

Tesi di
GIORGIA D'APOLLONIA
752889

WORK SHOP

Venice contemporary craft LAB

Relatrice PROF. BARBARA CAMOCINI



POLITECNICO DI MILANO
FACOLTÀ DEL DESIGN
CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN DESIGN DEGLI INTERNI
ANNO ACCADEMICO 2011-2012

ABSTRACT

Work_shop è un progetto che si pone come finalità la generazione di una sinergia tra creatività, sperimentazione e artigianato, inserendosi in un contesto, in cui il patrimonio artigianale è caratteristica distintiva ed estremamente radicata, fin dalle origini, la città di Venezia.

Il progetto prevede la realizzazione di uno spazio laboratoriale contemporaneo, attraverso la rifunzionalizzazione di un edificio religioso sconsacrato e in disuso, la chiesa di San Gregorio.

Quest'officina tematica per giovani designers e creativi vuole essere uno spazio per il recupero e la valorizzazione delle lavorazioni artigianali locali, il vetro, il merletto e la cartepesta.

Una bottega che si pone tra tradizione e contemporaneità, che offre aree per il lavoro manuale e digitale, la ricerca, l'incontro, l'esposizione e la vendita.

INDICE

1. LA CITTÀ E LO SVILUPPO URBANO CONTEMPORANEO

- 6 1.1 La città nella società post-moderna
- 12 1.2 La generazione della comunità creativa
- 20 1.3 Venezia, città storica e contemporanea

2. RIFLESSIONI SULLA PRODUZIONE ARTIGIANALE NELLA CONTEMPORANEITÀ

- 38 2.1 L'artigianato oggi, tra tecnologia, arte e design
- 45 2.2 Lo spazio del lavoro creativo: il laboratorio
- 49 2.3 Il patrimonio artigianale veneziano
- 65 2.4 Gli spazi di vendita nei nuovi scenari del consumo

3. LA RIFUNZIONALIZZAZIONE

Strategie urbane contemporanee

- 66 3.1 La dismissione urbana e i processi di riqualificazione
- 69 3.2 Il loft come origine
- 72 3.3 Dibattito e Normativa
- 77 3.4 Come intervenire nel processo di riuso
- 83 3.5 Il valore dell'architettura sacra nella conversione d'uso
- 95 3.6 Venezia rifunzionalizzata

4. IL PROGETTO

Work_shop - Venice Contemporary Craft Lab

- 4.1 La chiesa di San Gregorio e l'area creativa di Dorsoduro
- 4.2 Il progetto degli interni: il laboratorio artigianale contemporaneo
- 4.3 Schede Tecniche

214 BIBLIOGRAFIA

215 SITOGRAFIA

1

LA CITTÀ E LO SVILUPPO URBANO CONTEMPORANEO

1.1 LA CITTÀ NELLA SOCIETÀ POST-MODERNA

- 6 1.1.1 La metropoli, luogo del culto e della socialità
- 7 1.1.2 La città liquida, diffusa e multipla
- 9 1.1.3 Il territorio urbano, tra locale e globale
- 10 1.1.4 Città e cultura, strategie urbane

1.2 LA GENERAZIONE DELLA COMUNITÀ CREATIVA

- 12 1.2.1 La città e la sua classe di creativi
- 14 1.2.2 Il Creativity Group Europe e l'indagine italiana
- 18 1.2.3 I casi studio
 - _ Fabbrica, the benetton Communications Research Centre
 - _ Piet Hein Heek Design Factory

1.3 VENEZIA CITTÀ STORICA E CONTEMPORANEA

- 20 1.3.1 Nascita ed evoluzione urbana
- 23 1.3.2 Per una città nuova e creativa
- 30 1.3.3 I casi studio
 - _ Forte Marghera, il Parco del Contemporaneo
 - _ Arsenale, il nuovo Polo culturale
 - _ M9, un nuovo museo per la terraferma
 - _ Banchina Molini, l'Art District di Marghera

1.1 LA CITTÀ NELLA SOCIETÀ POST-MODERNA

1.1.1 La metropoli, luogo del culto e della socialità

La città contemporanea rappresenta un modello di vita urbana molto diverso dal passato, non più unitario, ma costituito dalla molteplicità e varietà caotica delle culture, dalla proliferazione dei legami sociali e dalla cultura della mobilità.

Nella metropoli contemporanea la strada è *"l'habitat della collettività, in quanto in essa vi succede sempre qualcosa"* (Walter Benjamin, *Strada e Senso Unico*, 1928).

Oggi l'economia della città, dato il crescente sviluppo del settore terziario, si basa sempre di più sui consumi di una popolazione mobile che non risiede nelle stesse aree in cui lavora. Si parla di "City Users", utenti della città, mossi in primo luogo dal lavoro e, in seguito, dall'impulso alla conoscenza e dal consumo di massa di prodotti culturali.

A questo popolo di utenti in movimento la città fornisce numerosi spazi di incontro, piccoli luoghi "eccelsi" (Fiorani, *Panorami del Contemporaneo*, p.20), spazi vissuti, dai bar alle panchine, che hanno la capacità di far incontrare ed esprimere la tribù che li abita.

Michel Maffesoli (*Note sulla Postmodernità*, Lupetti, 2005), sociologo francese, chiama questi luoghi della socialità, luoghi *Alii*, per indicare l'aura sacrale e comunitaria di cui sono investiti e per i riti, laici e non, che in essi si consumano.

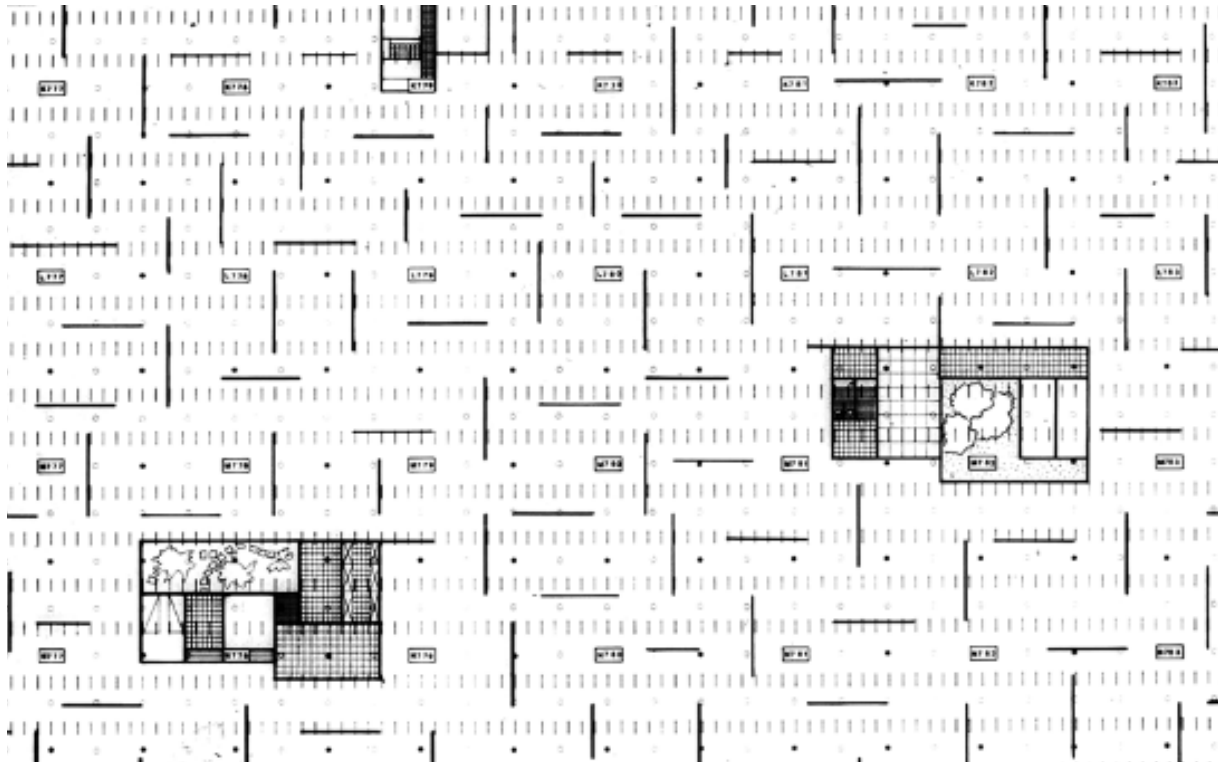
Sono nuovi luoghi di "culto", legati allo sport, al corpo, all'immagine, al sesso, al cibo, all'amicizia, spazi di celebrazione della collettività che contribuiscono a caratterizzarla. Maffesoli parla infatti di luogo come legame, strumento che permette di istituire differenti relazioni e appartenenze dei gruppi sociali che popolano le metropoli.

Ne deriva una città contemporanea, dunque, come luogo di attrazione, consumo, commerciale e culturale, e socialità; una complessa stratificazione di luoghi, ma anche di reti e flussi, in cui città materiale e immateriale della comunicazione e dello spettacolo si intrecciano; una *gigantesca macchina di sperimentazione dei linguaggi mediatici* (Fiorani, p.21) in cui si creano forme di vita collettiva e forme espressive sempre nuove.

Possiamo individuare le previsioni di questa situazione negli studi sulla città del futuro di Sant'Elia (la "macchina dinamica"), di Buckminster Fuller (con le sue cupole geodetiche che sovrastano l'antica città), di Yona Friedman (l'architettura flessibile pensata per le continue trasformazioni della mobilità sociale) e, soprattutto, di tutto il movimento che rappresenta l'architettura radicale degli anni '60, i gruppi Archigram, Archizoom e Superstudio, con le loro visioni utopiche di città mobili, combinabili e ipertecnologiche.

Per Archigram l'architettura assume valenza comunicativa, strumento per veicolare l'idea di un mondo reso migliore dalla tecnologia, un mondo pensato come unico grande network di reti visibili e invisibili, movimento e comunicazione, in cui unità abitative modulari ed edifici standardizzati siano mobili e interscambiabili: *Plug in City* (1964) è la città delle connessioni, basata sulla dinamicità e sul movimento, costituita da mega intelaiature in cui si possono inserire e interscambiare elementi standardizzati; *Instant City* è un modulo sociale, che all'interno di un dirigibile approda in luoghi depressi, attivando funzioni culturali e ludiche; *Walking City* è un enorme insetto che si può muovere sopra alle città già esistenti e connettersi a strutture simili.

Un modello di città metamorfica anticipata anche da Archizoom Associati (Branzi, Corretti, Deganello, Morozzi) che adotta come punto di



1. *Non Stop City*, Diagrammi per abitazioni omogenee, Andrea Branzi, 1970

partenza gli spazi tecnologici e sensoriali tipici della fabbrica e del supermercato, declinabili in percorsi di progettazione espandibili potenzialmente all'infinito: la *Non Stop City* (1970), città dei consumi animata da un'infinita serie di oggetti, in cui tipologie abitative aperte (l'armadio abitabile come cellula generativa, per esempio) diventano una struttura continua, sulla base di un uso temporaneo e flessibile del suolo.

Essa vuole essere una risposta ironica alla società dell'industrializzazione e del consumismo, è città-macchina e città-mercato.

Superstudio parla, invece, di monumento continuo, di un'architettura intesa come struttura neutra, libera area attrezzabile, in cui assume sempre più valore il principio del divenire e l'attenzione è rivolta ai comportamenti più che alle strutture, al rapporto con la natura, la cultura e il corpo (il gruppo fonda, nel 1973, la *Global Tools*, un sistema di laboratori

per la diffusione dell'uso di materie tecniche naturali e relativi comportamenti, dello studio del corpo e dei suoi vincoli, il suo movimento e la sua capacità espressiva): la logica è quella dell'effimero, in cui il progetto e la realizzazione di oggetti è contaminato dal gusto per performance, happening, environment.

1.1.2 La città liquida, diffusa e multipla

“La città non è più una forma in divenire, ma una rete che si estende...l'urbanità non è più quella di una città, bensì quella della sua infinita possibilità. Un'urbanità virtuale” (Jean Boudrillard, Jean Nouvel, *Architettura e nulla, Oggetti singolari*, Electa, 2003).

