi verdi, utilizzando in particolare accorte tecniche di semina, falciatura, concimazione, e controllo di erbe infestanti per i tappeti verdi di qualunque tipologia (marginali, di arredo in aiuole, di calpestio in parchi, da gioco in aree sportive), presenti in ambito urbano.

Con la relazione dell'architetto paesaggista Klaus Evert, direttore del Gruppo Lavoro Spazi Verdi Permanenti IGA di Stoccarda, il pubblico presente in sala ha senza dubbio scoperto un modo nuovo di avvicinarsi alla soluzione dei problemi estetici e manutentivi presentati dagli spazi inerbiti cittadini.

In particolare, in luogo delle solite modalità conservative, comunque ottimizzate, onerose e articolate, basate prevalentemente sull'applicazione di *sfalci* e *pacciamature* (quest'ultime per il controllo di infestanti), il dott. Evert ha proposto di risolvere il problema partendo da una sua diversa impostazione, e cioè accettando le naturali presenze di specie erbacee "selvatiche" autoctone (sempre viste come nemico da combattere), che in alcuni casi potranno avere il compito di provvedere all'arredo delle aree verdi, da marginali a specializzate, come le barriere spartitraffico lungo strade urbane e statali. Dal punto di vista della manutenzione, utilizzando questo tipo di sistemazione si renderanno necessari ben pochi tagli, da uno ogni 2 anni fino a 6 all'anno secondo le specie botaniche, da effettuarsi nelle stagioni atte a favorirne la disseminazione: ciò implica un forte crollo dei relativi costi. Per quanto riguarda gli effetti estetici, si otterrebbero valide decorazioni dovute sia alle esplosioni di robuste fioriture colorate, sia alla presenza di specie "nuove" per portamento, sviluppo e caratteri morfologici.

La funzionalità della sistemazione (ad es. efficacia come barriere anti-abbaglio lungo strade) risulterebbe caso per caso inalterata rispetto a quelle più classiche, utilizzando pochi accorgimenti.

Si arriverebbe infine ad ottenere il massimo rispetto ambientale possibile, grazie alla creazione di piccole nicchie ecologiche, ambito di vita anche in città per una molteplice presenza di insetti e piccoli animali, al riparo dall'uso di prodotti chimici e di tagli bassi dell'erba che li priverebbero del naturale rifugio.

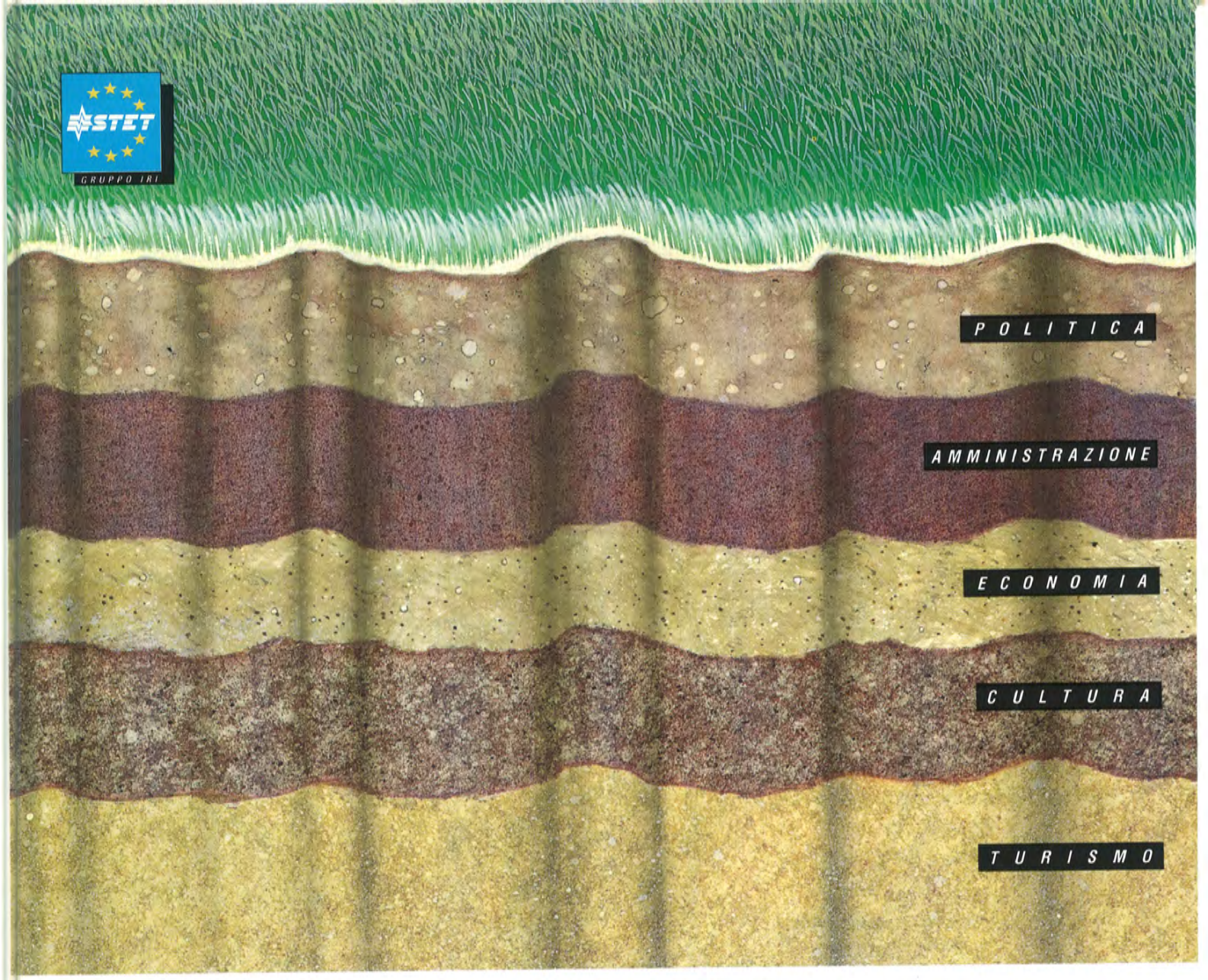
Il successo per un efficiente arredo urbano a verde risiede dunque semplicemente nel lasciare affidati gli spazi alla crescita di spontanee composizioni floristiche erbacee?

La soluzione non è così semplice e grossolana come può sembrare: infatti per potere "accelerare" e "guidare" con successo i naturali processi di colonizzazione menzionati è necessario individuare e studiare le specie erbacee autoctone che potranno di volta in volta essere impiegate, in virtù dei parametri climatici presenti nella regione; la mano dell'uomo deve intervenire impiegando con criterio e solo dopo attente sperimentazioni in collaborazione con Istituti Universitari, la semina delle essenze, ed i tagli di controllo.

Purtroppo, per ora, tale tecnica si presenta molto azzardata e di difficile comprensione. A chi non ha avuto modo di conoscere quanto lavoro e sperimentazione si cela dietro gli spazi verdi così inerbiti, alla loro vista restano facilmente impressioni di incuria e abbandono, anche perchè portano alla memoria le tante situazioni di degrado del verde, presenti nel nostro paese.

Se quindi dal punto di vista tecnico resta da verificare la piena adattabilità del sistema alle più varie situazioni climatiche delle città italiane, da quello "emotivo" si renderebbero necessarie, per una sua introduzione anche solo a livello sperimentale, adeguate azioni di preparazione dei tecnici e di informazione e sensibilizzazione delle comunità urbane.

Marco Ficociello



COME CONOSCERE IN PROFONDITA' UN TERRITORIO DI 301.278 KM².

