

Non è (più) un paese per visionari. Due sperimentazioni progettuali oltre l'u-topia

Paolo Belardi

«I visionari formano un ordine a parte, singolare, confuso, in cui prendono posto artisti di talento molto diverso e forse anche d'ingegno ineguale. Talvolta fanno apparire quanto di più ardito e libero caratterizza la genialità creatrice, una forza profetica tutta concentrata sui domini più misteriosi dell'umana fantasia, gli effetti infine di un'ottica speciale che altera profondamente la luce, le proporzioni e persino la densità del mondo sensibile. Lì si direbbe a disagio nei limiti dello spazio e del tempo. Interpretano più che imitare, e trasfigurano più che interpretare. Non si contentano del nostro universo, e mentre lo studio delle forme che vi si trovano soddisfa la maggior parte degli artisti, per costoro invece lo studio formale non è che una cornice provvisoria o, se vogliamo, un punto di partenza. [...] A prima vista sembra che essi inventino a caso, a sbalzi e sotto il capriccio dispotico di una ispirazione bizzarra, e noi siamo tratti a considerarli come viaggiatori venuti da molto lontano, e per vie traverse» [Focillon 2006, p. 13].

Nell'incipit del suo celebre saggio *Estetica dei visionari*, illustrato monograficamente con immagini tratte da *Le*

carceri d'invenzione di Giovanni Battista Piranesi (fig. 1), Henri Focillon accomuna, senza limiti spazio-temporali e senza gerarchie disciplinari, i nomi dei più grandi artisti del passato: Michelangelo Buonarroti, Leonardo da Vinci, Honoré Daumier, Rembrandt, William Turner, Tintoretto, El Greco. Un elenco lungo, ma non esaustivo, cui potremmo ragionevolmente aggiungere i nomi di Hieronymus Bosch, William Blake, Aleksandr Nikolaevič Skrjabin e Antonio Sant'Elia o, venendo a tempi più recenti, di Morris Graves, Louis e Bebe Barron, Lebbeus Woods e Terry Gilliam. Tutti grandi visionari che non "hanno visto" le cose, ma "hanno visionato" le cose, nel senso che, praticando i margini tra sensazione e percezione, hanno praticato una sorta di "allucinazione controllata", capace di conferire alla realtà un'intensità e una profondità altrimenti inimmaginabili. Tanto con le parole, con le note e con le

Articolo a invito per inquadramento del tema del focus, non sottoposto a revisione anonima, pubblicato con responsabilità della direzione.

pietre quanto soprattutto con i segni. Perché, da sempre, è il disegno lo strumento principe dei visionari, perché il disegno, parafrasando un'acuta notazione di Vincent Van Gogh, è un grimaldello che consente di squadernare di fronte ai nostri occhi con immediatezza (e talora anche con crudezza) ciò che sta al di là dei confini della nostra vista fisica, spalancando le porte di un mondo "altro" che possiamo vedere solo facendo affidamento sulla nostra vista mentale: oggi amplificata a dismisura dall'avvento della computer grafica, che ha spostato sempre più in avanti la soglia del realizzabile e ha annullato i confini tra il mondo reale e il mondo virtuale. Basti pensare a veri e propri simulacri sensoriali quali i sistemi immersivi o, più ancora, basti pensare a quell'utopia senza utopia che è stato e continua a essere il villaggio globale di *Second Life*. E il fatto che *Second Life* sia un luogo felice, ma virtuale (e quindi senza luogo), rimarca implicitamente che il termine "utopia" è un neologismo derivato dal greco antico e coniato da Tommaso Moro ai primi del Cinquecento ibridando *eu-topos* (luogo felice) e *ou-topos* (senza luogo). Dal punto di vista etimologico, quindi, per *utopia* dovrebbe intendersi un luogo felice che non ha luogo. Ma qui nascono le prime ambiguità e, con esse, sorgono le inevitabili divergenze interpretative. Perché, secondo un'interpretazione negativa, l'utopia è un luogo che non ha luogo in senso assoluto, mentre, secondo un'interpretazione positiva, l'utopia è un luogo che non ha luogo in senso relativo, nel senso che, seppure al momento non può avere luogo, non è escluso a priori che, prima o poi, possa avere luogo. La storia dell'architettura, anche recente, è prodiga di esempi illuminanti. «*Broadacre City* di Frank Lloyd Wright, la *Città per tre milioni di abitanti* di Le Corbusier, casa *Farnsworth* di Mies van der Rohe, *Milano Verde* di Franco Albini, Ignazio Gardella, Giulio Minoletti, Giuseppe Pagano, Giancarlo Palanti, Giacomo Predaval, Giovanni Romano, il *Piano di Philadelphia* di Louis Kahn, il *Padiglione di Osaka* di Maurizio Sacripanti, quasi tutti rimasti sulla carta tranne il progetto miesiano, sono opere che indicano nuove frontiere da superare» [Purini 2017, p. 101] (figg. 2, 3). Così come, negli anni Sessanta, hanno indicato nuove frontiere da superare il *Monumento continuo* del SuperStudio (fig. 4) e la *No Stop City* dello studio Archizoom (fig. 5): due provocazioni che all'epoca sono state catalogate nell'ambito dell'utopia, anche dal punto di vista della fattibilità, pensando che non avrebbero potuto mai avere luogo edifici sovrapposti all'esistente e croste di terreno abitate. Mentre invece, dopo meno