La città contemporanea si presenta, dunque, come un nuovo ambiente urbano instabile e “nebulare”, caratterizzato dalla mobilità, dalla compresenza di

soluzioni abitative e insediative diverse, dalla rete virtuale.

Il concetto di abbandono di una modernità forte e solida, a favore di una modernità **“liquida”**, **“debole e diffusa”**, viene portato avanti, rispettivamente da Bauman (*“La modernità liquida”*, 2000) e Branzi (*“Modernità debole e diffusa”*, 2005): una modernità non più costituita da monumenti, megastrutture e costruzioni, ma un insieme pulviscolare di oggetti (il placton), di reti informatiche, di servizi e micro-strutture.

Per Baumann la caratteristica del liquido, stato della materia che non possiede una propria forma e tende a seguire un flusso temporale di trasformazioni, descrive al meglio la natura *“dell’attuale e nuova fase della storia della modernità”* (Bauman, 2000).

Il concetto di liquefazione appartiene al processo moderno di liberazione dai nodi strutturali della storia, di scioglimento dai blocchi accademici della discipline. Strutture troppo rigide non sono più adatte a coordinare la molteplicità del reale, la sua flessibilità, prodotto della libertà degli esseri umani, di una nuova e forte individualità che si esprime, più che con bisogni, con desideri, all’interno del nuovo **“tempio del consumo”** che è la città.

Questo processo di smaterializzazione dei corpi solidi, dunque, corrisponde alla ricerca di nuovi dispositivi per la rappresentazione del territorio urbano, come realtà altamente complessa e mutante, per molti aspetti incerta.

Nuovi sotto-sistemi per abitare, produrre, commerciare, che modifichino, senza ricostruire, lo spazio ereditato dal passato, attraverso una sorta di **“metabolismo urbano”**, che vede il ruolo dell’architettura dominare drasticamente.

“Sembra che non ci sia destinazione, funzione o specializzazione prevista che negli ultimi anni non sia stata contraddetta, trasferita, ristrutturata secondo nuovi programmi d’uso” (Bauman, 2000).

Anche Branzi rileva la crisi dell’architettura contemporanea: il costruire non è più il fine dell’unità di progetto, che invece diventa **“pura**

energia creativa”, pensiero flessibile, complesso e mutante, con riferimento alle energie **“deboli e diffuse”** di trasformazione del territorio e dello spazio.

“Sembra che il regno di ciò che si chiama architettura si sia trasformato in una sorta di schermo trasparente posto tra due continenti, quello delle reti e dei servizi urbani virtuali e quello degli spazi interni, dei sistemi operativi, della componentistica ambientale, flessibile e duttile, in grado di assecondare il continuo mutare delle funzioni produttive e sociali” (Branzi, 2005).

L’universo di micro-strutture di cui è costituita la città contemporanea risolve di volta in volta il processo di dismissione e di sostituzione delle funzioni, permettendo, quindi, alla città di riadattarsi continuamente, al mutare delle sue necessità. Si tratta di un plancton duttile che permette di rinnovare dall’interno, dai contenitori immobili dell’architettura, la forma e la funzione degli spazi.

La nuova città globale si presenta, dunque, come un insieme fluido e flessibile di micro-sistemi, una stratificazione di luoghi e reti, di spazi locali e multietnici, di nuove **“cattedrali”** dell’economia e della cultura (con i loro quartieri del turismo, dell’intrattenimento, della moda e del design, i parchi a tema).

Una città **“multipla”** (Fiorani, p.27), spesso composta di tante città diverse, ognuna con una specifica individualità, ma sempre connessa alle altre (si pensi alle grandi metropoli asiatiche), in cui tutto viene costruito accanto, sopra e sotto l’esistente e in cui il punto fermo non è più costituito, come in passato, dalla piazza, dal centro, dal monumento.

Le tassonomie attuali riguardanti le città, infatti, non pongono più in primo piano fattori come la crescita demografica, la dimensione, la struttura, ma piuttosto l’apertura al globale e la presenza di relazioni e flussi sopranazionali.

Fiorani parla in questo senso di **“città-territorio”**, composte da un mosaico di situazioni, paesaggi e linguaggi, in assumono valore realtà altre rispetto

a quelle tradizionali (la piazza, la strada), come, per esempio, un parcheggio, uno scambio multinodale di trasporto, un'area aeroportuale.

Luoghi spesso riconvertiti e rifunzionalizzati, "ibridi", in cui più funzioni coesistono (la funzione del trasporto con quelle dello svago, dell'intrattenimento, della cultura, dell'ospitalità, del cibo), che possono avere più vite contemporaneamente (quella diurna e quella notturna, per esempio) e fortemente caratterizzati dall'aspetto immateriale-virtuale (sono già elementi del quotidiano il bancomat, la biglietteria interattiva, l'internet caffè, ad esempio).

"Non-luoghi" e "Iper-luoghi", al tempo stesso, che devono permettere la riconoscibilità e l'identificazione di molti soggetti, la rappresentazione simultanea e conflittuale di molte identità.

In questo panorama è fondamentale il fattore "**consumo**", che permea la città in tutti i suoi aspetti e assume una funzione diversa dal passato: da fattore omologante con un valore d'uso oggettivo, diventa comunicazione, veicolo di identità originali e soggettive, segno e linguaggio funzionale alla produzione di senso dell'individuo e del suo codice sociale.

Esso è incarnato in forme di spettacolarizzazione, nelle grandi manifestazioni di massa, sportive, musicali, religiose, politiche (meeting, forum, festival, concerti, olimpiadi) in cui la società contemporanea si riconosce.

La sua forma estetica assume, quindi, caratteristiche, che Fiorani definisce come appartenenti la categoria dell'*Effimero* (Fiorani, p.41): gli spazi del consumo sono spazi dell'evento, dell'incontro, non sono caratterizzati da una forma architettonica propria, ma vivono spesso di una semplice perimetrazione o di un allestimento temporaneo, nello spazio e nel tempo, su aree con una particolare predisposizione ad una continua trasformazione e dinamicità.

Essi diventano diventa la traccia di un'umanità in movimento, nomade, che comunica nello spazio

relazionale virtuale (internet, social networks) e poi si incontra sul territorio fisico del rito, dell'accoglienza e della comunione.

In questo senso si può comprendere la crisi dell'architettura di cui parlano Bauman e Branzi: l'architettura è oggi soggetta a revisioni che non riguardano la costruzione, il contenitore, l'involucro, ma il suo interno e il suo esterno, i suoi micro-dispositivi flessibili, il suo allestimento, il suo aspetto comunicativo, ovvero tutti quegli interventi che Branzi definisce "*deboli*".

1.1.3 Il territorio urbano, tra locale e globale

Il sistema "socio-territoriale" è il modo di esistere di una società, il risultato del processo che trasforma lo spazio in territorio. Esso non si esaurisce con lo spazio su cui poggia, ma è dotato di apertura all'esterno, da cui trae energia e informazioni.

La natura della sua identità è, quindi, duplice: da un lato costituita dal circuito della comunicazione globale, dall'altro determinata dal proliferare di localismi e fondamentalismi.

Dunque, come si connettono tra loro **locale e globale**?

Le comunità hanno nel loro territorio il loro punto di forza e, al tempo stesso, di debolezza, nel momento in cui vi vengono introdotti processi innovativi e globali, che contrastano con la persistenza dei processi territoriali radicati storicamente. Potrebbero verificarsi, infatti, forme di "rigetto", che negano accesso al territorio realizzando una condizione di autoesclusione.

È decisiva, in questo caso, la flessibilità del sistema, la sua tenuta e la sua capacità di riorganizzarsi, scomporsi e ricombinarsi in maniera diversa, poichè l'apertura verso l'esterno è fondamentale, rappresentando, attraverso l'acquisizione di energia informata, un'opportunità utile di crescita, innovazione e riproduzione stessa del sistema.

È su questi processi di ristrutturazione del locale che si realizza e si alimenta il globale, di per sé,

privo di realtà fisica.

L'unica realtà del globale è il mercato con le sue reti, un sistema di interconnessioni che consiste proprio nell'intensificarsi per estensione delle relazioni economiche, sociali e culturali, reso possibile dalle nuove tecnologie della comunicazione, dall'indebolimento delle frontiere, dalla scesita della mobilità.

Tuttavia questa tendenza a "sganciarsi" dal locale è controbilanciata dall'opposto processo di "ri-ancoraggio".

Il ri-ancoraggio vuole riaffermare il potere dello spazio locale e dei suoi significati alla luce, sia delle nuove esigenze di rete, che dei nuovi bisogni di identità e radicamento, che si fanno anch'essi instabili e molteplici: *"diventano atterraggi, soste, non più radici. Nel mondo dei flussi non ci sono identità, ma solo identificazioni"* (Fiorani, p. 58).

È in questo senso che va letta la nuova centralità del fenomeno dello **sviluppo locale**, aspetto tra i più significativi delle nuove politiche urbane.

Si tratta del fenomeno definito "gentrificazione",³ ovvero la messa in valore di distretti storici, di aree dotate di particolare significato simbolico o situate in posizioni strategicamente rilevanti o rappresentative dell'identità di una città o della sua storia.

Il processo di gentrificazione va a creare luoghi della messa in scena, dello spettacolo, dell'intrattenimento, di modo che l'identità e il senso di appartenenza si costruiscano con la conoscenza e il consumo dei luoghi e con prodotti che fanno di passato e tradizione, luoghi che diventano strumento di narrazione.

Per le città è diventato prioritario progettare e sostenere lo sviluppo interno, soprattutto attraverso il reperimento di investimenti internazionali che sostengano e favoriscano i settori più dinamici e innovativi dell'economia urbana e creino nuove opportunità.

Da ciò derivano alcune fondamentali necessità: il miglioramento delle qualità ambientali e abitative, il potenziamento delle reti infrastrutturali (idriche, energetiche, stradali, aeroportuali, comunicazionali), la crescita delle strutture di ricerca utili all'innovazione e capaci di formare le competenze necessarie, lo sviluppo dei servizi e delle strutture per il consumo, il divertimento, il tempo libero, la messa in atto di strategie di comunicazione e marketing urbano che costruiscano e diffondano un'immagine adeguata della città, in grado di competere e attrarre flussi di capitale e di turismo.

1.1.4 Città e Cultura, strategie urbane

Le strategie urbane per un nuovo sviluppo del locale (sia che si tratti di piccole città, che di metropoli), si fondano, in primo luogo, sulla necessità di innovazione e produzione di **cultura**.

La città contemporanea "rinnovata" deve essere, non solo sede di strutture produttive (industriali e terziarie) e di capitali finanziari, ma soprattutto sede di innovazione artistica e culturale, dei luoghi della ricerca, dell'università, del design, della moda, delle industrie dell'informazione, del cinema, della musica e dello spettacolo; sede dei "laboratori della consocenza", di correnti e comunità artistiche, capaci di innovare sulla base del patrimonio culturale locale, ma con espressioni e modalità inedite.

La cultura diventa spinta economica fondamentale della città, basata sulla produzione e la promozione di beni materiali e immateriali, di merci simbolicamente cariche di senso, identità e stili di vita.

La cultura contemporanea si contamina, dunque, con la merce, diventa "merce culturale", si ibrida e parla altri linguaggi.

Essa diventa *Media Culture*, termine usato dai *Cultural Studies*⁴ per indicare che la cultura diventa un territorio di contesa, tra l'alta cultura e la merce, oltre che essere "cultura mediale",

contaminazione attraverso ogni genere di comunicazione ed espressione mediale.

Le nuove industrie culturali favoriscono la concentrazione della cultura soprattutto nelle grandi città, insediandosi in quelle porzioni di tessuto urbano dove già risiedono gruppi culturali o scegliendo aree degradate in disuso, per lo più a carattere industriale, che ridisegnano e riqualificano con prodotti, edifici, servizi e nuovi contenuti.

“Il nuovo viene costruito introducendo l’assolutamente nuovo, ma anche trasformando e risignificando il vecchio” (Fiorani, p.63): la città non smette di essere luogo di identità locali, sedimentate nella storia e nello spazio, ma le trasforma in nuove forme di identità e di comunità, di stili di vita e di consumo, capaci di reiventarsi alla luce delle logiche della globalizzazione.