301.278 km²: la superficie di tutto il territorio italiano, diviso in 20 regioni. ***Guida delle Regioni d'Italia*** *le tratta analiticamente, una per una, e consente di conoscerle in profondità. E' strutturata in 3 volumi, 80.000 anagrafiche, 100.000 nomi citati, 15.000 aziende suddivise per attività, 21 sommari e 3 indici, analitico, merceologico, nominativo.* ***Guida delle Regioni d'Italia*** *è uno strumento indispensabile di consultazione e di lavoro per chiunque voglia scoprire il proprio "territorio" e tutte le sue articolazioni.*

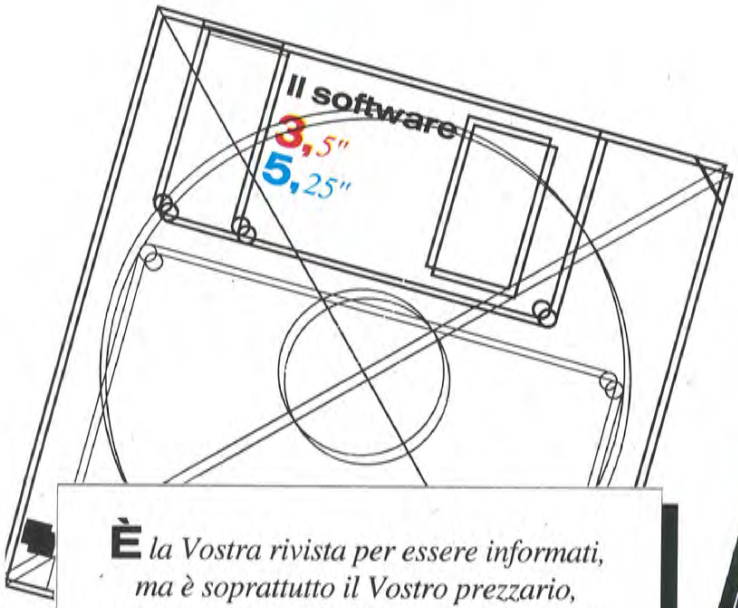
Guida delle Regioni d'Italia
è un prodotto edito da SISPR.
00186 Roma - Via della Scrofa, 14 - Tel. 06/ 6879852 - Fax 06/6867637
(Prezzo di copertina L. 280.000)

KOMPASS
Kompass Italia S.p.A.
Direzione Commerciale
Via S. Rita da Cascia, 33 - 20143 (MI)
Tel. 02/8910775

SCS

PREZZI INFORMATIVI PER OPERE EDILI DI MANUTENZIONE

Il trimestrale
2 *numeri per la manutenzione*
2 *numeri per le nuove costruzioni*



È *la Vostra rivista per essere informati, ma è soprattutto il Vostro prezzario, sempre aggiornato, chiaro da consultare, completo, sicuro.*
E *inoltre... il software*

Fondamentale per
- **tutte le imprese**
- **gli enti**
- **i professionisti tecnici**

MAGGIOLI EDITORE

edita da Maggioli Editore in collaborazione con Passoni Editore che l'ha creata fin dal 1982

- ***Trimestrale*** *di aggiornamento tecnico e legislativo per le* ***opere nuove*** *e la* ***manutenzione****: finiture interni, finiture esterne, le aziende informano, aggiornamento professionale, cronaca, giurisprudenza.*
- *Tutti i costi per opere compiute in un* ***prezzario di oltre 3000 voci.*** *L'impostazione dei preventivi, dei computi metrici. Prezzi* ***per tutto il territorio nazionale*** *con gli indici di adattamento. L'unico prezzario che fornisce* ***non medie di mercato ma analisi di costo*** *con prezzi minimi e massimi.*
- ***Il software (Stime "R")*** *per realizzare computi metrici e preventivi, con possibilità di inserimento libero dei prezzi.*

❒ **Sottoscrivo un abbonamento 1994 a**

○ Manutenzione - Rivista listino per opere edili di **manutenzione** e di **nuova costruzione** - 4 numeri **solo** L. 180.000
○ Manutenzione - Rivista listino per opere di **manutenzione** 2 numeri L. 120.000

❒ **Pagamento in conto corrente al ricevimento dell'avviso**

❒ **Sono interessato a maggiori informazioni sul software**

NOME E COGNOME

DITTA O ENTE

POSIZIONE

VIA E NUMERO

C.A.P. E CITTÀ PROV.

TEL.

DATA FIRMA

P.I.V.A./C.F.

Inviare in busta a Maggioli Editore • Divisione Periodici Casella postale 290 • 47037 Rimini (FO) o inviare via fax al n. 0541/622020

Le iscrizioni in scadenza Ottobre-dicembre '93

Area **Urbanistica, edilizia e lavori pubblici**

in collaborazione con l'UNITEL

CISEL
CENTRO INTERDISCIPLINARE DI STUDI PER GLI ENTI LOCALI
RIMINI

Perfezioniamoci!

RIMINI	CORSI
5, 6, 7 ottobre	**L'espropriazione per pubblica utilità**
14, 15 ottobre	**La direzione dei lavori nelle opere pubbliche**
14, 15 ottobre	**La costruzione e la tutela delle strade alla luce del nuovo codice della strada e successive modifiche ed integrazioni**
19, 20, 21 ottobre	**Il procedimento amministrativo ed il diritto di accesso ai documenti amministrativi (l. n. 241/90): profili operativi ed orientamenti giurisprudenziali**
27, 28, 29 ottobre	**Il catasto come strumento per la gestione dei beni immobili**
4, 5 novembre	**Il cambio di destinazione d'uso**
8, 9, 10, 11 novembre	**Le nuove norme in materia di appalti pubblici**
1, 2, 3 dicembre	**La stima dei fabbricati e delle aree edificabili**
14, 15, 16 dicembre	**La gestione del patrimonio degli Enti Locali**

RELATORI

M. Agliata, *architetto*
C. Belfiore, *Dirigente catasto terreni UTE di Firenze*
R. M. Brioli, *già Direttore UTE di Firenze*
F. Bruno, *Ragioniere Generale della Provincia di Catania*
M. Cavicchini, *consulente di urbanistica e di edilizia*
N. Cipriani, *Presidente Onorario Aggiunto di Corte di Cassazione*
P. Cialdini, *Primo Dirigente della Direzione generale coordinamento territoriale del Ministero dei Lavori Pubblici*
M. Ciani, *avvocato*
A. Cimellaro, *consulente legale in materia di espropriazione ed occupazione*
G. Crescentini, *già Dirigente catasto urbano UTE di Forlì*
E. Dalprato, *Coordinatore del Dipartimento territorio del Comune di Rimini*
P. Dell'Anno, *Associato di Diritto dei beni pubblici, Università dell'Aquila*
A. De Santis, *Direttore UTE di Parma*
P. L. Jascone, *Segretario della Commissione Interministeriale per la riforma del codice della strada*
G. Mancini, *avvocato*
F. Mazziotta, *Funzionario tecnico dell'Ispettorato generale per la circolazione e la segnaletica stradale del Ministero dei Lavori Pubblici*
P. M. Piacentini, *Consigliere di Stato*
R. Scarciglia, *Collaboratore della Cattedra di Diritto amministrativo, Università di Bologna*
M. Stanzani, *Dirigente Tecnico del Settore patrimonio del Comune di Modena*
A. Tabarrini, *Segretario Generale del Comune di Terni*
P. D. Tani, *già Dirigente catasto terreni UTE di Forlì*
C. Volpe, *Consigliere di Stato*

I corsi CISEL sono a numero chiuso
chiedete i programmi dettagliati
e prenotate la partecipazione
telefonando alla Segreteria corsi 0541/54125
8.30 - 13.00 e 14.00 - 17.30

CISEL
Viale Vespucci, 12 - 47037 Rimini
Tel. 0541/54125
Telefax 0541/56058

Società del Gruppo Maggioli

Il parcheggio come luogo urbano

Novità

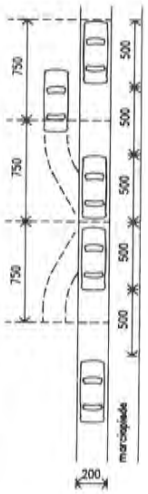
L'opera si articola in tre capitoli: nel primo, **Il parcheggio come scelta di civiltà**, vengono trattate le motivazioni e le finalità; nel secondo, **Il parcheggio nei suoi aspetti tecnici e funzionali**, si fornisce al progettista la definizione di una serie di parametri in grado di guidarlo alla soluzione di specifici problemi progettuali; nel terzo **I casi di studio**, vengono descritte le proposte progettuali prescelte, presentate come esempi da analizzare criticamente, particolarmente in rapporto al loro contesto.