Fig. 1. Le carceri d'invenzione, Tav. VII (Giovanni Battista Piranesi, 1761).



Fig. 2. Milano verde, prospettiva (Franco Albini, Ignazio Gardella, Giulio Minoletti, Giuseppe Pagano, Giancarlo Palanti, Giacomo Predaval, Giovanni Romano, 1938).



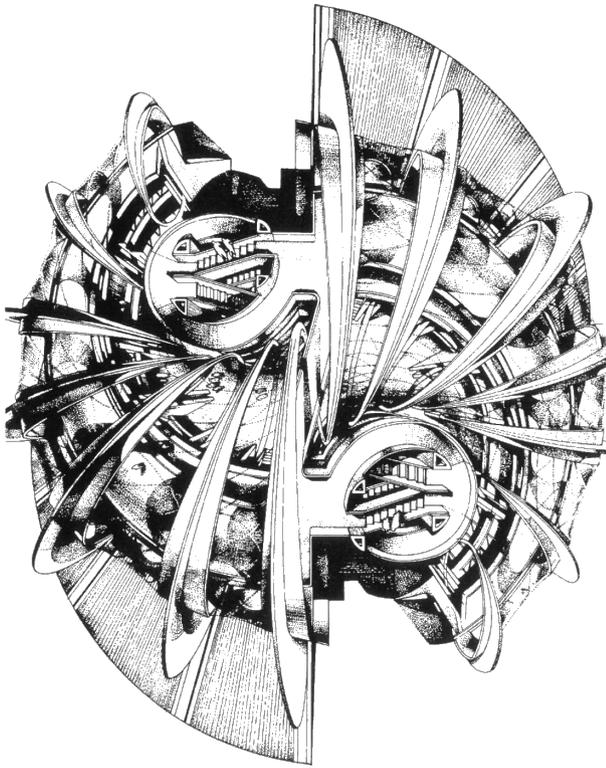


Fig. 3. Padiglione italiano per Expo Osaka 70, prospettiva (Maurizio Sacripanti, Andrea Nonis, Maurizio Dècina, Giulio Perucchini, Alessandro Latini, Achille Perilli, Renato Pedio, Gian Carlo Leoncilli Massi, 1969).