La valorizzazione del patrimonio industriale assume, quindi, le più diverse valenze, cercando di coniugare tutela e progettualità sociale e di riutilizzare questo patrimonio all’interno di strategie di rilancio dello sviluppo locale.

Da qui l’importanza combinata di componenti di **memoria locale, di rilancio e valorizzazione**, che coniughino **creatività e innovazione**.

Caso studio significativo è di quartiere come sviluppo del del tessuto culturale. Caso più studiato in questo senso è il processo di conversione e sviluppo del tessuto urbano e culturale che ha interessato tra gli anni ‘50 e ‘80, in particolare, il quartiere di Soho, riconvertito da area industriale a quartiere degli artisti. Questo è il primo esempio di un fenomeno chiamato “the City’s Art gallery district” che rende possibile la riqualificazione di aree dismesse, per cui istituzioni legate all’arte, musei, gallerie e artisti lasciano il centro storico per dirigersi verso tali zone periferiche.

Questo panorama di trasformazioni è ciò che definisce il passaggio dal mondo industriale e moderno a quello post-industriale e post-moderno, che ridefinisce nuove funzioni economiche, culturali e simboliche della città.

NOTE

1. TRIBÙ

Gruppo etnico di dimensioni varie, i cui membri hanno consapevolezza di costituire un organismo sociale ben determinato e politicamente coerente, e come tale riconosciuto dai gruppi vicini; la sua coesione ha quasi sempre carattere territoriale oltre che linguistico e sociale, in quanto il gruppo occupa permanentemente (se sedentario) o percorre periodicamente (se nomade) una regione geograficamente determinata.

In antropologia, società umana in genere, in possesso di una relativa omogeneità culturale e linguistica.

Nell’antica Grecia il termine tribù indicava un raggruppamento sociale di carattere antropologico, suddiviso, a sua volta, in clan. In epoca romana il vocabolo “tribù” indicò un raggruppamento con valenza anche politica.

Enciclopedia Treccani

2. AURA

Secondo Walter Benjamin, sorta di sensazione, di carattere mistico o religioso, suscitata nello spettatore dalla presenza materiale dell’esemplare originale di un’opera d’arte.

Con la nascita della cultura di massa e lo sviluppo delle tecniche di riproduzione, quali la fotografia e il cinema, l’arte del XX secolo, perde tale carattere sacrale, per assumere un ruolo più politico di influenza sulle persone.

Cfr Walter Benjamin, *L’opera d’arte nell’era della sua riproducibilità tecnica*, 1936.

3. GENTRIFICAZIONE

Cfr. Fiorani, *Panorami del Contemporaneo*, Milano, 2009, p.64

4. CULTURAL STUDIES

Indirizzo di studi sociali che ha origine in Gran Bretagna, come ampliamento del settore della critica letteraria verso i materiali della cultura popolare di massa.

La sua data di nascita risale all’uscita dei lavori di Raymond Williams (*Culture and society*, 1958) e Richard Hoggart (*The Uses of Literacy*, 1957) e il suo sviluppo al Centre for Contemporary Cultural Studies (CCCS) dell’Università di Birmingham, fondato dallo stesso Hoggart nel 1964.

Lo scopo primario del centro era lo studio dei cambiamenti nella cultura del proletariato inglese dal secondo dopoguerra, in seguito allo sviluppo dei mass media.

Il ramo di studi si espande poi in tutta Europa.

1.2 LA GENERAZIONE DELLA COMUNITÀ CREATIVA

1.2.1 La città e la sua classe di creativi

Come descritto nel capitolo precedente, il ruolo della cultura diventa fondamentale per il futuro dell'economia e della società contemporanea e ad esso, al suo necessario bisogno di essere alimentato e continuamente rigenerato, è legato il fattore **creatività**, la capacità di produrre idee, conoscenze, innovazione.

Creatività intesa come “immaginazione applicata”, usando qualità come intelligenza, inventività e apprendimento.

Lo stesso Baumann, in *Modernità liquida*, afferma come oggi le principali fonti di profitto siano le idee e non più gli oggetti fisici.

“Le idee sono prodotte una sola volta, quindi continuano a produrre ricchezza” (Bauman, p.174).

La città contemporanea, dunque, deve essere in grado di supportare e incoraggiare tale futuro legato alla creatività, attraverso risorse materiali e immateriali.

La nuova classe sociale che sorge da un rinnovato sviluppo creativo è, appunto, la **classe creativa**, nozione introdotta da Florida, sociologo ed economista statunitense, nel 2002, con il saggio *L'ascesa della nuova classe creativa*, in cui studia proprio le trasformazioni in atto e le caratteristiche che la città e i suoi abitanti devono avere per poter aderire a questa nuova prospettiva.

Questa classe, fatta di dirigenti, managers, imprenditori, ricercatori, intellettuali, è un nuovo gruppo la cui funzione sarebbe quella di generare innovazione, in termini di idee, tecnologie, prodotti e servizi, rivoluzionando sistemi di gestione dell'economia e del lavoro ritenuti obsoleti.

Il suo sviluppo è favorito maggiormente in città che possano offrire tutta una serie di requisiti e servizi in grado di sostenerne e svilupparne la

creatività, requisiti facenti capo a 3 categorie, le “3T”: Talento (presenza di persone con elevato grado di istruzione), Tecnologia (presenza di imprese e servizi High Tech e numero di brevetti prodotti) e Tolleranza (apertura mentale e culturale verso persone con stili di vita e idee diverse, tra cui omosessuali e immigrati).

Questi 3 fattori sono ritenuti determinanti per poter competere nel sistema economico attuale ed hanno a che fare con la cultura, la ricerca, l'educazione, la comunicazione e, non di minor importanza, con la qualità degli spazi offerti.

La popolazione creativa e i suoi progetti necessita, infatti, di spazi idonei in cui lavorare e confrontarsi, spazi condivisi, comunitari, spesso non convenzionali, legati ai fenomeni di riuso e rifunzionalizzazione.

Charles Landry, altro teorico che indaga il fenomeno della classe creativa contemporanea parla di “*Milieu*⁵ Creativo”, proprio ad indicare lo spazio interno alla città che contiene le condizioni necessarie per generare un flusso di idee e invenzioni.

Queste condizioni derivano dalla combinazione di due tipi di infrastrutture, le infrastrutture “hard” e “soft”.

Per “hard” si intende la rete di istituzioni e servizi che offrano facilitazioni in termini di ricerca, cultura, formazione, ma anche salute e trasporto, mentre per “soft” si intendono le connessioni, il sistema di comunicazione, i social-networks, gli strumenti, insomma, che permettono alle persone di incontrarsi e comunicare, direttamente o indirettamente.

Si tratta di spazi, quindi, in cui studenti, ricercatori, imprenditori, intellettuali, possano operare in un contesto cosmopolita e “open-minded” e confrontarsi attraverso l'interazione, creando idee, progetti, prodotti, servizi. Spazi al tempo stesso,



2. *FabLab (Fabrication Laboratory) House*, Amsterdam: spazi mobili di lavoro e vita comunitaria

intensamente locali e globali.

Ancora una volta l'aspetto primario e fondamentale è individuato nella cultura, risorsa e piattaforma privilegiata, necessaria allo sviluppo della creatività.

Una cultura intesa che come stile di vita e incarnata nella storia, nelle abitudini e nella conoscenza della popolazione di una città. Per Landry, infatti, uno degli aspetti che meglio può permettere lo sviluppo della cultura e della creatività è proprio la presenza di **radici storiche e locali, di tradizioni**: il repertorio di conoscenze locali legate ai dialetti, alle usanze e ai costumi, all'artigianato, all'attività manifatturiera, ai servizi, alla piccola industria, radicati nel territorio, sono materia prima da plasmare, patrimonio importantissimo per lo sviluppo di una creatività che, da locale e tradizionale, diventi globale e contemporanea.

Oltre alle teorie di Florida e Landry esistono numerosi altri studi, anche precedenti, sull'argomento.

Tornqvist, studioso svedese di creatività, per esempio, individua, nel 1983, quattro elementi principali che portano a definire un ambiente creativo: la presenza di informazione che si trasmette agli individui, il sapere, che consiste nella modalità con cui questa informazione viene assorbita dalle persone, le competenze delle persone e, infine, la creatività, ovvero il modo in cui gli elementi precedenti vengono ricombinati e interagiscono tra loro.

Nonostante le definizioni siano varie, un elemento risulta comunque comune e fondamentale in tutti gli approcci, ovvero la **diversità** e la convivenza di culture, stili e background variegati.

Il ruolo dell'apertura culturale nei confronti di persone e idee diverse è un elemento cruciale per coltivare e mantenere "climi creativi", perchè è soprattutto dagli influssi esterni che i contesti esistenti sono stimolati a confrontarsi e rigenerarsi continuamente, impedendo la cristallizzazione di norme e abitudini, che col tempo divengono obsolete.

1.2.2 Il Creativity Group Europe e l'indagine italiana

Successivamente alle analisi di Florida, l'interesse per lo studio dei fattori legati alla classe e alla città creativa hanno investito anche l'Europa, facendo nascere la necessità di espandere l'approccio all'analisi di realtà molto diverse rispetto a quelle nord-americane.

Sono così stati realizzati lavori come *Europe in the Creative Age*, che confronta 14 paesi europei, e *Global Creativity Index*, un'analisi che ha coinvolto 45 paesi in tutto il mondo, presentata nel nuovo libro di Florida, *The flight of the creative class* (2005).

Rimane comunque la necessità di andare oltre l'intero paese e di analizzare più nel dettaglio, regioni, città, realtà locali che costituiscono l'unità di base in cui le persone vivono, si incontrano, lavorano e in cui si crea un microclima economico e sociale in grado di catalizzare e mobilitare risorse per la crescita e lo sviluppo.

E nata così l'indagine di Creativity Group Europe, coordinata da Irene Tinagli e Giovanni Padula, nel 2005, per studiare le realtà all'interno dei sistemi paese, e rilevare elementi di competitività che si sviluppano e si coltivano nelle città, sul territorio.

L'analisi sul territorio italiano rivela una perdita di posizioni nelle classifiche di competitività, tra cui l'Indice Europeo di Creatività, stilato in "Europe in the Creative Age".

Ciò, nonostante l'Italia sia un paese ricco di storia, cultura, risorse umane ed artistiche uniche al mondo.

Lo studio svolto in Italia riguarda 103 province, analizzate secondo il modello teorico delle 3T,



3. FabLab House, Amsterdam: spazi mobili di lavoro e vita comunitaria

	PROVINCIA	% CLASSE CREATIVA		PROVINCIA	% CLASSE CREATIVA		PROVINCIA	% CLASSE CREATIVA
1	Roma	24.62	35	Agrigento	20.51	69	Ravenna	19.24
2	Genova	23.99	36	Bari	20.41	70	Ferrara	19.22
3	Trieste	23.63	37	Pesaro	20.41	71	Potenza	19.18
4	Napoli	23.38	38	Arezzo	20.30	72	Foggia	18.99
5	Bologna	23.26	39	Vibo V.	20.28	73	Forlì	18.99
6	Pescara	23.24	40	Matera	20.22	74	Novara	18.96
7	Firenze	22.87	41	Ascoli	20.16	75	Caltanissetta	18.93
8	Milano	22.87	42	Trapani	20.12	76	Latina	18.93
9	Palermo	22.52	43	Siracusa	20.11	77	Frosinone	18.91
10	Messina	22.51	44	Piacenza	20.08	78	Aosta	18.63
11	Pisa	22.32	45	Sassari	20.08	79	Verona	18.62
12	Reggio C.	22.24	46	Benevento	20.07	80	Rieti	18.52
13	L'Aquila	22.23	47	Udine	20.03	81	Vicenza	18.52
14	Salerno	22.18	48	Campobasso	20.00	82	Bolzano	18.44
15	Catania	22.09	49	Pavia	19.94	83	Reggio E.	18.41
16	Terni	22.04	50	Lecce	19.94	84	Viterbo	18.37
17	Rimini	21.85	51	Macerata	19.93	85	Pordenone	18.35
18	Cosenza	21.80	52	Venezia	19.92	86	Cremona	18.26
19	Perugia	21.61	53	Torino	19.91	87	Belluno	18.24
20	Padova	21.54	54	Prato	19.83	88	Nuoro	18.01
21	Parma	21.54	55	Gorizia	19.81	89	Ragusa	17.91
22	Siena	21.44	56	Grosseto	19.68	90	Sondrio	17.83
23	Catanzaro	21.40	57	Trento	19.63	91	Biella	17.79
23	Savona	21.36	58	Chieti	19.60	92	Brescia	17.70
25	Avellino	21.13	59	Varese	19.55	93	Mantova	17.69
26	Crotone	20.91	60	Pistoia	19.44	94	Verbano	17.56
27	Cagliari	20.86	61	Enna	19.42	95	Bergamo	17.46
28	Isernia	20.75	62	Modena	19.36	96	Taranto	17.32
29	Massa	20.73	63	Alessandria	19.31	97	Lodi	17.15
30	Caserta	20.71	64	Lecco	19.31	98	Oristano	17.11
31	La Spezia	20.66	65	Treviso	19.30	99	Asti	16.96
32	Ancona	20.62	66	Imperia	19.28	100	Vercelli	16.82
33	Livorno	20.57	67	Como	19.26	101	Brindisi	16.65
34	Lucca	20.53	68	Teramo	19.24	102	Rovigo	16.48
						103	Cuneo	16.37

4. Tabella Percentuale Classe Creativa in Italia, *Creativity Group Europe*, 2005 (fonti: elaborazione dati Istat, 2001).