Queste le 14 proposte progettuali illustrate e documentate nel volume:

1... Sistemazione di parcheggi in superficie nella riorganizzazione degli accessi al centro di S. Quirico d'Orcia, Siena

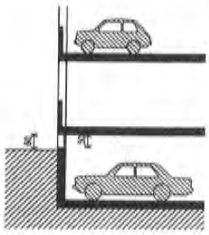
2... Asse di scorrimento veloce con parcheggi interrati nell'area dei viali di circonvallazione a Bologna

3... Recupero di un sistema di piazze con parcheggio interrato nel centro di Lugo, Ravenna



4... Un parcheggio ed un parco urbano nella riorganizzazione degli accessi al centro di S. Gimignano, Siena

5... Parcheggio interrato nella sistemazione del parterre e recupero delle sponde del torrente Mugnone a Firenze



6... Edificio polifunzionale con parcheggio di fronte a Palazzo Bentivoglio a Bologna

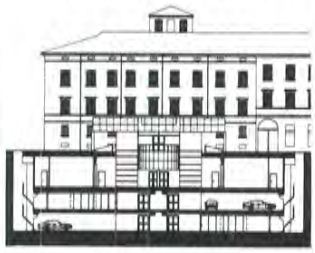
7... Un parcheggio ed un centro commerciale in Piazza Roma a Modena

8... Edificio per attività culturali, uffici e parcheggio interrato nei viali di circonvallazione di Reggio Emilia

9... Un parcheggio ed altri spazi urbani nella riorganizzazione degli accessi al centro di Brisighella, Ravenna

10... Un complesso polifunzionale con parcheggio interrato a Quarrata, Pistoia

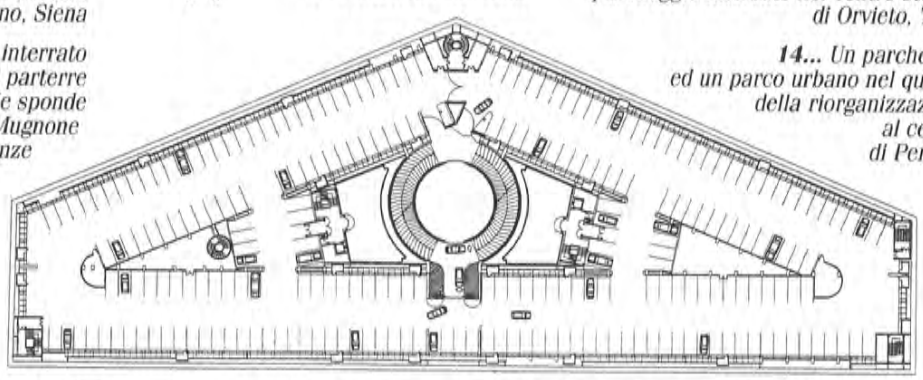
11... Il ruolo di un parcheggio nel recupero di un vuoto urbano nel centro storico di Piombino, Livorno



12... Un parcheggio ed un parco urbano nella riorganizzazione del centro di Jesi, Ancona

13... Una biblioteca, una piazza e un parcheggio interrato nel centro storico di Orvieto, Terni

14... Un parcheggio ed un parco urbano nel quadro della riorganizzazione al centro di Perugia



Inviate con pacco postale e fattura allegata la seguente opera.
Per il pagamento si preferisce la modalità indicata con una X.

- ❒ **contrassegno** al ricevimento del volume, più contributo per spese di spedizione di L. 4.000
- ❒ **a 30 giorni data fattura f.m.**, più contributo spese di L. 6.000 (modalità di pagamento riservata ad Enti pubblici)
- ❒ **anticipato con assegno** allegato n.ro ..... Banca ..... di L. ..... (senza spese di spedizione)
- ❒ **anticipato con versamento** sul c.c.p. 10754471 intestato a Maggioli Editore e fotocopia del versamento qui allegata (senza spese di spedizione)
- ❒ addebitatemi l'importo di L. _____ + L. 4.000 per spese di spedizione su

carta di credito ❍ CartaSì ❍ VISA ❍ Mastercard ❍ American Express ❍ Diners Club

N. | | | | | | | | | | | | | | | | Scadenza | | | | |

Firma ..... Data .....

Gli ordini con carta di credito, privi di firma, non sono validi.

❒ M. ZAFFAGNINI • A. GAIANI • M. GHIRARDELLI
IL PARCHEGGIO COME LUOGO URBANO
Ott.'93, pp. 204, con numerosi disegni e figure
formato cm. 22x22,
ISBN 9073.6, L. 48.000

copie n. .....

ENTE PUBBLICO PROT. N. LI

TIMBRO (P.I.)

UFFICIO INCARICATO DEL RITIRO

C.A.P. E CITTÀ PROV.

FIRMA DEL RICHIEDENTE

PRIVATO CODICE CLIENTE

NOME E COGNOME

VIA E NUMERO

C.A.P. E CITTÀ PROV.

FIRMA TEL. (facoltativo)

P.I.V.A./C.F. | | | | | | | | | | | | | | | | |

Spedire in busta a MAGGIOLI MAILING
Casella Postale 333
47037 RIMINI CENTRO - FO
oppure via fax 0541-622060

MAGGIOLI EDITORE

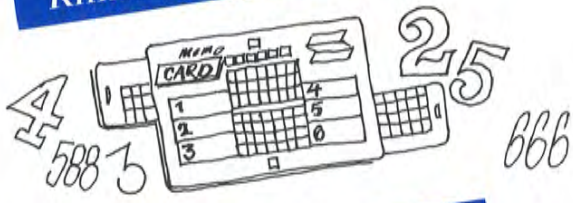
Campagna abbonamenti '94

Periodici MAGGIOLI

Rinnovi il Suo abbonamento entro il 15.1.'94

Le abbiamo riservato la esclusiva ed utilissima ***memo-card,*** *per portare con sé i numeri segreti delle carte di credito in modo che siano leggibili solo al proprietario*

Rinnovo abbonamento



Sottoscriva un nuovo abbonamento entro il 15.4.'94

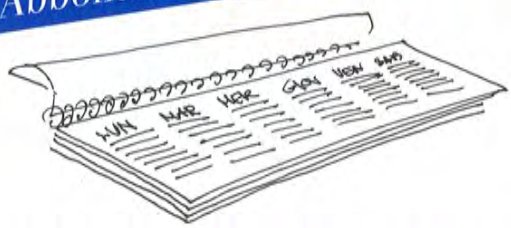
(nella pagina che segue troverà un quadro con tutti i periodici Maggioli)
Riceverà un ***moderno e pratico portabiglietti*** *con copertina in pvc serigrafato a 48 tasche*

Nuovo abbonamento

Rinnovi o sottoscriva il Suo abbonamento acquistando anche la Sua Agenda professionale Maggioli

Oltre alla ***memo-card*** *o al* ***portabiglietti*** *riceverà un prezioso* ***calendario settimanale da tavolo*** *che completerà la Sua dotazione da scrivania*