di cinquant'anni, esistono molte traduzioni concrete: nel primo caso, lo *Sharp Centre of Design* di Will Alsop a Toronto e il *De Brug* dello studio JHK Architecten a Rotterdam, mentre, nel secondo caso, l'*Across Building* di Emilio Ambasz a Fukuoka e la *Library Delft University of Technology* dello studio Mecanoo a Delft. Ma non è tutto. Il fatto che un progetto coraggioso sia più o meno utopico dipende anche e forse soprattutto dalla fiducia del contesto socio-culturale nella cultura del progetto. E forse è per questo che l'utopia, nel tempo in cui viviamo (gli albori del terzo millennio) e nel paese in cui viviamo (l'Italia), rappresenta una componente non soltanto emarginata, ma addirittura rischiosa. Tanto che ormai le sperimentazioni visionarie, così come comprovato in tempi recentissimi dal consulto *Italian Collage* [Ferrando, Lootsma, Trakulyingcharoen 2020] (fig. 6) e dalla mostra *Città di Dio. Città degli uomini. Architetture dantesche e utopie urbane* [Molinari, Gallo 2021] (fig. 7), sono confinate nei libri *d'essai* e nelle gallerie d'arte. Perché ormai, nel nostro paese, l'architettura contemporanea, ancor più se visionaria, coincide di per sé con il "brutto", mentre l'architettura storica, ancor più se nostalgica, coincide di per sé con il "bello". Ragione per cui l'unico progetto utopico avallato dai più sarebbe quello di ricostruire luoghi bucolici incontaminati o, al limite, ricostruire l'antica città di Pompei com'era e dov'era per poi imbalsamarla e conservarla uguale a se stessa. Non a caso oggi, nel nostro paese, esistono due tipi di progetti utopici: quelli che, palesemente, non potranno mai avere luogo (progetti che non solo sono accettati, ma che sono addirittura guardati con curiosità) e quelli che invece, prima o poi, potrebbero anche avere luogo (progetti che, quindi, sono rigettati e liquidati come eversivi). Così come dimostra il diverso destino di due sperimentazioni progettuali condotte nell'ambito dell'attività di ricerca del Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale dell'Università degli Studi di Perugia.

La prima sperimentazione progettuale riguarda il centro storico di Perugia e, segnatamente, l'area di piazza Matteotti: nodo urbano da sempre irrisolto, sia dal punto di vista funzionale sia dal punto di vista figurativo. Laddove tuttavia la realizzazione del terminal Pincetto del Minimetrorò, così come concepito da Jean Nouvel, ha aperto nuove prospettive, prefigurando la possibilità di ampliare la rete dei percorsi pedonali di collegamento con l'acropoli cittadina attraverso lo svuotamento dell'antico terrazzamento duecentesco del Sopramuro contro cui s'in-



Fig. 4. Monumento Continuo, prospettiva (SuperStudio, 1970).

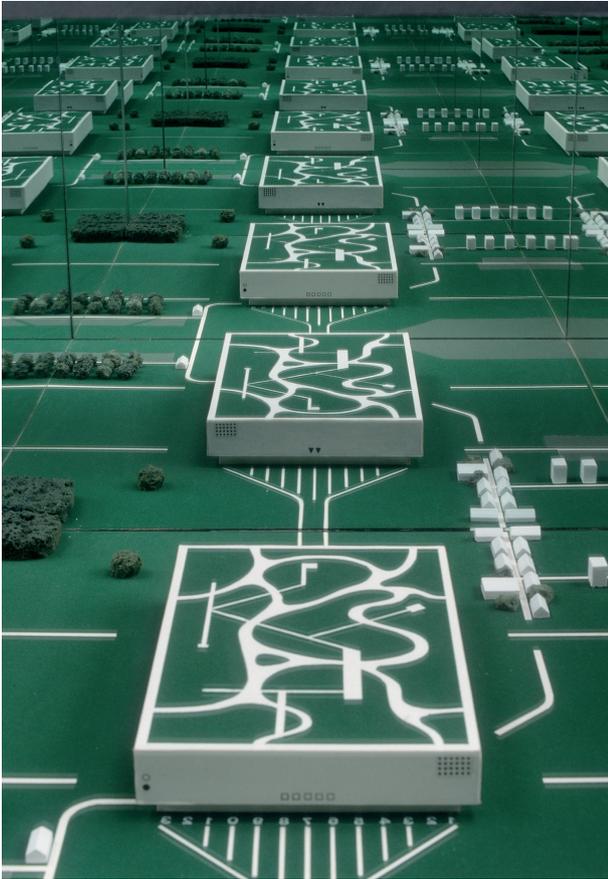


Fig. 5. No Stop City, prospettiva (Archizoom, 1971).