Talento, Tolleranza e Tecnologia, per stilare una classifica delle città a più alto contenuto creativo e la dimensione della classe creativa italiana.

Per classe creativa si intendono le seguenti professioni: imprenditori, dirigenti pubblici e privati, managers, ricercatori, professionisti (avvocati, commercialisti, architetti, ingegneri, medici), professioni tecniche ed artistiche ad elevata specializzazione.

Dalla tabella indicante la dimensione percentuale della classe creativa in Italia (fig. 4), si evince come il passaggio da un'economia tradizionale incentrata sul lavoro industriale e manifatturiero ad un'economia guidata dalla conoscenza e dalla creatività sta avvenendo anche nel nostro paese, anche se permangono aree che registrano ancora

difficoltà, le città più piccole, in particolar modo quelle del sud, o le aree in cui la grande industria ha ancora un peso molto forte (per esempio Torino).

Per talento si intende l'unione di due indicatori, la percentuale di capitale umano, in possesso di laurea o diploma universitario (per cui sono facilitati i centri dotati di poli universitari) e l'incidenza di ricercatori sulla forza lavoro totale. Spesso si rivela uno scollamento tra questi due fattori, in quanto in molte realtà il sistema di ricerca pubblico è poco legato al sistema imprenditoriale, o perché la diffusione di piccole imprese tradizionali a basso contenuto tecnologico-innovativo può portare ad avere un'alta classe creativa, senza però un aumento di istruzione della popolazione che permetta la crescita di imprenditori e professionisti. La città che detiene il primato per questo fattore è Roma.

	PROVINCIA	ICI	Talento	Tecno.	Tolleranza		PROVINCIA	ICI	Talento	Tecno.	Tolleranza		PROVINCIA	ICI	Talento	Tecno.	Tolleranza
1	Roma	0.786	1	4	1	35	Vicenza	0.353	84	11	34	69	Ascoli	0.247	47	76	70
2	Milano	0.720	5	1	2	36	Livorno	0.351	34	15	61	70	Reggio C.	0.245	22	59	96
3	Bologna	0.665	4	2	4	37	Arezzo	0.350	48	42	33	71	Como	0.242	68	96	52
4	Trieste	0.602	2	8	9	38	Macerata	0.342	45	24	49	72	Lecce	0.242	60	72	69
5	Firenze	0.585	6	6	3	39	Trento	0.341	27	69	35	73	Belluno	0.231	87	23	81
6	Genova	0.555	3	7	20	40	Grosseto	0.336	63	54	30	74	Sondrio	0.230	92	82	48
7	Torino	0.518	19	3	17	41	L'Aquila	0.336	10	60	65	75	Asti	0.228	98	83	40
8	Parma	0.516	11	8	6	42	Gorizia	0.329	41	39	53	76	Catanzaro	0.225	26	79	85
9	Rimini	0.489	21	12	5	43	Ferrara	0.327	56	37	47	77	Ragusa	0.219	89	44	76
10	Perugia	0.477	12	19	10	44	Pistoia	0.325	77	52	31	78	Viterbo	0.218	85	85	63
11	Modena	0.468	58	5	12	45	La Spezia	0.320	31	46	62	79	Siracusa	0.217	49	55	90
12	Padova	0.466	15	10	19	46	Udine	0.320	55	27	55	80	Verbano	0.216	95	93	44
13	Pisa	0.463	9	34	14	47	Palermo	0.312	13	28	83	81	Matera	0.213	30	71	95
14	Reggio E.	0.413	78	13	11	48	Novara	0.311	67	67	32	82	Caltanissetta	0.212	86	57	75
15	Ravenna	0.407	57	14	21	49	Massa	0.306	32	24	73	83	Caserta	0.210	39	73	89
16	Terni	0.406	17	40	28	50	Alessandria	0.305	65	65	37	84	Chieti	0.207	52	86	80
17	Verona	0.403	75	18	13	51	Pavia	0.305	36	78	42	85	Lodi	0.204	91	86	64
18	Siena	0.398	15	73	16	52	Cagliari	0.302	27	38	72	86	Vercelli	0.202	99	84	54
19	Piacenza	0.395	38	21	25	53	Bari	0.301	42	29	67	87	Cuneo	0.198	101	90	50
20	Pesaro	0.392	29	43	23	54	Pordenone	0.291	82	26	57	88	Frosinone	0.190	83	67	84
21	Pescara	0.392	7	41	56	55	Cremona	0.290	79	62	38	89	Taranto	0.184	96	48	87
22	Prato	0.391	72	17	18	56	Aosta	0.284	81	35	59	90	Enna	0.178	71	103	74
23	Imperia	0.384	51	44	15	57	Mantova	0.283	89	49	43	91	Campobasso	0.176	44	91	92
23	Forlì	0.375	59	19	29	58	Messina	0.280	14	58	86	92	Isernia	0.174	32	101	67
25	Savona	0.372	25	33	39	59	Latina	0.279	76	32	66	93	Avellino	0.171	35	94	99
26	Bolzano	0.368	80	56	7	60	Teramo	0.273	49	75	58	94	Vibo V.	0.170	46	97	91
27	Varese	0.365	53	51	22	61	Sassari	0.271	36	64	71	95	Crotone	0.167	62	98	88
28	Brescia	0.365	87	46	8	62	Rieti	0.267	72	61	60	96	Agrigento	0.163	60	89	98
29	Ancona	0.365	24	35	46	63	Bergamo	0.262	94	92	24	97	Foggia	0.159	72	70	102
30	Treviso	0.364	69	21	27	64	Trapani	0.256	63	29	79	98	Rovigo	0.152	103	66	82
31	Venezia	0.363	53	16	41	65	Cosenza	0.255	18	81	78	99	Benevento	0.150	43	98	103
32	Lucca	0.362	40	53	26	66	Salerno	0.253	23	80	77	100	Brindisi	0.139	100	62	93
33	Catania	0.361	20	50	45	67	Lecco	0.251	70	88	51	101	Potenza	0.135	66	100	100
34	Napoli	0.357	8	29	68	68	Biella	0.249	97	77	36	102	Nuoro	0.094	93	101	101
												103	Oristano	0.092	102	94	94

5. Tabella Indice di Creatività Italiano (ICI), *Creativity Group Europe*, 2005.

La Tecnologia indica la presenza di attività economiche legate alle nuove tecnologie (indice High Tech), la capacità di innovazione (brevetuale) del sistema industriale e della ricerca, e la presenza di importanti tecnologie di comunicazione e diffusione delle informazioni.

La città che detiene il primato per questo fattore è Milano.

Infine, la tolleranza rivela la percentuale di “apertura culturale” di un sistema, della facilità con cui persone e idee diverse possano trovare spazio nella società (si misura per esempio, l'indice di integrazione di immigrati e gay).

La città che detiene il primato per questo fattore è Roma.

Unendo i risultati dei tre indici, Talento, Tecnologia e Tolleranza, si ottiene l’**Indice di Creatività**

Italiano” (tabella fig 5).

Ne risulta che le grandi città (Roma, Milano, Trieste) e le città a cui corrispondono aree metropolitane (Genova, Torino, Bologna, Firenze) ottengono i valori più alti, in quanto facilitate nella capacità di attrarre e mobilitare risorse umane, nel creare un ambiente culturalmente aperto e tecnologicamente avanzato, e nel creare innovazione.

In altre città e province si nota, invece, come ci sia più difficoltà a sviluppare realtà innovative: a volte risorse umane e culturali non sono sostenute da infrastrutture adeguate, altre volte buoni contesti industriali non sono accompagnati da risorse umane adeguate a sostenere l'evoluzione. Inoltre il clima socio-culturale è più chiuso.

Ciò accade soprattutto nelle città più piccole, nelle città in cui prevale ancora un tessuto industriale e sociale di tipo tradizionale e nelle città del

meridione (permane ancora un forte divario tra Nord e Sud).

La ricerca di Creativity Group termina con l'analisi dei punti su cui è possibile lavorare per migliorare i valori dell'attuale indice creativo:

– *Riprogettazione e coordinamento del territorio*: dato il divario tra i valori relativi alle grandi aree metropolitane e le piccole città, risulta evidente la necessità di interventi che agevolino i processi di riconversione dei sistemi industriali, lo sviluppo di infrastrutture tecnologiche, una nuova gestione degli spazi urbani, l'attrazione e la gestione delle risorse umane; è importante, quindi, una riprogettazione del territorio che investa più ambiti e soggetti, locali e nazionali, pubblici e privati, che operino in modo coordinato su tutto il territorio.

– *Necessità di un sistema informativo adeguato*: sviluppo di sistemi per il reperimento delle fonti, l'elaborazione dei dati, il confronto a livello nazionale

– *Ruolo di politiche regionali e nazionali*: interventi di tipo nazionale e non solo locale soprattutto per quanto riguarda il rafforzamento del livello di capitale umano e la capacità di attrarre questo capitale anche dall'estero, che vadano ad agire, quindi, sul sistema universitario e di ricerca ma anche sulle politiche industriali e di immigrazione.

Lo sviluppo della città in termini creativi rappresenta naturalmente uno dei modi con cui è possibile apportare un processo di rigenerazione e riqualificazione urbana, incentrato su interventi di tipo artistico e culturale, tema di cui si parlerà nei capitoli successivi.

NOTE

5. MILIEUX

Per “milieux” si intende un sistema dotato di specifica identità, che lo distingue dagli altri sistemi e dall'ambiente esterno. Il termine significa allo stesso tempo “intorno” e centro”: non si identifica quindi con l'ambiente, che è la totalità che lo circonda, ma indica ciò che sta nel mezzo e definibile solo i termini relazionali; è l'ambiente interno ciò che costituisce l'autonomia del locale.

Cfr. Charles Laundry, *The creative class*, London, 2000

_ FABRICA, the benetton Group Communications Research Centre

Chi: Gruppo Benetton

Cosa: Centro Comunicazione e ricerca

Dove: Treviso, Italia

Quando: 1994

Fabrica si insedia a Villa Pastega Manera a Treviso, antico edificio del '600, ripensato da Tadao Ando. È un laboratorio creativo, un incubatore di talenti, un centro all'avanguardia di studio, ricerca e sperimentazione, in cui giovani creativi da tutto il mondo possono sviluppare progetti culturali e scientifici innovativi negli ambiti del design, della comunicazione, della musica, della fotografia, del web, oltre che delle discipline teoriche economiche, sociali e ambientali.

È una vera e propria comunità, in cui i **“fabricanti”** sono chiamati a lavorare in team e possono usufruire di spazi e servizi differenziati (uffici, laboratori, aree studio, auditorium, cinema, biblioteca, foresteria) per incontrarsi poi nella **“piazza”** di questo villaggio **“pensante”**. I contatti con l'esterno attraverso eventi, mostre, workshops e la divulgazione tramite tutti i media sono poi ulteriore scopo della community.