Abbonamento + agenda



Rinnovo abbonamento
Nuovo abbonamento

			●	*
❒ ❒	Annuario di diritto comparato e di studi legislativi	S	90.000	
❒ ❒	Commercio e servizi	T	160.000	
❒ ❒	Comuni d'Italia	M	210.000	
❒ ❒	Crocevia	M	130.000	65.000
❒ ❒	Diritto ed economia	Q	100.000	
❒ ❒	Finanza locale	M	215.000	120.000
❒ ❒	Gea	B	175.000	120.000
❒ ❒	Idrotecnica	B	130.000	
❒ ❒	Impresa pubblica municipalizzazione	M	140.000	
❒ ❒	Informatica ed enti locali	T	180.000	
❒ ❒	Ingegneria Sanitaria Ambientale	B	90.000	
❒ ❒	L'Italia e l'Europa	S	90.000	
❒ ❒	Paesaggio Urbano	B	165.000	120.000
❒	Politica del Turismo	B	120.000	
❒	Pubblica amministrazione management oggi	M	150.000	
❒	Regione e Governo locale	B	110.000	
❒	Rivista del Consulente tecnico	Q	124.000	
❒	Rivista dell'istruzione	B	125.000	
❒	Rivista giuridica di polizia locale	B	180.000	

Rinnovo abbonamento
Nuovo abbonamento

			●	*
❒ ❒	Rivista giuridica di urbanistica	T	160.000	118.000
❒ ❒	Rivista del personale dell'Ente locale	B	185.000	
❒ ❒	Rivista trimestrale degli appalti	T	198.000	
❒ ❒	Sanità pubblica	M	230.000	120.000
❒ ❒	Servizi demografici	M	190.000	
❒ ❒	Ufficio Tecnico	M	198.000	110.000
❒ ❒	Unione dei Segretari	B	90.000	
❒ ❒	Il vigile urbano	M	140.000	70.000
❒ ❒	Amministrazione Civile rivista del Ministero dell'Interno	B	220.000	
	Prezzi informativi per opere edili di			
❒ ❒	Manutenzione e Nuova costruzione	T	180.000	
❒ ❒	*Listino per sole opere di manutenzione*		120.000	

Maggioli Editore pubblica le riviste **Geocentro** *e* **InArcasssa**

● ***Canone intero***

* ***Canone promozionale per privati e liberi professionisti***

(Canoni annui. M mensile, B bimestrale, T trimestrale, Q quadrimestrale, S semestrale)

Rinnovo abbonamento

Riceverò la memo-card, *ho pagato (entro il 15.01.'94) l'importo dell'abbonamento sul c.c.p. n. 12162475*

Nuovo abbonamento

Riceverò il portabiglietti, *pagando entro il 15.04.'94*

❒ *Tramite c.c.p. a ricevimento del Vs. avviso*
❒ *Carta di credito*
○ *CartaSì* ○ *Mastercard* ○ *VISA*
○ *BankAmericard* ○ *American Express*
○ *Diners Club*

n. carta _____ *scad.* _____

Abbonamento + agenda

acquisto inoltre l'agenda '94 e riceverò ***oltre al regalo*** *previsto per l'abbonamento* ***un calendario settimanale da tavolo, pagherò*** *in contrassegno al ricevimento (più spese postali)*

❒ **Agenda dei Servizi Demografici 54.000**
❒ **Agenda del Tecnico 50.000**
❒ **Agenda del Ragioniere del Comune con guida alla gestione del personale 64.000**
❒ **Agenda della Polizia Municipale 48.000**

Agende '94

MAGGIOLI

le uniche "professionali" studiate appositamente per le esigenze delle principali funzioni negli enti locali

Le caratteristiche comuni

- ***Diario settimanale*** *su due pagine adiacenti, per avere a colpo d'occhio tutti gli impegni della settimana. Visualizzazione del bimestre. Numerazione giorni* da e per *inizio anno. Memorandum per telefonate, corrispondenza e varie*
- *Rilegatura con* ***segnalibro***
- ***Copertina semirigida plastificata*** *opaca*
- ***Rubrica separabile*** *per consentire un uso indipendente dall'agenda annuale*
- *Cartina geografica d'Italia, distanze chilometriche, prefissi telefonici e postali*

Le caratteristiche specifiche

Ogni Agenda risponde alle necessità informative, di pianificazione e organizzazione delle singole funzioni dell'ente locale e delle libere professioni ad esse collegate. Attraverso spazi strutturati per le specifiche esigenze tecniche e attraverso una presenza ricca e articolata di:

- ***Giurisprudenza***
- ***Legislazione***
- ***Scadenzario***
- ***Schede tecniche***

Vere guide all'attività quotidiana, sempre aggiornate

Cedola di commissione libraria

Non affrancare

Francatura a carico del destinatario da addebitare sul conto di credito n. 226 presso l'Uff. Postale di Rimini - Autorizzaz. Dir. Prov. P.T. di Forlì n. 9289/GD del 2 marzo 1979.

ENTE PUBBLICO PROT. N. LI

TIMBRO

UFFICIO INCARICATO DEL RITIRO

C.A.P. E CITTÀ PROV.

FIRMA DEL RICHIEDENTE

SI PREGA DI COMPILARE IN STAMPATELLO

PRIVATO CODICE CLIENTE

PROFESSIONE

NOME E COGNOME

VIA E NUMERO

C.A.P. E CITTÀ PROV.

FIRMA TEL. (facoltativo)

P.I.V.A./C.F.

Spett.le
MAGGIOLI EDITORE
Divisione Periodici
Casella Postale 290
47037 RIMINI - FO

Periodici MAGGIOLI

Area giuridico amministrativa

Comuni d'Italia
Da 28 anni al servizio dei Comuni, spaziando dalle problematiche dei Segretari comunali a quelle dell'organizzazione, dalla finanza locale ai problemi dell'ambiente. Una accurata selezione di giurisprudenza commentata.

Finanza locale
Un vero "consulente finanziario" per l'Amministrazione locale, che propone la giurisprudenza nel modo più esaustivo, riporta la dottrina più autorevole, offre una ampia documentazione e fornisce una approfondita consulenza al lettore.

Rivista del personale dell'ente locale
Il punto di riferimento e di documentazione su ruoli, funzioni e gestione del personale di Comuni, Province, Regioni e altri enti locali: esperienze e suggerimenti attraverso la voce diretta dei responsabili.

Servizi demografici
Pubblicazione ufficiale dell'Associazione Nazionale Ufficiali di Stato Civile e Anagrafe (ANUSCA), la rivista compendia le diverse esperienze pertinenti, giurisprudenza, studi e proposte, pratica professionale, vita associativa, attualità italiana ed estera.

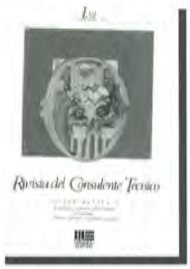
Area tecnico giuridica

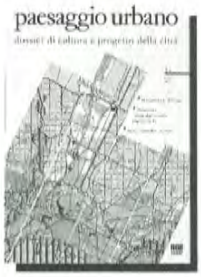
Informatica ed Enti Locali
La cultura informatica come componente fondamentale dello sviluppo organizzativo degli enti locali, è proposta negli aspetti metodologici, tecnologici e legislativi, offrendo così un panorama veramente completo e quindi prezioso per gli operatori a tutti i livelli.

L'Impresa pubblica
Come governare e come organizzare concretamente i trasporti, il trattamento dei rifiuti e l'igiene ambientale, la distribuzione dell'energia e dell'acqua, i mercati all'ingrosso e gli altri servizi a contenuto economico e tecnologico: una rivista mensile, con tradizione ultradecennale, organo della CISPEL.

Regione e governo locale
Studi giuridici e politici sul tema delle autonomie locali, dall'analisi politologica a più ampio raggio all'analisi organizzativa e funzionale delle amministrazioni pubbliche. Inoltre un importante supporto informativo sugli elementi giuridico-legislativi pertinenti.