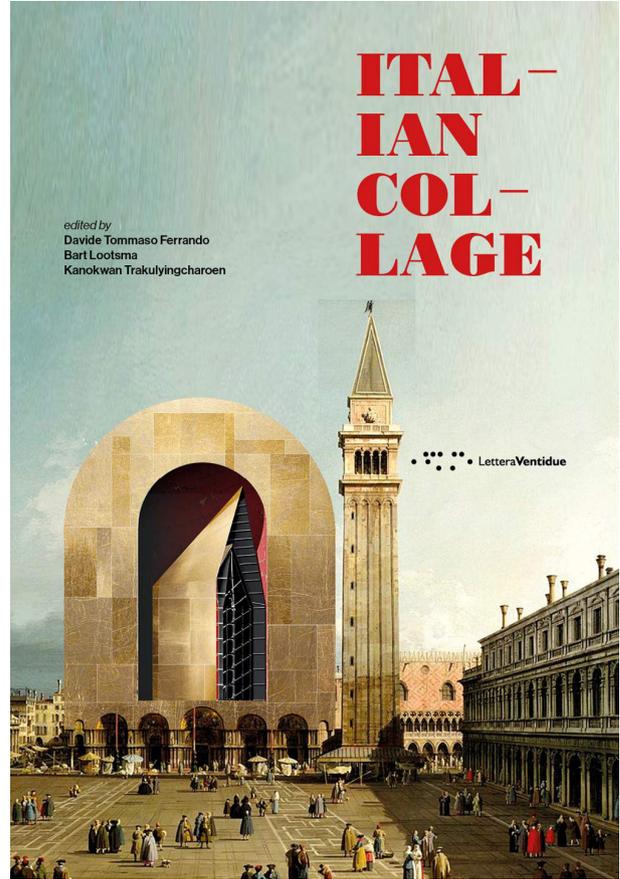


Fig. 6. Italian Collage [Ferrando, Lootsma, Trakulyingcharoen 2020], copertina.

frangono attualmente le rampe di scale mobili. E, quindi, attraverso il rinnovato contatto fisico con le pietre ciclopiche dell'antico muro urbico etrusco (IV-III secolo a.C.) che, da quasi ottocento anni, giacciono sepolte nel sottosuolo. In tal senso, la Fondazione Cassa di Risparmio di Perugia e la Nova Oberdan Spa hanno cofinanziato una ricerca (*Camminare nella storia. Nuovi spazi pedonali per la Perugia del terzo millennio*) [Belardi 2009] (fig. 8) che è stata articolata in uno studio conoscitivo e in uno studio ideativo: il primo volto a svelare i segreti archeologici di un luogo sostanzialmente inesplorato e comunque tuttora misterioso; il secondo volto a prefigurare le valenze architettoniche del possibile collegamento pedonale tra il terminal del Minimetrò (previsto articolato in più risalite meccaniche), una galleria archeologica ipogea (prevista ricavata tra la cinta muraria etrusca e gli arconi medievali) e lo sbarco nel cuore del centro storico a ridosso di corso Vannucci (previsto protetto con un'ardita galleria energetica vetrata). Lo studio conoscitivo, supportato da ricerche storiche dedicate, è stato condotto con metodologie sperimentali (che hanno visto confluire procedure d'ispezione remota non distruttive: dal laser scanner al georadar fino al videoendoscopia), con esplorazioni visive dirette e con interpretazioni comparate di antiche prospezioni archeologiche in una ricostruzione congetturale altamente probabile delle preesistenze monumentali; base indispensabile della successiva progettazione. La galleria archeologica ipogea del Sopramuro è stata ideata da un'equipe interdisciplinare organizzata all'interno del Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale dell'Università degli Studi di Perugia; mentre la galleria energetica vetrata su via Mazzini è stata ideata da Wolf Dieter Prix dello studio *Coop Himmelb(l)au* di Vienna e da Alessandro Melis dello studio *Heliopolis 21* di Pisa.