6. Gruppo di lavoro, *Fabrica*, Treviso



7. I *Fabricanti* nella piazza di *Fabrica*, Villa Pastega Manera, Treviso.

_ PIET HEIN HEEK DESIGN FACTORY

Chi: Piet Hein Heek, designer

Cosa: Design Factory

Dove: Eindhoven, Paesi Bassi

Quando: 1990

Spazio ideato dal designer Piet Hein Heek, composto di un'officina/laboratorio, spazio showroom e vendita, uffici, spazi espositivi, ristorante.

Questa factory, recuperata da un complesso industriale in disuso, funziona come un marchio indipendente, in cui una comunità di designers/artigiani produce in loco prodotti in piccola serie, prodotti su commissione, e “free works”, come li definisce lo stesso Heek (pezzi sperimentali, prototipi, pezzi unici) la cui vendita è funzionale all'auto-promozione.

La comunità lavora attraverso workshops in team, con tecniche artigianali e materiali tradizionali e semplici, spesso di scarto, come il legno, la ceramica, l'acciaio.

Il tutto è completato da eventi, mostre, concorsi e collaborazioni con personalità e aziende esterne nel campo del design e dell'arte.



8. Officina



9. Serie di lampade per Rossana Orlandi



10. Spazio esposizioni d'arte

1.3 VENEZIA CITTÀ STORICA E CONTEMPORANEA

1.3.1 NASCITA ED EVOLUZIONE URBANA

_ Le origini

La storia delle origini di Venezia è la storia di un lungo processo formativo, dell'organizzazione di un sistema territoriale e dei suoi insediamenti.

Il territorio veneto, pur essendo dotato di un valido sistema difensivo fin dal III – IV secolo d. C., fu invaso a più riprese da Visigoti, Unni, Ostrogoti. Furono queste invasioni che costrinsero i cittadini romani, gli abitanti dei territori veneti tra Padova, Aquileia ed Altino, a trovare rifugio sulle isole lagunari e iniziare lì, la costruzione ex-novo di una città che si estenderà su 117 isole.

Nella seconda metà del VI secolo, l'intera *Venetia* fu conquistata dal generale bizantino Narsete.

Poco dopo, i Longobardi si impadronirono di *Forum Iulii* e delle zone interne, lasciando ai Bizantini i centri verso la costa. L'accordo tra i Bizantini ed i Longobardi venne sancito con la *Terminatio Liutprandina*, che stabiliva confini e zone di appartenenza: la *Venetia Maritima* restava sotto l'egida dell'esarcato bizantino di Ravenna, mentre la *Venetia Interna* fu integrata nel territorio longobardo.

Contemporaneamente alla divisione politica si attuò anche quella religiosa: il patriarca di Aquileia, antica sede vescovile, ebbe la giurisdizione sulle chiese sottoposte al dominio bizantino, mentre fu nominato un nuovo patriarca per le chiese sorte nel territorio longobardo.

A testimonianza di un sempre maggiore interesse per le attività e i commerci marittimi fu il trasferimento delle autorità civili e religiose, probabilmente seguite da parte notevole degli abitanti, dai centri dell'interno verso la costa, dove

si erano andati sviluppando gli scali di Chioggia, l'antica Malamocco, Equilio, Torcello e Caorle: il patriarca si trasferì da Aquileia a Grado, mentre la sede del potere politico, il dux bizantino, si spostò nel 742, da Eraclea a Malamocco.

_ L'evoluzione

Due fatti storicamente importanti sanciscono idealmente la nascita dello stato e della città di Venezia: il trasferimento, della sede ducale da Malamocco a Rialto (809-827), dotata di un sistema difensivo migliore (periodo in cui furono costruiti il monastero di San Zaccaria, un primo palazzo Ducale e la Basilica di San Marco) e l'elezione a patrono della città, in sostituzione al greco San Teodoro, dell'evangelista Marco (829), il cui corpo fu trafugato ad Alessandria d'Egitto, e qui sepolto. Questi eventi rivelano una maturata coscienza del territorio veneziano come precisa entità fisico-geografica e accrebbero il prestigio della città come capitale ducale e come sede religiosa, comportando, in seguito, anche il trasferimento della sede patriarcale, sempre a Rialto.

Venezia cominciò a sviluppare la sua potenza soprattutto grazie allo spirito imprenditoriale dei commercianti e al desiderio di autonomia. L'alleanza con il Sacro Romano Impero contribuì a rafforzare la presenza dei Veneziani nel commercio mediterraneo, nel quale primeggiò per l'esclusività dei rapporti instaurati con l'oriente.

Il capo del governo veneziano era il doge (dal latino "dux"), eletto a vita ma spesso costretto a rinunciare alla carica in caso di malcontento.

Il Doge fu affiancato da un'assemblea popolare e, dal 1172, dal Maggior Consiglio, assemblea aristocratica, che negli anni assunse un ruolo di governo sempre maggiore.

Il territorio di Venezia, trasformata in seguito

in Repubblica, era fortemente multi-etnico e comunitario.

_ '400/'500, espansioni e sconfitte

Il '400 fu il secolo dell'espansione di Venezia sulla terraferma, grazie alle misure offensive del doge Francesco Foscari.

Le nuove conquiste (dal lago di Garda al fiume Adda e la città di Ravenna) dovevano consentire un aumento delle entrate e la sicurezza degli approvvigionamenti per la popolazione. La politica continentale era infatti mirata ad equilibrati interessi economici, mentre l'interesse principale restava l'espansione marittima, per il controllo dei traffici commerciali: all'apice della sua potenza, Venezia controllava gran parte delle coste dell'Adriatico e molte delle isole dell'Egeo, inclusa Creta.

Nel '500 Venezia raggiunse il massimo splendore, sia per gli intensi e remunerativi traffici commerciali, sia per la buona amministrazione della città, ma per sua estensione territoriale attirò il contrasto di Francia e Austria.

La repubblica fu, infatti, vittima di attacchi da parte della *Legha di Blois* (Luigi XII, Massimiliano d'Austria e Giulio II, nel 1504) e della *Legha di Cambrai* (Giulio II, il re Luigi XII di Francia, l'imperatore Massimiliano I, il re Ferdinando II d'Aragona, Inghilterra, Savoia, Mantova e Ferrara, nel 1508), riuscendo a resistere.

Alla fine delle guerre d'Italia, Venezia aveva consolidato il suo dominio territoriale, ma si trovava circondata da potenze continentali (la Spagna nel Ducato di Milano, l'Impero degli Asburgo a nord, l'Impero ottomano ad oriente), che le precludevano ogni ulteriore espansione.

Dalla seconda metà del '500 Venezia cominciò, inoltre, a subire i contraccolpi delle scoperte geografiche, che spostarono i traffici sull'Atlantico e verso la via delle Indie, segnando l'inizio della sua emarginazione commerciale.

Ad aggravare la situazione, la minaccia per i possedimenti di oltremare costituita dalla presenza dei turchi nel Mediterraneo.

Nel 1571, dopo l'assedio di Famagosta, venne persa Cipro e nel 1669, alla fine della guerra di Candia, durata vent'anni, i turchi conquistarono anche Creta. La Morea (odierno Peloponneso) fu perduta definitivamente nel 1718.

_ La fine della Repubblica

Nel '700 Venezia comprendeva il Veneto, il Friuli, l'Istria, la Dalmazia, il Cattaro, una parte della Lombardia e le isole Ionie.

Fu un periodo di magnificenza artistica e di dibattiti culturali molto accesi che resero la città un **centro culturale** d'impostazione laica, famoso e frequentato da artisti e intellettuali di tutta Europa.

La crisi si verificò quando, dopo 1070 anni di indipendenza, nel 1797, la città si arrese a Napoleone. Con il Trattato di Campoformio tra francesi ed austriaci, viene ceduto all'Austria tutto il territorio di dominio veneziano, che diventò così, provincia dell'Impero asburgico.

Il Doge Ludovico Manin fu costretto ad abdicare, il Maggior Consiglio venne sciolto e fu proclamato il Governo Provvisorio della Municipalità di Venezia.

Il dominio austriaco determinerà la definitiva caduta economica di Venezia.

In seguito al Congresso di Vienna, nel 1815, Venezia divenne un capoluogo del regno Lombardo-Veneto. La città partecipò alle lotte risorgimentali contro l'Austria, dopo il ritiro della quale, nel 1848 si proclamò di nuovo Repubblica, dovendo però arrendersi di nuovo a causa di un'epidemia di colera.

Dopo la Terza Guerra d'Indipendenza, il plebiscito del 21 ottobre 1866 sancì l'annessione di Venezia al Regno d'Italia.

_ Il Novecento

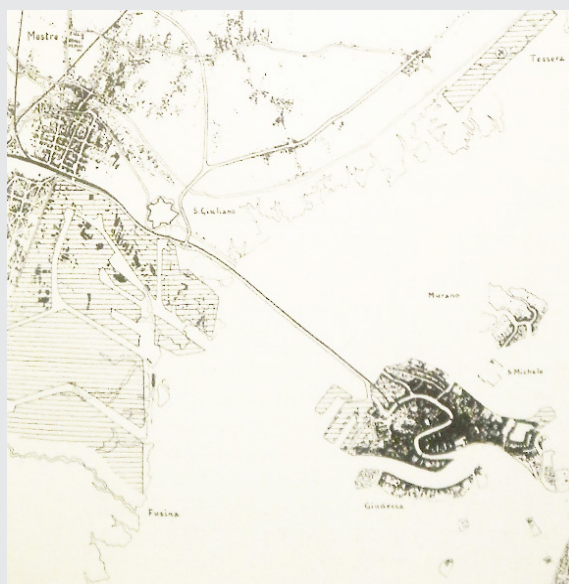
Con i decreti degli anni venti del '900, la città vide accrescere notevolmente il suo territorio, grazie alla soppressione di molti comuni della terraferma e delle isole (Malamocco, Burano, Murano, Pellestrina, Mestre). L'annessione della terraferma era soprattutto legata alla nascita, nel 1917, del polo industriale di Marghera, necessario per dare un nuovo sviluppo della città lagunare. Venezia, per la sua particolare conformazione urbana, si rivelava infatti incapace, pur con un'ampia disponibilità di manodopera, di avere una propria compiuta area industriale. La sua costruzione fu affidata alla società "Porto Industriale di Venezia", di proprietà del ministro delle finanze Volpi, e fu creato proprio grazie ad una nuova legge sui porti dettata dalle politiche industriali dell'epoca.

Nella prima metà del '900 vengono costruite le principali assi viarie che permettono un migliore collegamento tra Venezia e la sua terraferma, primo tra tutte, il Ponte della Libertà (1933).

Il dopoguerra vede la grande espansione edilizia della terraferma veneziana, che attrae immigrati da tutto l'entroterra veneto e dallo stesso centro storico, che inizia il suo processo di spopolamento (oggi la terraferma veneziana ha il doppio degli abitanti della Venezia insulare). La crescita demografica di Mestre divenne vertiginosa, soprattutto negli anni '60/'70 (raggiungendo 210.000 abitanti), quando alle politiche abitative e del lavoro, che non favorivano i residenti lagunari, si sommarono i disastrosi effetti dell'alluvione del 1966. L'incredibile rapidità dello sviluppo fece sì che questo avvenne in modo disordinato e al di fuori di un piano regolatore (il cosiddetto "sacco di Mestre").

La crisi dell'industria chimica tra la fine degli anni '80 e gli anni '90, assieme al generale ridimensionamento delle grandi città del nord

Italia, hanno fatto sì che a Mestre e dintorni si registrasse un sensibile calo di residenti. Tuttavia, con oltre 180.000 abitanti (oltre il 66% della popolazione del comune), la conurbazione mestrina costituisce il 66% della popolazione del comune e lo posiziona al primo posto nel veneto.



11-12. Sviluppo urbano del Comune di Venezia nel '700 e nel 1969 (Maretto, 1969).

1.3.2 PER UNA VENEZIA NUOVA E CREATIVA

_ Tra passato e presente

Nessun'altra città ha avuto ed ha tante diverse interpretazioni come Venezia.

Non è sufficiente a spiegarlo, dice Bettini (*Venezia, nascita di una città*, 1988), la singolare posizione di Venezia, nè il suo carattere artificiale, poichè questi caratteri contano altri esempi.

Per Bettini la spiegazione risiede nella forma, da interpretare naturalmente, non in riferimento a categorie ideali (per la critica romantica Venezia ha la bellezza artificiale, mentitrice e tragica di una "maschera").