L'ufficio tecnico
La chiave del grande successo di questa rivista è la capacità di fornire agli "addetti ai lavori" (sia presso le Amministrazioni locali che presso gli studi professionali) la più autorevole informazione circa l'orientamento applicativo delle norme dal punto di vista pratico operativo.





Rivista trimestrale degli appalti
Il periodico che offre un panorama completo sulle pubbliche forniture: la legislazione, un articolato quadro giurisprudenziale, un approfondimento di temi di particolare rilievo sia dottrinari che applicativi. Uno strumento insostituibile per gli uffici tecnici e tutti coloro che operano nelle pubbliche forniture.

Rivista del consulente tecnico
Uno strumento unico e insostituibile per i tecnici e per chi opera nel campo della consulenza nei suoi vari aspetti; dall'edilizia vera e propria, all'urbanistica, dai problemi di mercato a quelli concernenti la statica dei fabbricati. Una ragionata raccolta di consulenze e perizie.

Paesaggio urbano
dossier di cultura e progetto della città
Nasce come fusione di Paesaggio Urbano e di Dossier, per fornire a tutti coloro che ad ogni titolo hanno a che fare con le problematiche di progetto o arredo urbano uno strumento autorevole e completo.

Rivista giuridica di urbanistica
La giurisprudenza annotata e commentata accuratamente e il contributo di dottrina al massimo livello ne fanno un punto di riferimento indispensabile per tutti coloro che operano nel settore urbanistico, sia pubblico che privato.

Area difesa ambiente/sanità

InArcassa
Rivista bimestrale della Cassa Nazionale di previdenza e assistenza per gli ingegneri e gli architetti,
si propone a più di 160.000 abbonati come costante e significativo ragguaglio su temi previdenziali, normativi o generalmente professionali.

Geocentro
Il riferimento per oltre 80.000 geometri. Tratta le problematiche previdenziali e normative della categoria, allargandosi tuttavia ai temi tecnici, culturali e sociali di rilievo.

Idrotecnica
Organo ufficiale della Associazione Idrotecnica Italiana tratta al massimo livello, in modo approfondito e rigoroso, temi legati alla gestione delle acque nell'agricoltura, nell'industria, nell'igiene, in tutti i loro risvolti, tecnologici, impiantistici, economici, giuridici, chimico-fisici.

Gea
Governo locale ed economia dell'ambiente
Il contributo dei più qualificati esperti nella gestione della risorsa ambiente tocca i temi più rilevanti ed attuali, dai rifiuti al risparmio energetico, ai problemi di impatto ambientale. Inoltre: le esperienze aziendali più interessanti e il panorama legislativo.

Periodici

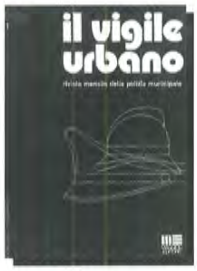
MAGGIOLI

Ingegneria sanitaria-ambientale
La rivista dell'Andis vuole interessare il mondo della imprenditoria e dell'ingegneria con la presentazione di innovazioni tecnologiche: ha un ruolo di centro interdisciplinare sui problemi della protezione e del risanamento ambientale.

Sanità pubblica
Una rivista organica e completa per la gestione professionale della sanità pubblica: organizzazione, personale, tutela dell'ambiente e del lavoro, servizio veterinario e farmaceutico, studi e ricerche sui temi di maggior rilievo (dalle indagini epidemiologiche alla disciplina dei rifiuti).

Area polizia municipale

Rivista giuridica di polizia locale
Uno strumento insostituibile per i Comandi di Polizia municipale e per tutti gli amministratori, dirigenti e funzionari degli enti locali e non cui sono demandate competenze in materia di polizia locale (Comuni, Province, Regioni).



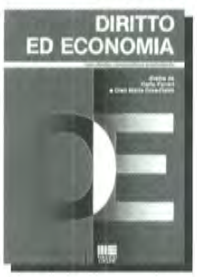
Il vigile urbano
Uno strumento affidabile d'informazione su tutti i temi che interessano i Corpi di Polizia municipale: notizie in tema di polizia urbana, stradale, sanitaria, edilizia, commercio, notizie sindacali. Particolare rilievo è dato agli aspetti procedurali applicativi.

Crocevia
La più antica rivista del settore, un insostituibile mezzo di informazione il cui contenuto spazia dall'informazione di attualità a presentazione di studi e proposte, dalle consulenze giuridico-amministrativo e sindacali per la polizia municipale alle risposte a quesiti professionali.

Commercio e servizi
Le normative del commercio, leggi e progetti di legge, circolari e giurisprudenza a livello nazionale, regionale e comunitario. Dottrine e soluzioni applicative rivolte a polizia municipale, uffici commercio, alle associazioni; ai consulenti commerciali, a società ed enti interessati al Commercio.

Area manageriale

Pubblica Amministrazione Management Oggi
Il più autorevole strumento di informazione/formazione: l'innovazione in tutti i campi della Pubblica Amministrazione.
Casi, articoli, ricerca, notizie, monitor delle dichiarazioni degli opinion leader per conoscere e per approfondire tutto ciò che serve.



Area giuridico economica

Diritto ed economia
Un dibattito al livello più alto su temi aventi valenza sia giuridica che economica e concernenti argomenti di grande respiro, di grande valore sociale e di prezioso orientamento per il mondo accademico, ma anche per ogni categoria di operatori del diritto e dell'economia.

Politica del turismo
Rivista bimestrale ricca di tematiche, informazioni, documentazioni; propone concreti modelli turistici e porta a coloro che operano nel settore sempre contributi di idee e di attuazioni.

L'Italia e l'Europa
Semestrale, è una rivista originale di dibattito critico sulle problematiche europee. Commenta gli atti legislativi, amministrativi e giurisdizionali emessi dalle istituzioni comunitarie e da organi nazionali coinvolti nell'attività comunitaria.

Annuario di diritto comparato e di studi legislativi
Strumento di approfondimento dei temi di carattere comparatistico; pubblicato dal 1925 si avvale di prestigiose collaborazioni.

Area istruzione

Rivista dell'istruzione
Una visione della scuola che rende ragione della pluralità dei fattori che la compongono: dalla didattica all'organizzazione, dalla ricerca e sperimentazione alla legislazione e giurisprudenza, ogni tema è trattato con semplice completezza e autorevolezza, dando largo spazio allo sviluppo di monografie a più voci.

La rivista del Ministero dell'Interno

Novità

Amministrazione civile.
È la rivista bimestrale del Ministero dell'Interno e nasce con lo scopo di riattivare un rapporto diretto con i funzionari della pubblica amministrazione locale. In particolare la sezione dedicata alle circolari e note ministeriali è utile a chiarimento delle più attuali problematiche amministrative, ponendosi come **"voce autentica"** del Ministero.

Novità

Il prezzario per opere edili più autorevole

Manutenzione
Il prezzario più accreditato: le ben 3.000 voci di costo sono costruite non come medie di mercato, ma in base ad un'analisi di costo. Pratici indici lo rendono adattabile a tutte le province. A trimestri alterni escono i prezzi per le opere di ristrutturazione e di nuova costruzione.