La seconda sperimentazione progettuale riguarda il centro storico di Foligno e, con esso, uno dei suoi figli più illustri: Giuseppe Piermarini. Infatti, nella sua città, l'architetto del Teatro alla Scala di Milano e della Villa Reale di Monza non ha lasciato traccia di sé: non una chiesa, non una fontana, non una villa. Mentre l'ipotesi che è alla base del workshop promosso dagli atenei di Bologna, Ferrara, Firenze e Perugia con il sostegno della Fondazione Cassa di Risparmio di Foligno (*Disegnare Foligno tra storia e utopia. Omaggio a Giuseppe Piermarini*) [Belardi et al. 2010] (fig. 9) è che l'allievo di Luigi Vanvitelli vi abbia lasciato ben nove tracce: nove architet-



principio e fine

Fig. 7. Città di Dio. Città degli uomini. Architetture dantesche e utopie urbane. Principio e fine (Pietro Carlo Pellegrini, 2021).

Fig. 8. Camminare nella storia. Nuovi spazi pedonali per la Perugia del terzo millennio, galleria energetica vetrata su via Mazzini a Perugia, simulazione infografica (Coop Himmelb(l)au, Heliopolis 21, 2010).

Fig. 9. Disegnare Foligno tra storia e utopia. Omaggio a Giuseppe Piermarini, comparto n. 5, prospettiva (Giovanni Vaccarini, 2010).

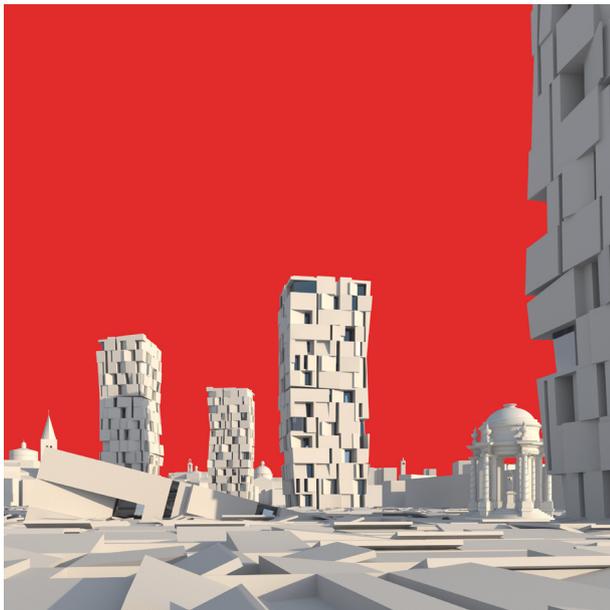
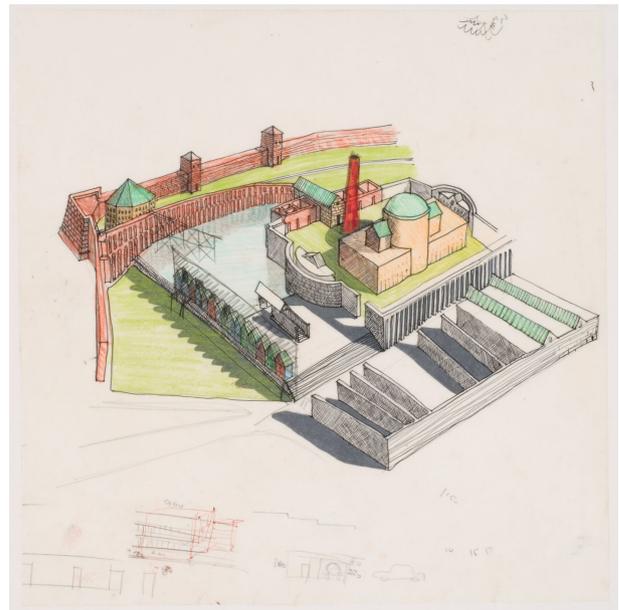