Venezia è una città sorta dal nulla, è la città **"più città che esista"**, il luogo più costruito dall'uomo (lo stesso suolo è dovuto sorgere dalla sabbia, costruito, arginato, consolidato, penetrato da milioni di tronchi), non progettato a priori, ma che cresce, si costruisce e si forma seguendo il crescere, costruirsi e formarsi della civiltà veneziana vivente nei secoli.

Essa ha sempre avuto, fin dagli inizi una dimensione di carattere urbano. I fuggiaschi che popolarono quegli isolotti deserti provenivano da città romane di terraferma e la ragione della loro fuga fu quella di sottrarsi non solo al dominio fisico dei barbari, ma anche al condizionamento culturale che i nuovi padroni avrebbero imposto; essi volevano essere liberi di essere cittadini.

Il loro orientamento verso Bisanzio ebbe anche questo significato: essa era l'unica erede legittima della funzione di capitale dell'impero romano, la nuova urbe, costruita a immagine e somiglianza dell'antica.

Venezia, pur non essendo urbanisticamente esemplata su Bisanzio, ebbe da subito questa stessa ispirazione e vocazione urbana, la volontà di essere non solo una città, ma una **capitale**.

E come una vera capitale si è sempre qualificata per la funzione culturale. Fu a capo di un impero eterogeneo che divenne veneziano senza sforzo: le

città sottomesse mantennero la propria cultura e la propria fisionomia, che Venezia non cercò mai di reprimere, ma riconobbero da subito in Venezia la vera capitale. In meno di un secolo, ad esempio, tutti i pittori veneti, provenienti dall'entroterra (Tiziano, Giorgione, Guardi, Jacopo da Ponte), "parlarono" pittoricamente in veneziano e ne divennero i massimi protagonisti. Tutti "provinciali" eppure totalmente veneziani proprio perchè a Venezia ebbero la loro qualificazione.

Una città tutta storica, pedonalizzata da sempre, che, di fronte all'illimitata estensione del paesaggio naturale, si è serrata in se stessa, costruendo strutture compatte in ambienti definiti dalla misura dell'uomo.

Questa caratteristica è forse uno degli elementi che pone Venezia in contrasto di fronte alle trasformazioni moderne e contemporanee che vedono, invece, le città "armarsi" di grandi infrastrutture, di veloci e flessibili percorsi di trasporto.

L'800 e la rivoluzione industriale hanno portato Venezia, in effetti, a non guardare più verso il mare ma verso la terraferma, a costruire ponti, ferrovie, zone per l'industria.

Questo processo di espansione dimostra una presa di coscienza civile della nuova realtà urbano-territoriale di Venezia, anche se, *"nuova è per modo di dire, perchè la storia di venezia è da sempre una storia di città-territorio"* (Maretto, 1969).

Ciò porta ad un rovesciamento della forma della città, non più struttura policentrica (il sistema di sestieri, contrade, corti come "microcosmi autosufficienti") ma orientata al movimento (privilegiata la rete viaria pedonale, ferroviaria e automobilistica rispetto a quella acquatica) e alla relazione con l'entroterra.

È da questo momento che la laguna e l'acqua iniziano a farsi sentire non più punto di forza e connessione, ma di ostacolo e lentezza.

Per tutto il '900 il luogo comune moderno ha descritto Venezia come una forma conchiusa, come un **museo**, oggetto soltanto di ammirata contemplazione, caratterizzata da un immobilismo che rende fossile e inerte una città in crisi, destinata a morire.

Barrès, scrittore e politico francese, agli inizi del XX secolo giunge ad ingaggiare una lotta contro la ricostruzione del campanile di San Marco (crollato nel 1902) poichè sosteneva che il fatto fosse un vero e proprio segno del destino di morte cui Venezia era votata: *“désespoir d'une beauté qui s'en va vers la mort”* (Bettin, 1991).

I futuristi sognano una “Nuova Venezia”, industriale e all'avanguardia, liberata dal folklore che rallenta la modernità, interrata, trasformata in appendice della terraferma, omologata alla dimensione urbana delle altre città moderne con progetti per strade carrozzabili, ponti, tunnel sotterranei, linee metropolitane.

Al di là dei progetti estremi dei futuristi, delle reali operazioni di trasferimento della Venezia storica nella modernità verranno portate avanti: con la realizzazione del ponte automobilistico e dello scalo portuale tra Santa Marta e San Basilio, viene rovesciato il fronte della città (non più da mare ma da terra) verso l'attuale Piazzale Roma; con lo sviluppo del polo industriale di Porto Marghera, e delle zone residenziali di Mestre, poi, si vuole dare quella spinta finale ad una città che, seppure mantiene la sua storia (Marghera viene confinata ai margini), si dota di quella forza industriale che ogni città moderna necessita.

Seguono poi su questa linea tutta la serie di nuove costruzioni del dopoguerra, del tutto estranee al linguaggio del contesto, che mirano a fornire Venezia dei servizi più moderni (i garage di Piazzale Roma, i grandi hotel come il Bauer o il Danieli, l'isola del Tronchetto, i nuovi quartieri residenziali, il nuovo ponte sul Canal Grande).

Guardando al risultato di questo processo sono numerose le critiche che vedono la città ormai caratterizzata dalla sola funzione turistica, una sorta di grande albergo e di museo, oggetto di contemplazione ma priva di reale attività e dinamicità.

Per Bettin (*Dove volano i leoni. Fine secolo a Venezia*, 1991) Venezia soffre al limite del collasso per ragioni diametralmente opposte, per il **“troppo fare”**, a volte sregolato, in nome del progresso e della modernità che ha prodotto le grandi trasformazioni del XX secolo.

La morte che in tanti dicono Venezia stia rischiando è secondo lui, invece, deliberata e sistematica mutazione, a volte vera e propria distruzione della forma, della funzione storica, fisica e socio-economica della città.

“Di una Venezia ritenuta, all'emergere del secolo della modernità, inadatta al nuovo tempo e, perciò, da ristrutturare e adeguare, ridisegnandola, e anzi, rovesciandola, nel suo volto urbano e nel suo legame decisivo con la laguna tra il mare e la terra” (Bettin, p.11).

Questo “troppo fare” riguarda una realtà che non è solo cittadina, ma territoriale, una realtà complessa e difficile da mantenere in equilibrio, sia per le sue peculiarità fisiche (con quella *croce e delizia* che è l'acqua secondo Maretti), che per la forte diversificazione settoriale, economica e funzionale delle zone che la compongono.

La complementarità di funzioni economico-sociali e la distinzione di localizzazioni urbane tra le diverse zone del territorio comunale (industriale a Marghera, commerciale-residenziale di Mestre, direzionale-turistico-residenziale del centro storico, artigianale-residenziale delle isole, turistico-residenziale del Lido, turistico-ricreativo del Cavallino), possono garantire al Comune di Venezia, una completezza economico-urbanistica che gli insediamenti urbani nati in epoca contemporanea non potrebbero avere.

Ovviamente mantenere un equilibrio territoriale in questo panorama non è semplice, soprattutto per la necessità di armonizzare esigenze completamente

diverse, quelle relative alla **tutela della forma storica** e dello **sviluppo dell'industria turistica** ad essa legata e quelle della politica di **sviluppo industriale**, che rappresenta la sfida del moderno, con un'enfasi, appunto, spesso priva di reale consapevolezza e ricca di ambiguità: la zona industriale che dovrebbe sorreggere l'economia e il futuro della città, con impianti petrolchimici, sostanze dannose, rumori e vibrazioni, è posta proprio nel pieno di un centro urbano densamente popolato, Mestre e Marghera, nato nel caos, senza un vero progetto e privo di reale identità se non quella di dormitorio, e proprio a ridosso di quell'ecosistema, uno dei più complessi, preziosi e fragili del mondo, che è quello lagunare che tanto si vorrebbe salvaguardare.

È a queste **ambiguità** che la contemporaneità deve rispondere oggi, per raggiungere un equilibrio complesso, ma da perseguire come *“condizione di salvezza e della vita della Venezia storica, in quanto fondamenta di una città-territorio venezianamente nuova. Perché Venezia è città-territorio da sempre, moralmente ed economicamente lo era ancor prima di nascere come città costruita”* (Maretto, 1969).

– Tra locale e globale

Venezia si trova dunque, in un perenne stato di bilico tra due aspetti fondamentali: la **tutela** e l'**apertura**.

Da un lato, infatti, c'è la necessità di **salvaguardare** il patrimonio storico-culturale dal degrado, dalla cattiva o a volte difficile manutenzione, dal flusso immenso di turisti (che sfiora l'ostruzione), dalla corrosione del moto ondosso e dal fenomeno delle alluvioni e delle alte maree (progetto dighe mobili “Mose”); il patrimonio naturale, dai fenomeni di degrado ed estinzione di specie animali e vegetali dovuti al crescente inquinamento provocato dal forte traffico ordinario (traghetti, motoscafi) e “straordinario” (grandi navi da crociera); del tessuto sociale, dal fenomeno dell’“esodo” della popolazione residente nella terraferma dovuto

alla scarsità e non idoneità di servizi e alla speculazione immobiliare che rende ormai inaccessibile vivere a Venezia, se non per facoltosi proprietari, ormai (dei 271.000 abitanti del Comune di Venezia, solo 60.000 risiede nel centro storico).

Dall'altro lato c'è la necessità, a volte contrastante con gli aspetti sopra descritti, di apertura verso il **“globale”** attraverso flussi turistici e culturali (sia reali che virtuali), grandi eventi (fanno esempio il concerto dei Pink Floyd del 1989, che tanto ha destato scalpore e critiche e la rinuncia ad ospitare l'Esposizione Universale nel 1990), rinnovamento urbano con progetti di recupero e rifunzionalizzazione, efficienza nei trasporti e nella mobilità accessibile.

La sfida consiste dunque tutta nel saper livellare le diverse esigenze di una realtà molto complessa e fare di Venezia una città al passo con la contemporaneità ma anche forte della sua storicità e, soprattutto, vissuta realmente dai suoi abitanti (e non solo dai turisti e dai pendolari).

Il rilancio culturale deve partire in primo luogo dal polo universitario (per un rilancio in ambito umanistico-letterario, progettuale-architettonico e scientifico-tecnologico), capace di attirare pubblico e studenti dall'entroterra e dall'estero, ma anche dal polo industriale che, con progetti di recupero e riuso delle fabbriche dismesse, può diventare centro di ricerca applicata, centro del terziario o del terziario “implicito” (cioè già interno ad una struttura produttiva industriale forte) e da una politica del turismo più consapevole, che non sia più una “monocultura” ma che abbia un'organizzazione progettata dei flussi e dei percorsi, in entrata e in uscita e anche all'interno della città, perchè essa sia vivibile sia per i turisti che per i cittadini.

“La città come museo diffuso, come sistema di cultura è perfettamente compatibile con la città pienamente vissuta, produttiva anche nei settori tradizionali che persistono, come la cantieristica e l'artigianato, e lo stesso commercio, specie se liberato dall'invadente turistica” (Bettin, p.127).



13. *Ponte della Costituzione*, Calatrava, Venezia, 2010



14. Area residenziale nell'ex zona industriale *Junghan*, 1996



15. *Spazio Punch*, Giudecca: nuova piattaforma culturale tramite il recupero di un ex distilleria; 12. Progetto *Edicola* promosso da Spazio Punch per la selezione di riviste innovative negli ambiti del design, moda, architettura, comunicazione.

Altro aspetto di sfida contemporanea, che si evince dagli aspetti sopra citati, è il **rapporto tra Venezia e la sua terraferma**, sempre più popolata e dinamica ma che fatica a trovare una nuova identità.

Mestre è il risultato complesso di una storia fatta di industria, urbanizzazione e immigrazione, in cui modernità e post-modernità si sono manifestate con la stessa forza e velocità (basta notare che la popolazione urbana nella terraferma è raddoppiata ogni 20 anni).

“Mestre deve essere interpretata come un quartiere di Venezia, un quartiere che garantirà il futuro della città. D'altra parte la Venezia moderna e contemporanea non è città senza Mestre, Marghera e le altre municipalità della terraferma” (Fabio Achilli, direttore della Fondazione di Venezia, Inciso, p.20).