- **Per informazioni:**
- **per sottoscrivere abbonamenti:**
- **per richiedere copie saggio:**

Maggioli Editore
Divisione Periodici
Casella Postale 290
47037 Rimini - FO
Tel. 0541/628666
Fax 0541/622020

MAGGIOLI EDITORE

LIBRERIA PIROLA MAGGIOLI

MAGGIOLI UFFICIO

REGISTRI PIROLA MAGGIOLI

Società del Gruppo Maggioli

Vuoi essere costantemente informato direttamente presso il tuo ufficio? Da oggi è possibile con la Gazzetta dell'Ufficio

- Tutte le scadenze fiscali mese per mese
- In tanti articoli le "dritte" per risolvere i tuoi problemi
- La modulistica legata alle scadenze e i codici per individuarla
- Le notizie sui prodotti più nuovi, più utili, più convenienti
- Tantissimi coupon per tante opportunità

gratuitamente per te ogni mese spedendo questo coupon!

oppure telefonando allo 0541/742780

da spedire a: MAGGIOLI UFFICIO • Via Portogallo, 2 • 47037 RIMINI

Desidero ricevere gratuitamente il mensile di informazione sull'ufficio: LA GAZZETTA DELL'UFFICIO

nome

cognome

indirizzo

città

CAP

LIBRERIA PIROLA MAGGIOLI — MAGGIOLI UFFICIO — REGISTRI PIROLA MAGGIOLI

g" Società del Gruppo Maggioli

I PUNTI VENDITA AFFILIATI

VALLE D'AOSTA
AOSTA - Via Hôtel des Etats, 11 - tel. (0165) 236765

PIEMONTE
ACQUI TERME (AL) - Corso Italia, 11 - tel. (0144) 322792
BIELLA (VC) - Via Marconi, 24 - tel. (015) 21409
BRA (CN) - Via F.lli Carando, 70 - tel. (0172) 411671
CEVA (CN) - Via A. Moro, 6 - tel. (0174) 704073
GALLIATE (NO) - Via Varallino, 21/A - tel. (0321) 806662
MONDOVI (CN) - Via S. Agostino, 9 - tel. (0174) 43033
OMEGNA (NO) - Piazza Beltrami, 12 - tel. (0323) 61390
SANTHIÀ (VC) - Corso Nuova Italia, 125 - tel. (0161) 930913
TORINO - Via Madama Cristina, 70 - tel. (011) 6698304
TORINO - Via Cavalli, 14 - tel. (011) 4343628
TORINO - Corso Toscana, 135/BIS/F - tel. (011) 732348
TORINO - Corso Vinzaglio, 7 - tel. (011) 546620
TORTONA (AL) - Piazza Roma, 38 - tel. (0131) 861401
VALENZA (AL) - Viale della Repubblica, 18 - tel. (0131) 924526
VERBANIA PALLANZA (NO) - Viale Azari, 79 - tel. (0323) 556855
VERCELLI - Corso Libertà, 262 - tel. (0161) 215420

LIGURIA
CARCARE (SV) - Via G. Garibaldi, 23 - tel. (019) 518102
CHIAVARI (GE) - Piazza N.S. dell'Orto, 37/38 - tel. (0185) 311321
FINALE LIGURE (SV) - Via Porro, 17 - tel. (019) 603252
GENOVA - Via Fiasella, 39 rosso - tel. (010) 580125
IMPERIA - Viale Matteotti, 43/2 - tel. (0183) 650730
LA SPEZIA - Via Spallanzani, 18 - tel. (0187) 23081
VENTIMIGLIA (IM) - P.zza Costituente, 8/D - tel. (0184) 231509

LOMBARDIA
ABBIATEGRASSO (MI) - Corso Italia, 16/18 - tel. (02) 94967072
ARESE (MI) - Viale Sempione, 4/A - tel. (02) 9381696
BERGAMO - Via Casalino 5/ABC - tel. (035) 215228
BESOZZO (VA) - Via Roncari, 2 - tel. (0332) 772188
BRESSO (MI) - Via V. Veneto, 18/G - tel. (02) 66502515
BRONI (PV) - P.zza V. Veneto, 56 - tel. (0385) 250446
BUSTO ARSIZIO (VA) - Via Milano, 4 - tel. (0331) 626752
CANTÙ (CO) -Via G. Fossano, 23 - tel. (031) 716079
CASALPUSTERLENGO (MI) -Via Gramsci, 54 - tel. (0377) 910850
CASTEGGIO (PV) - Viale Giulietti, 15 - tel. (0383) 804371
CESARE DI VIRGILIO (MN) - Via P. Nenni, 3/5 - tel. (0376) 440588
CESANO BOSCONE (MI) - Via Milano, 26 - tel. (02) 4584692
CORSICO (MI) - Via Cavour, 53 - tel. (02) 4475216
CUVEGLIO (VA) - Via Battaglia di S. Martino, 112 - tel. (0332) 624300
ERBA (CO) - Via Torti - tel. (031) 643235
GALLARATE (VA) - P.zza Risorgimento, 10 - tel. (0331) 786644-773856
GARBAGNATE (MI) - S.M. ROSSA - Via Kennedy, 30 - tel. (02) 99025680
LECCO (CO) - Corso Martiri Liberazione, 100/B - tel. (0341) 284170
LODI - C. so V. Emanuele, 16 - tel. (0371) 420451/421931
MAGENTA (MI) - Via Volta, 8 - tel. (02) 97297085
MANTOVA - Via Bertani, 18 - tel. (0376) 222436
MANTOVA - Viale Piave, 19 - tel. (0376) 323766
MILANO - Via Adriano, 94/A - tel. (02) 27200919
MILANO - Via Casoretto, 8 - tel. (02) 2822069
MILANO - Via Coni Zugna, 62 - tel. (02) 58101596
MILANO - Via Gluck, 3 - tel. (02) 66982919
MILANO - V.le Gran Sasso, 3 - tel. (02) 29517436-29517437 r.a.
MILANO - Via Larga, 2 - tel. (02) 86464127
MILANO - Via Lorenteggio, 137 - tel. (02) 471479
MILANO - Via Malpighi, 8 - tel. (02) 29516381
MILANO - Viale Monte Ceneri, 58 - tel. (02) 39260956
MILANO - Viale Monza, 177 - tel. (02) 27000588-27000606
MILANO - Viale Piceno, 5 - tel. (02) 715724
MILANO - Via V. Pisani, 31 (ang. P.zle Duca D'Aosta) - tel. (02) 6709726
MILANO - P.zza S. Pietro e Lino (Via Meravigli) - tel. (02) 8900092-8900122
MILANO - Viale Fulvio Testi, 216 - tel. (02) 66104269
MILANO - Corso Vercelli, 37 - tel. (02) 4813292
MONZA (MI) - Via Mapelli, 4 - tel. (039) 322837
MORBEGNO (SO) - Piazza S. Antonio, 18 - tel. (0342) 611365
MUGGIÒ (MI) - Via A. Casati, 2 - tel. (039) 2781239
PAVIA - Corso Mazzini, 10 - tel. (0382) 37351/2
RHO (MI) - Galleria Europa, 18 - tel. (02) 9310311
ROBBIATE (CO) Via dei Tigli, 21 - tel. (039) 511585
SESTO S. GIOVANNI (MI) - Via Marconi, 79 - tel. (02) 22476815/22471464
SONDRIO - Via Fiume, 52 - tel. (0342) 213687
TIRANO (SO) - Via Garibaldi, 1 - tel. (0342) 704236
TREVIGLIO (BG) Via Arlosto, 30 (ang. Via Terni) - tel. (0363) 48074
TREZZO D'ADDA (MI) - Via Mazzini, 37 - tel. (02) 90962228
TURBIGO (MI) - Via Allea Comunale, 3 - tel. (0331) 899334
VAREDO (MI) - Viale Monza, 42 - tel. (0362) 580052
VARESE - Via Albuzzi, 8 - tel. (0332) 231386
VIMERCATE (MI) - Via Pellegatta, 34 - tel. (039) 666583
VOGHERA (PV) - Via Ricotti, 15/17 - tel. (0383) 43463

TRENTINO ALTO ADIGE
CADERZONE (TN) - Loc. Porta - tel. (0465) 804774
TRENTO - Via Brennero, 320 - Top Center - tel. (0461) 826664