Fig. 10. Studio preliminare per la mostra Roma Interrotta, prospettiva (Aldo Rossi, 1977).



ture effimere (apparati nuziali, archi trionfali, catafalchi celebrativi), eppure capaci di orientare virtuosamente la crescita di una città che all'epoca coincideva con la città murata e in cui l'edificato centrale era circondato quasi senza soluzione di continuità da grandi aree verdi, così come attestato da una mappa catastale del 1819. Mentre nei successivi duecento anni il vuoto che circondava il nucleo centrale dell'antica *Platea Fulgineii* è stato saturato con più di 650.000 metri cubi. In tal senso, il workshop ha recuperato la propensione visionaria della mostra *Roma Interrotta* [Argan, Norberg-Schulz 1978] (fig. 10), allestita in occasione della Biennale di Venezia del 1978, laddove nove giovani studi di architettura italiani sono stati invitati a disegnare la Foligno che non c'è, ma che avrebbe potuto esserci se Piermarini si fosse opposto allo smantellamento definitivo delle sue *folies* e le avesse ricostruite nella sua città natale, a cavallo tra il nucleo storico centrale e le mura urliche perimetrali, lasciando in eredità un piano urbanistico immaginario. Ma non inutile, perché capace di promuovere una cre-

scita urbana diversa quanto virtuosa. Dimostrando che anche la nostra epoca storica è capace di creare pezzi di città in grado di competere con la città storica. Due sperimentazioni progettuali programmaticamente visionarie, perché entrambe spinte oltre l'u-topia, ma con un diverso riscontro. Infatti, mentre i progetti ideati per il centro storico di Foligno, per la loro evidente impossibilità di avere luogo, sono stati accolti con favore sia a livello locale sia a livello nazionale, il progetto ideato per il centro storico di Perugia ha creato non pochi imbarazzi. Nel senso che è stato accolto con grande interesse a livello internazionale, ma è stato condannato all'unanimità dalla stampa locale. Forse perché, prima o poi, potrebbe anche avere luogo. Ma purtroppo il nostro non è (più) un paese per visionari. E forse non è casuale il fatto che gli scritti pubblicati in questo numero guardano per lo più al nostro passato (da Pisanello a Gustave Doré fino a Giovanni Battista Piranesi) o al resto del mondo (da Norman McLaren a Katsuhiko Otomo fino all'OFFICE Kersten Geers David Van Severen).

Autore

Paolo Belardi, Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale, Università degli Studi di Perugia, paolo.belardi@unipg.it

Riferimenti bibliografici

Argan, G. C., Norberg-Schulz, C. (a cura di). (1978). *Roma interrotta*. Piero Sartogo, Costantino Dardi, Antoine Grumbach, James Stirling, Paolo Portoghesi, Romaldo Giurgola, Robert Venturi, Colin Rowe, Michael Graves, Leon Krier, ALdo Rossi, Robert Krier. Roma: Incontri internazionali d'arte-Officina.

Belardi, P. (a cura di). (2009). *Camminare nella storia. Nuovi spazi pedonali per la Perugia del terzo millennio*. Perugia: EFFE-Fabrizio Fabbri Editore.

Belardi, P. et al. (a cura di). (2010). *Disegnare Foligno tra storia e utopia. Omaggio a Giuseppe Piermarini*. Foligno: CMF Foligno.

Ferrando, D.T., Lootsma, B., Trakulyingcharoen, K. (a cura di). (2020). *Italian Collage*. Siracusa: LetteraVentidue.

Focillon, H. (2006). *Estetica dei visionari. Daumier, Rembrandt, Piranesi, Turner, Tintoretto, El Greco*. Milano: Abscondita.

Molinari, L., Gallo, L. (a cura di). (2021). *Città di Dio. Città degli uomini. Architetture dantesche e utopie urbane*. Venezia: Marsilio Arte.

Purini, F. (2017). Utopia necessaria. In *AND*, 31, pp. 100, 101.