_ Rapporto tra città e cultura **Indicatori creatività e nuovi progetti**

L'analisi degli indicatori di creatività, rivela una discreta percentuale di classe creativa, che posiziona Venezia al 52° posto (vedi tabella fig. 4), sulle 103 città italiane esaminate da *Creativity Group Europe* nel 2005, e un indice di creatività pari a 0,363, che la posiziona al 31° posto.

In tale indice riassuntivo è il fattore Tecnologia a pesare di più, ponendo la città al 16° posto (a confronto del 53° per il Talento e il 41° per la Tolleranza).

Forse il fatto che più delude è il basso valore relativo al Talento, essendo Venezia un polo universitario di notevole importanza, soprattutto per quanto riguarda la facoltà di Architettura dello IUAV (ma anche le più recenti Arti Visive e Design e Arti) e le facoltà di lingue orientali dell'Università Ca' Foscari, che attirano in città un numero molto considerevole di studenti e ricercatori, anche stranieri. Questo dato è motivabile dal fatto che a prevalere è un sistema economico basato più su attività legate al turismo e alla piccola impresa,

piuttosto che imprenditoriali e dal fattore “abbandono” di queste risorse umane, una volta terminato il percorso di studi.

Il dato risulta deludente soprattutto perchè Venezia si è storicamente sviluppata come capitale culturale, con la sua apertura e il suo immenso

patrimonio, in termini non solo artistici e storici, ma anche di manifestazioni culturali di importanza internazionale (la Biennale Arte e Architettura e il Festival del Cinema).

L'elemento mancante riguarda proprio lo sfruttamento di risorse, progetti e innovazioni creative, come se la cultura rimanesse legata a schemi radicati nel tempo e forse obsoleti.

Il panorama attuale, comunque, risulta migliorato, rispetto all'indagine del 2005, rivelando importanti sforzi in termini di trasformazione urbana, innovazione e spinte creative.

Le Amministrazioni Comunali di Venezia stanno, infatti sviluppando molti progetti, in vari ambiti attinenti la città, che prospettano trasformazioni sostanziali.

- il commercio

Si prevede la realizzazione di strutture di vendita nei nuovi insediamenti ma anche l'inserimento di esercizi commerciali nel centro urbano.

- la produzione

Si prevede la realizzazione di interventi, previsti dall'Accordo di Programma per la chimica, di insediamento di nuove attività che valorizzino le vocazioni dell'area, di potenziamento della filiera delle attività legate alla cantieristica e di sostegno al tessuto produttivo diffuso (piccole medie imprese e artigianato)

- il terziario avanzato

Progetto per la creazione di un nuovo polo delle tecnologie avanzate, con un'innovazione che provenga da interventi di conservazione dei beni culturali e dalle attività della grande industria,

posizione	provincia	TALENTO	classe creativa	capitale umano	ricercatori
1	Roma	1.000	1	1	1
52	... VENEZIA	0.249	52	63	35
103	... Rovigo	0.030	102	100	102
		TECNOLOGIA	High Tech	innovazione	connettività
1	Milano	0.775	1	2	9
16	... VENEZIA	0.364	41	35	8
103	... Enna	0.058	51	101	102
		TOLLERANZA	integrazione	diversità	gay
1	Roma	0.058	12	1	4
41	... VENEZIA	0.475	49	66	26
103	... Benevento	0.095	87	101	87

16. Indici per la città di Venezia di Talento, Tecnologia e Tolleranza, Indagine *Creativity Group Europe*, 2005.

lo sviluppo dei distretti delle nanotecnologie e dell'idrogeno e la creazione di incubatori d'impresa.

- la cultura e l'università

Sviluppo e miglioramento di spazi e attività legate alle due eccellenze universitarie, IUAV e Ca' Foscari;

Produzione culturale: nuovo Polo della Ricerca e dell'Arte all'Arsenale, del Polo scientifico per la Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali dell'Università di Ca' Foscari a Mestre;

Nuovi spazi per la cultura: il Parco del Contemporaneo a Forte Marghera (Mestre), il nuovo museo d'arte moderna M9 a Mestre, il progetto di riuso dell'area gasometri a San Francesco della Vigna a Venezia, e il nuovo Palazzo del Cinema al lido.

-la mobilità

Interventi a scala sovregionale: creazione della linea ferroviaria ad alta velocità Torino-Venezia-Trieste, potenziamento dell'aeroporto Marco Polo a Tessera e del porto marittimo e completamento del passante automobilistico di Mestre; costruzione di nuovi assi stradali atti a distribuire i traffici in ingresso e in uscita dalla città e a differenziare i traffici locali da quelli di servizio delle aree industriali e portuali; Interventi a scala locale: disegno della rete di trasporto pubblico su gomma (tram), riduzione del traffico nelle aree centrali, revisione del sistema di distribuzione e accesso agli insediamenti della terraferma e della città storica e miglioramento della mobilità lagunare (ne è esempio il già avviato servizio su monorotaia "People Mover").

- l'accessibilità' al territorio

Strutturazione e avvio dei terminal in bordo laguna a Tessera e Fusina per la differenziazione degli accessi alla città storica, la decongestione del ponte translagunare e delle sue estremità; sviluppo della stazione di Venezia Santa Lucia con la possibilità di realizzazione di un nuovo collegamento con le linee di navigazione verso l'area di San Giobbe.

- la residenza

Realizzazione di nuove aree residenziali attraverso il recupero e il riuso del patrimonio esistente (zona Conterie a Murano e Campo Marte alla Giudecca) e progetti di residenza agevolata per garantire un'offerta residenziale accessibile alle famiglie a basso reddito, con una politica abitativa incentrata sull'utilizzo delle aree comunali (social housing).

(Dati ricavati dalla sezione "Trasformazioni" del sito del Comune di Venezia).

Tra i progetti citati, risulta interessante la tendenza più recente a puntare su modelli di innovazione artistica e culturale meno "convenzionali", ripetto a quelli già affermati in laguna, che vedono il recupero di edifici e aree dismesse e periferiche (Marghera, l'isola della Giudecca) e l'istituzione di centri e comunità artistiche e culturali (laboratori d'arte e artigianato, arte d'avanguardia, performance e danza contemporanea, teatro) che tentano di innovare e di aprirsi in ambito internazionale, ma partendo sempre dal patrimonio culturale e locale.

L'arte e la cultura devono essere prima di tutto, infatti, condivisione e relazione con la città e con la società: strumenti non solo per guardare ed assistere dall'esterno, ma per partecipare ed inventare, riqualificare spazi e progettare una diversa rete di rapporti.

Qui di seguito verranno illustrati alcuni tra i progetti più significativi in questo senso: il progetto per il nuovo centro culturale-museale M9 a Mestre, lo sviluppo delle nuove piattaforme culturali e

scientifiche che vedono il recupero delle aree del Forte Marghera a Mestre (Parco del Contemporaneo) e dell'Arsenale a Venezia, il nuovo quartiere di artisti, Banchina Molini, a Marghera.

_ Forte Marghera, il PARCO DEL CONTEMPORANEO

Chi: Marco Polo System GEIE, Comune di Venezia

Cosa: Centro culturale

Dove: Mestre (Ve), Italia

Quando: 2006

Il complesso di Forte Marghera è un ex insediamento militare, costituito da 48 ettari di parchi, capannoni, caserme (le “casermette napoleoniche”) e polveriere, situati tra la terraferma e la laguna di Venezia.

In questi anni un lungo e difficile percorso ha portato il Comune di Venezia, assieme al gruppo Marco Polo System GEIE (Gruppo Europeo di Interesse Economico) ad acquisire il Forte e sviluppare un processo di recupero e rifunzionalizzazione delle aree e dei numerosi capannoni, attraverso diverse esperienze culturali (progetto Performa, evento Krossing), oggi confluite nel progetto *Parco del Contemporaneo*.

Si tratta di una piattaforma per attivare forme innovative di relazione fra arti contemporanee, contesto urbano e natura, realizzando progetti site-specific, seminari, manifestazioni, esposizioni, workshops e residenze per artisti, e coinvolgendo una pluralità di soggetti diversi, a livello locale, nazionale e internazionale.

Tra gli spazi già in uso, *C32 performingartworkspace*, è uno spazio che produce e supporta eventi e laboratori legati alla performing art e alla danza contemporanea.

È importante sottolineare come il progetto sia nato proprio a partire di cittadini, riuniti attraverso il laboratorio *Idee per il Forte Marghera* (progettazione partecipata secondo la tecnica *Open Space Technology*, in cui la collettività è parte attiva nel processo decisionale), che hanno sentito l'esigenza di riappropriarsi di questo spazio così significativo per la città.



17-18-19. Laboratori di musica e danza contemporanea e vista esterna dei capannoni di *Parco del contemporaneo*.

_ ARSENALE, il nuovo polo culturale

Chi: Thetis, Comune di Venezia

Cosa: Polo culturale

Dove: Venezia, Italia

Quando: 1990

Dopo il primo intervento alle corderie, alla fine degli anni novanta è iniziato un vero programma di recupero degli spazi dell'area sud-est dell'arsenale dati in concessione alla Biennale per la sua attività culturale.

Sono stati destinati a spettacolo edifici come le Tese Cinquecentesche e l'ex cinema Arsenale, attrezzandoli con strutture ed impianti specifici, e delle Fonderie, dove è stato realizzato il teatro Piccolo Arsenale.

Ora il progetto è in fase di estensione nell'area nord dell'Arsenale, con l'insediamento degli uffici e laboratori della società Thetis; è in corso la riqualificazione degli edifici per l'insediamento di attività di ricerca, laboratori, oltre alla sistemazione delle aree esterne, in particolare dei punti di accesso, con la realizzazione di aree a verde e di percorsi pedonali lungo la darsena e la passerella esterna al muro storico di collegamento tra il quartiere della Celestia e il polo della Ricerca.

Accanto alle funzioni di ricerca sono previste attività espositive e culturali (spazi espositivi, biblioteche, archivi e servizi comuni), sulla linea degli spazi già ultimati delle Tese di San Cristoforo (sedi espositive per la Biennale) e di quelli in corso di ultimazione della Torre di Porta nuova (destinata ad ospitare il centro studi Arsenale), e spazi ristoro.



20. Corderie dell'Arsenale, Biennale di Venezia

21. Tesa 105



22. Evento alla Tesa di San Cristoforo



23. Esterno capannoni spazio Thetis

_ M9, un nuovo museo per la terraferma

Chi: Polymnia Venezia (Fondazione di Venezia)

Cosa: Museo di arte contemporanea

Dove: Mestre (Ve), Italia

Quando: 2015

M9 è un progetto degli architetti Sauerbruch e Hutton e curato da Polymnia Venezia, società della Fondazione di Venezia, che prevede l'intervento di rigenerazione urbana di un'intera area nel centro di Mestre, per la nascita di un polo culturale di nuova concezione, con un museo, una mediateca-archivio, aree per attività didattiche e servizi al pubblico, che possa dare una spinta all'economia cittadina, integrare e arricchire l'offerta culturale veneziana, per raccontare la storia della città e, al tempo stesso, per cogliere le prospettive del XXI secolo, ristrutturare e riutilizzare edifici in disuso, migliorare i servizi, creare posti di lavoro, fornire spazi per la collettività.

M9 nascerà in un'area di 9.000 metri quadrati, che comprende un ex convento benedettino del XVI secolo, convertito in distretto militare a seguito delle leggi napoleoniche, l'ex Caserma Pascoli, la vecchia



24. Vista aerea dell'area a ridosso del duomo di San Lorenzo, Mestre.

25. M9, il chiostro oggi e nel progetto futuro.

sede del Comando dei Carabinieri, e un immobile, sede di uffici e attività commerciali.

M9 è un progetto di recupero e valorizzazione di un edificio storico, da oltre un secolo inaccessibile al pubblico, che vuole offrire un centro vivo, a disposizione della cittadinanza e attirare un pubblico sia di cittadini che di turisti.

“M9 ha come obiettivo la restituzione alla città di una zona nevralgica prima in degrado. Mestre si trova al centro di un’Euroregione” tra le più ricche, vitali e dinamiche del continente, un’area metropolitana in cui gravitano 2 milioni di abitanti, il complesso si collocherà nel cuore pulsante di Mestre, dunque nel centro del centro” (Guido Guerzoni, docente di storia economica, SDA Bocconi).