VENETO
ASIAGO (VI) - Piazza Mazzini, 10 - tel. (0424) 462249
CONSELVE (PD) - P.zza XX Settembre, 26/27 - tel. (049) 5352116
LEGNAGO (VR) - Via G. Matteotti, 96 - tel. (0442) 600365
LIMENA (PD) - Via del Santo, 4 - tel. (049) 8840199
PADOVA - Via Savelli, 84 - tel. (049) 8071994
ROVIGO - Via S. Bellino, 13 - tel. (0425) 29120
SOTTOMARINA di CHIOGGIA (VE) - Via Verona, 2 - tel. (041) 5541490
TREVISO - Via Terraglio, 29 - tel. (0422) 402534
VICENZA - Corso A. Palladio, 67 - tel. (0444) 321180

FRIULI VENEZIA GIULIA
AZZANO DECIMO (PN) - Via 1° Maggio, 51 - tel. (0434) 63206
MONFALCONE (GO) - Via D. Fanin 36/38 - tel. (0481) 45600
UDINE - Viale Venezia, 100 - tel. (0432) 532150

EMILIA ROMAGNA
BOLOGNA - Via Caduti della Via Fani, 9 ABC - tel. (051) 500589
BOLOGNA - Via Castiglione, 1/C - tel. (051) 232329
BOLOGNA - Via Grabinski 2 G (laterale di Via Marconi) - tel. (051) 224203
BOLOGNA - Via Irnerio, 10/8 - tel. (051) 246454
BUSSETO (PR) - Piazza IV Novembre 2/4 - tel. (0524) 92102
CATTOLICA (FO) - Via XXIV Maggio, 7 - tel. (0541) 967829
FIORENZUOLA D'ARDA (PC) - Via Roma, 20 - tel. (0523) 981444
PARMA - Via Repubblica, 5/A - tel. (0521) 206279
REGGIO EMILIA - Via Cocati, 3/1 - tel. (0522) 454462
RIMINI (FO) - Piazza Malatesta, 21 - tel. (0541) 786633
SAVIGNANO sul R. (FO) - C.so Vendemini, 16 - tel. (0541) 941612

TOSCANA
AREZZO - Via V. Veneto, 12 - tel. (0575) 351683
FIRENZE - Via Cavour, 46/R - tel. (055) 2396320
LIVORNO - Via Fiorenza, 4/B - tel. (0586) 890132
MASSA - Via S. Pietro, 1 - tel. (0585) 42748
PISA - Via Lalli, 6 - tel. (050) 580195
POGGIBONSI (SI) - Via XX Settembre, 68/72 - tel. (0577) 934865
PONSACCO (PI) - Via Valdera P., 35/37 - tel. (0587) 732297
PONTE A EGOLA (PI) - Via Tosco Romagnola Est, 1/B - tel. (0571) 485118
PORTOFERRAIO (LI) - Via Manganaro, 46 - tel. (0565) 915791
PORTO S. STEFANO (GR) - Via Cetina, 5 - tel. (0564) 812917
PRATO (FI) - Via Fiorentina, 108/D - tel. (0574) 636727
PRATO (FI) - Via Frascati, 46/50 - tel. (0574) 32196-38919
VIAREGGIO (LU) - Via G. Puccini, 38 (angolo Via Garibaldi) - tel. (0584) 46286

UMBRIA
TERNI - Via Bramante, 19 - tel. (0744) 300821

MARCHE
CIVITANOVA MARCHE (MC) - Via G. D'Annunzio, 72 - tel. (0733) 810419
FERMO (AP) - Viale Trento, 252 - tel. (0734) 227917-224542
PORTO S. ELPIDIO (AP) - L.go della Resistenza, 15 - tel. (0734) 996165
TOLENTINO (MC) - Via Vasari, 2 - tel. (0733) 968082

LAZIO
ANZIO (ROMA) - Via XX Settembre, 27/D - tel. (06) 9830512
BRACCIANO (RM) - Via Flavia - tel. (06) 9986887
CASSINO (FR) - Via Lombardia, 27 - tel. (0776) 22479
CIVITACASTELLANA (VT) - Via Giovanni XXIII, 10 - tel. (0761) 518133
FIUMICINO (ROMA) - Via Coni Zugna, 52/A - tel. (06) 6583892
FORMIA (LT) - Via Appia, 21 - tel. (0771) 22045
FRASCATI (ROMA) - Via B. Postorino, 14 - tel. (06) 9417414
FROSINONE - Via Marittima, 175 - tel. (0775) 210780
GAETA (LT) - Via Calegna, 59 - tel. (0771) 462249
LADISPOLI (ROMA) - Via Flavia, 27/29 - tel. (06) 9913333
LATINA - Via Emanuele Filiberto, 47/49 - tel. (0773) 697300
MONTEROTONDO (ROMA) - Via XX Settembre, 8 - tel. (06) 9061751
ROMA - Via A. Gandiglio, 144/146 - tel. (06) 65742961
ROMA - Via Arturo Graf, 62 - tel. (06) 86802324
ROMA - Via G. Casati, 8 - tel. (06) 57300297
ROMA - Via Casetta Mattei, 427/A - tel. (06) 66156692
ROMA - Via dei Colli Albani, 12 - tel. (06) 7804997
ROMA - Via Del Fiume Giallo, 397 (EUR-TORRINO) - tel. (06) 5200211
ROMA - Via Marcantonio Colonna, 68 - tel. (06) 3216641
ROMA - Via Merulana, 97 - tel. (06) 777269
ROMA - Via Monte Cervialto, 144 - tel. (06) 8182712
ROMA - Via Monti di Pietralata, 29/F - tel. (06) 4381548
ROMA - Via di Porta Cavalleggeri, 95/97 - tel. (06) 630357
ROMA - Via Val Cenischia, 20 - tel. (06) 8861326
ROMA - Via Publio Valerio, 12/12A - tel. (06) 71510064
ROMA - Via J. Sannazzaro, 30 - tel. (06) 82000219
SORA (FR) - Via Abruzzi, 4 - tel. (0776) 833314

ABRUZZI
AVEZZANO (AQ) - Via Trieste, 24/26 - tel. (0863) 414673
CHIETI - Via Asinio Herio, 21 - tel. (0871) 330261
LANCIANO (CH) - Via Dalmazia, 37/A - tel. (0872) 710567-712304
LANCIANO (CH) - Via Renzetti, 8/10/12 - tel. (0872) 716757
L'AQUILA - Via del Crocifisso, 4 - tel. (0862) 419564
SULMONA (AQ) - Circonv. Occ. 10 (Vicino Standa) - tel. (0864) 52743
VASTO (CH) - Via Conti Ricci, 6 - tel. (0873) 363010

MOLISE
CAMPOBASSO - Centro Comm. "Fulitano" - Via S. Lorenzo, 64 - tel. (0874) 64690
ISERNIA - C. so Risorgimento, 222 - tel. (0865) 235070
VENAFRO (IS) - Corso Campano, 9/11 - tel. (0865) 904077

CAMPANIA
AVELLINO - Corso Europa, 19c - tel. (0825) 30597
AVELLINO - Via Scandone, 21 - tel. (0825) 22894
AVERSA (CE) - Via V. Gemito, 20/22 (Parco Argo) - tel. (081) 5032889
BARONISSI (SA) - Via Trinità, 1 - tel. (089) 953988
BENEVENTO - Viale Atlantici, 29 - tel. (0824) 24844-24978
CASERTA - P.zza Vanvitelli, 28/30 - tel. (0823) 353081-354900
CASERTA - Via E. Ruggiero, 36 - tel. (0823) 304501
CASORIA (NA) - Piazza Trieste e Trento, 3 - tel. (081) 5401211
CAIVANO (NA) - Via S. Barbara, 155 - tel. (081) 8344472
ISCHIA (NA) - Via Michele Mazzella, 80 - tel. (081) 981332
MELITO (NA) - Via Roma, 67 - tel. (081) 7102348/49
MERCATO S. SEVERINO (SA) - Corso Diaz, 199 - tel. (089) 821715
MONDRAGONE (CE) - Via Caserta, 40 - tel. (0823) 972483
MONTESARCHIO (BN) - Via Amendola, 48 - tel. (0824) 832428
NAPOLI - Via Lepanto, 77 - tel. (081) 5939950
NOLA (NA) - Via M. De Sena, 122/124 - tel. (081) 5123439
OTTAVIANO (NA) - Viale Elena, 15 - tel. (081) 5288646
PASSO di MIRABELLA (AV) - Via Nazionale, 65 - tel. (0825) 449089
POLICASTRO BUSSENTINO (SA) - Via Nazionale, 24 - tel. (0974)984179
POZZUOLI (NA) - 4ª traversa Licola Patria, 1/3 - tel. (081) 8665241
SALERNO - Via San G. Bosco, 34/42 - tel. (089) 791265
S. MARIA C.V. (CE) - Via A. De Gasperi, 110/120 - tel. (0823) 795770
SANT'ANTIMO (NA) - Via Cardinale Verde, 25/27 - Palazzo Cesaro - tel. (081) 5054316
TRINITÀ di SALA CONSILINA (SA) - Via Godelmo, 119 - tel. (0975) 45567

PUGLIA
BARI - P.zza A. Moro, 19 - tel. (080) 5216776
FOGGIA - Via Piave, 34/A - tel. (0881) 726727
GALATINA (LE) - Via Roma, 9 - tel. (0836) 569500
LECCE - Via dell'Università, 1/B - tel. (0832) 241562
LECCE - Via F. Rubichi, 14 - tel. (0832) 247963
NARDÒ (LE) - Via Duca degli Abruzzi, 13/15 - tel. (0833) 571588
S. SEVERO (FG) - Corso Amedeo d'Aosta, 24 - tel. (0882) 334029

BASILICATA
MELFI (PZ) - Trav. di Via Venezia, 4 - tel. (0972) 21545
SENISE (PZ) - Via A. De Gasperi, 13 - tel. (0973) 584348
POLICORO (MT) - Via Nicotera, 84 - tel. (0835) 973529/973547
POTENZA - Via Bertazzoni, 3/5 - tel. (0971) 25988

CALABRIA
AMANTEA (CS) - Piazza Mercato Vecchio - tel. (0982) 425417
CIRÒ MARINA (CZ) - Via Petrarca, 1 - tel. (0962) 31464
COSENZA - Piazza Provincia, 34 - tel. (0984) 31334
CROTONE (CZ) - Via Pignataro, 3/5 - tel. (0962) 902233
PALMI (RC) - Via Concordato, 102 - tel. (0966) 46131
REGGIO CALABRIA - Via B. Buozzi, 23/A-B-C - tel. (0965) 891684
ROSSANO SCALO (CS) - Via Nazionale, 104 - tel. (0983) 510600
S. MARIA DEL CEDRO (CS) - Via Verbicaro, 16/18 (Fraz. Marcellina) - tel. (0985) 43162
TROPEA (CZ) - Viale Tondo - tel. (0963) 62824

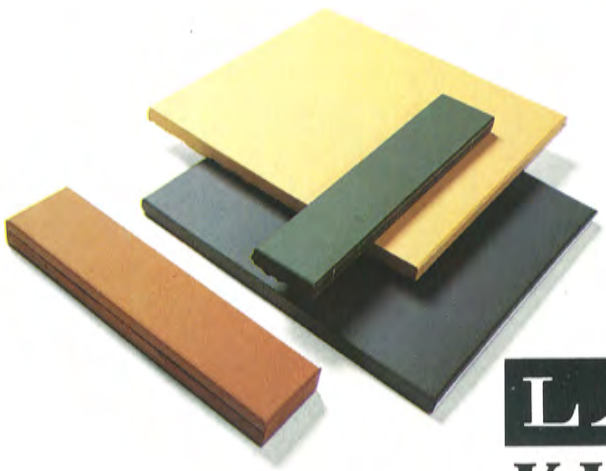
SICILIA
ACIREALE (CT) - Via O. Scionti, 34/36/38 - tel. (095) 7648623
CALTAGIRONE (CT) - Viale Autonomia, 73 - tel. (0933) 55578
CAPO D'ORLANDO (ME) - Via A. Volta, 16/18 - tel. (0941) 911283
CASTELLAMARE del GOLFO (TP) - C.so Garibaldi, 137 - tel. (0924) 32979
CATANIA - Piazza Roma, 15/18 - tel. (095) 437480
ENNA - Via P. Falautano, 3/7 - tel. (0935) 501071
FAVARA (AG) - Corso Vittorio Veneto, 266 - tel. (0922) 33922
GELA (CL) - Corso S. Aldisio, 366 - tel. (0933) 914306
LICATA (AG) - Via F. Re Capriata, 106 - tel. (0922) 891572
MAZARA DEL VALLO (TP) - Via L. Vaccara, 52 - tel. (0923) 909094
MESSINA - Corso Cavour, 47 - tel. (090) 710487
MILAZZO (ME) - Via Madonna del Lume, 14 - tel. (090) 9283926
PALERMO - Via Emilia, 90 - tel. (091) 515430
PARTANNA (TP) - Via Vespri, 133 - tel. (0924) 921966
S. GIOVANNI GEMINI (AG) - C.so F. Crispi, 194/196 - tel. (0922) 903274
S. GREGORIO (CT) - P.zza E. Majorana, 2/2A - tel. (095) 7212522
SIRACUSA - Via Polibio, 28/A - tel. (0931) 442777-441520
VITTORIA (RG) - Via Cavour, 457 - tel. (0932) 862000

SARDEGNA
ALGHERO (SS) - Via S. Satta, 55/A - tel. (079) 952759
LANUSEI (NU) - Via Marconi, 100 - tel. (0782) 41729
MACOMER (NU) - Corso Umberto, 218 - tel. (0785) 70941
OLBIA (SS) - Via Galvani, 34 - tel. (0789) 57075
ORISTANO - Via Cagliari, 275 - tel. (0783) 300439
QUARTU S. ELENA (CA) - Via A. Diaz, 19 (ang. V. Zara) - tel. (070) 882340
SORSO (SS) - Via Marconi, 12 - tel. (079) 354030
SASSARI - Via Dei Mille, 11/B - tel. (079) 200230
TEMPIO PAUSANIA (SS) - Via Valentino, 10 - tel. (079) 670758

la "qualità" dell'ambiente urbano inizia dalle pavimentazioni

GENOVA: LUNGOMARE DI CORSO ITALIA
Pavimentazione eseguita con piastrelle in klinker trafilato: 27.000 mq., 12 colori e 5 formati modulari.
(Progetto Arch. O. DOGLIOTTI, impresa CARENA S.p.A.)

UNI PUBBLICITÀ & MARKETING



Dal 1961 LARIA produce piastrelle in klinker ceramico, materiale eccezionale per le sue doti di resistenza fisico-chimica, per pavimenti o rivestimenti esterni, in ambienti civili o industriali, per arredo urbano o applicazioni speciali su misura. **Trent'anni di attività** per soddisfare ogni esigenza tecnica e progettuale nel campo delle pavimentazioni.

LARIA
KLINKER

FABBRICA PAVIMENTI E RIVESTIMENTI IN KLINKER CERAMICO
Strada Antica di Chieri, 15 10026 SANTENA (TO) ITALIA Telefono (011) 94.56.440 5 linee r.a. Telefax (011) 94.56.040

NEL TEMPO CON OGNI TEMPO

Cupole di grandi dimensioni, lucernari circolari, quadrati, rettangolari; montati singolarmente o in batteria realizzati con i migliori materiali e con tecnologie all'avanguardia.

TECNOCUPOLE PANCALDI s.r.l.
Via U. Terracini, 24-26
40131 Bologna
Tel. 051-6346630
Fax 051-6246643

progetta e realizza luce naturale

TECNOCUPOLE PANCALDI S.R.L.