Il complesso sarà costituito da tre edifici e di una piazza pubblica ricavata dall'ex chiostro: una struttura adibita a centro commerciale, un centro informazioni e gadget shop e il museo vero e proprio, che si dislocherà su tre piani, dedicati rispettivamente ad un auditorium e mediateca (MAMA), installazioni permanenti sulla storia del secolo scorso (M900), e installazioni temporanee di arte moderna (M000). Quello che accumunerà tutti i contenuti sarà sempre puntata alla comparazione tra dimensione locale e internazionale, tra passato e futuro (già il nome indica questo connubio: (M come museo, mall, mediateca, Mestre, Marghera, multisensorialità, multimedialità, metropoli).

Installazioni e interni utilizzeranno le tecnologie più avanzate di allestimento e fruizione, mentre la gestione dell'intero sistema sarà eco-sostenibile (certificazione internazionale LEED gold) e pensata per consumi energetici ridotti: materiali ad alta riciclabilità, pavimentazioni e pareti radianti, ventilazione a bassa velocità, energie rinnovabili come geotermia e fotovoltaico, luce naturale all'ultimo piano (grazie ad un sistema di sheeds), illuminazione artificiale con led a basso consumo.

La sfida di questa operazione tanto ambiziosa quanto costosa (solo 20 milioni di euro per acquistare i terreni), consiste nel verificare se la proposta culturale sarà in grado di rispondere realmente alle esigenze del territorio, e coinvolgere, non solo un pubblico di passaggio indirizzato a Venezia ma, soprattutto, i cittadini.



26-27. M9, ingressi dai due fronti stradali.

_ BANCHINA MOLINI, l'Art Distric di Marghera

Chi: Banchina Molini, collettiva di artisti

Cosa: Art District (ateliers)

Dove: Marghera (Ve), Italia

Quando: 2008

Progetto che ha visto il recupero, un po' "per caso", di alcuni vecchi capannoni dismessi nell'area industriale portuale di Marghera, riconvertiti in un collettivo di artisti (il marchio viene utilizzato per organizzare eventi e open days e auto promuoversi).

Banchina Molini non era altro che una piazza, l'ampliamento della banchina antistante, chiamata dei "molini" per la presenza del più importante stabilimento della GMI (Grandi Molini Italiani), costruito nel 1978. Per molti anni la Banchina fu utilizzata come deposito finché un pittore veneziano decise di istituire qui il proprio atelier, a pochi metri dalla piccola darsena.

Un luogo senza un preciso progetto a monte, non definito, di scambio, sempre aperto a nuove influenze e contaminazioni, che sta subendo una trasformazione che un po' ricorda quella dei quartieri dei *Docks* di Londra o di Marsiglia, e che ricalca il modello comunitario della *Factory* di Andy Warhol.

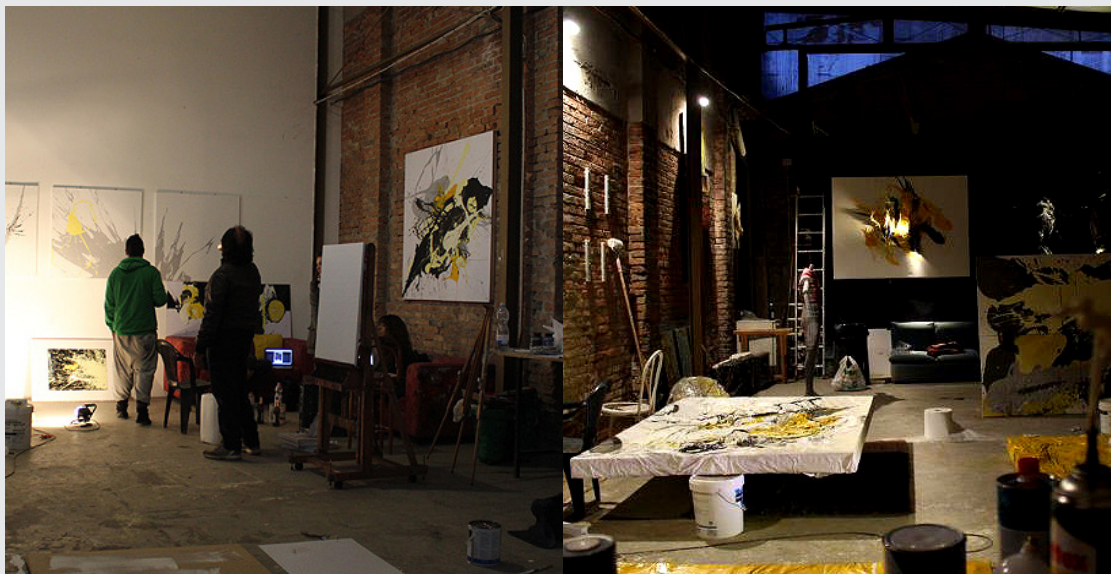
Sono, infatti, otto i giovani artisti, pittori e scultori, musicisti e scenografi, che al momento hanno preso in affitto questi spazi, realizzandovi il loro laboratorio e condividendo le loro esperienze.

Ad arricchire la mescolanza di culture si aggiungono alcune sale prova, un club di bikers e la chiesa nigeriana, che ogni domenica celebra la messa cantata dal suo coro gospel.

Ciò che accumuna questi artisti è la necessità, così come è stato per gli artisti che per primi hanno occupato i loft di New York, di trovare uno spazio di grandi dimensioni, a basso costo, dove sperimentare liberamente.

Opportunità che è sempre più difficile trovare a Venezia, dove gli spazi sono spesso inadeguati e costosi, ma dove soprattutto manca una vera promozione per i giovani e per l'arte giovane.

"Un polo d'arte, di ricerca e innovazione, dove dare spazio ad artisti che non lo trovano a Venezia" (Michele Tombolini, uno degli artisti di Banchina Molini).



28 l'atelier di Matteo Vettorello, giovane artista di *Banchina Molini*.

2

RIFLESSIONI SULLA PRODUZIONE ARTIGIANALE NELLA CONTEMPORANEITÀ

2.1 L'ARTIGIANATO OGGI, TRA TECNOLOGIA, ARTE E DESIGN

- 38 2.1.1 Il rapporto tra discipline
- 41 2.1.2 La realtà dei distretti
- 41 2.1.3 Il pezzo unico, il prototipo, la piccola serie, l'artigianato tecnologico

2.2 LO SPAZIO DEL LAVORO CREATIVO: IL LABORATORIO

- 43 2.2.1 L'atelier, la bottega, il laboratorio contemporaneo
- 45 2.2.2 Il caso studio: One Off, Prototyping Revolution
- 46 2.2.3 Le gallerie del design e i Self Brands

2.3 IL PATRIMONIO ARTIGIANALE VENEZIANO

- 49 2.3.1 L'artigianato locale di ieri e di oggi
- 51 2.3.2 La lavorazione del Vetro
- 55 2.3.3 La lavorazione del Merletto
- 57 2.3.4 La lavorazione della Cartepesta
- 61 2.3.5 I casi studio
 - _ Barovier&Toso
 - _ Il museo del Merletto, Burano
 - _ La scuola del vetro Abate Zanetti, Murano
 - _ Mistero Buffo e La Bottega dei Mascareri

2.4 GLI SPAZI DI VENDITA NEI NUOVI SCENARI DEL CONSUMO

- 66 2.4.1 Le variabili del cambiamento del Sistema Offerta
- 66 2.4.2 Dal consumo Razionale al consumo Relazionale, dal prodotto al Sistema Prodotto
- 67 2.4.3 Il ruolo dell'Experience Design
- 78 2.4.4 Nuovi spazi del consumo
- 71 2.4.5 I casi studio
 - _ Mia Market e Hub Rigenerazione Tessile, gli spazi del fare
 - _ Darkroom e DoDesign, spazi per l'autopromozione
 - _ Merci, il consumo di lusso sostenibile
- 74 2.4.6 Il Concept Store
- 75 2.4.7 Il caso studio: Corso Como 10

2.1 L'ARTIGIANATO OGGI, TRA TECNOLOGIA, ARTE E DESIGN

“Se contadini e marinai furono i primi maestri del racconto la sua scuola superiore è stato l’artigianato. Dove la conoscenza acquisita da chi ha molto viaggiato si unisce a quella del passato, che appartiene ai residenti” (Walter Benjamin)

2.1.1 Il rapporto tra discipline

Il fascino dell’oggetto artigianale deriva da due fattori fondamentali, l’**aspetto territoriale** e l’**aspetto umano**.

Le lavorazioni artigianali tipiche sono espressione del territorio e della comunità che lo abita, del suo sistema di conoscenze e tradizioni, della sua storia, dei suoi modi di vita.

L’oggetto è, però, anche prodotto del lavoro dell’uomo e delle sue mani, che attraverso una cura, attenzione e sapiente conoscenza pratica, vi hanno lasciato un segno unico e peculiare.

È il fascino di ciò che stato creato come pezzo unico: *“il momento della creazione è irripetibile”* e *“il ritorno all’artigianato nel mondo occidentale è uno dei sintomi della grande mutazione della sensibilità contemporanea* (Boudrillard).

E, non di meno, è garanzia di autenticità locale: *“materiali e metodi sono ricchi di sedimentazioni culturali, artistiche, di usi e costumi, valori che contribuiscono a creare l’unicità di un segno che diviene distintivo, frutto di una stratificazione di saperi tramandati”* (Iannilli, 2010).

A partire dall’alto Medioevo si possono rintracciare una serie di processi che danno l’avvio a quella che definiamo società e civiltà moderna.

L’emergere di nuovi ceti sociali, primo tra tutti quello mercantile, conducono a nuove forme di organizzazione sociale ed economica.

In questo modo si sgretola lo schema tripartito della società, oratore- bellatores-laboratores, che poneva, a seguito del disprezzo ereditato dalla tradizione greco-romana, coloro che lavoravano

all’ultimo posto.

La cultura dominante, quella religiosa, è costretta a reinterpretare la tradizione teologica, ad assegnare dignità spirituale al lavoro e a sostituire la concezione di lavoro come forma di penitenza, con l’idea di lavoro come mezzo per raggiungere la salvezza (si spiegherà meglio il concetto di sacralità del lavoro nel capitolo successivo).

Il lavoro dell’uomo corrisponde al lavoro di Dio, operoso e creatore, e la figura dell’artigiano, come uomo creato a sua immagine e somiglianza, è quella che più si rispecchia in lui, con il potere della sua conoscenza, che fonde dimensione artistica e scientifica insieme in una pratica e in una tradizione di bottega, che raggiungerà il suo massimo splendore e sviluppo nel modello di bottega rinascimentale.

L’attività dell’artigiano è strettamente legata sia all’**arte** che alla **scienza**.

Egli produce un corpus di strumenti e materiali di osservazione e trasformazione delle cose, capaci di influenzare la nascita della scienza moderna e di prestare servizio all’esperienza scientifica.

Ciò, soprattutto nel ‘600 quando, con la rivoluzione scientifica e la conseguente specializzazione dei saperi, nasce la figura dello “specialista”.

Col tempo questi saperi specialistici iniziano a convergere, a collaborare, per la nascita di pratiche trasversali, interdisciplinari, contribuendo alla costruzione di una “rete dei saperi”, in grado di diffondere la conoscenza e i processi produttivi (e tecnologici poi) in un’ampia gamma di ambiti, portando dinamicità e innovazione.

Non è di minore importanza, però, il legame con l’arte.

Fin dalle origini le migliori lavorazioni artigianali hanno prodotto o supportato la produzione di opere d’arte, sia pubbliche che private (si pensi



29-30. Michele De Lucchi al lavoro e uno dei progetti da lui ideati per *Produzione Privata*.

alla lavorazione della ceramica, del vetro, del marmo, dell'oro, del legno, dell'argento, con la loro produzione di oggetti destinati a dimore storiche ed edifici religiosi). In epoca moderna la collaborazione è proseguita ed è esplosa con i movimenti artistici d'avanguardia, primo tra tutti, quello futurista, che ha prodotto una grande quantità di opere a cavallo tra l'arte e l'artigianato, spinto da quella voglia di nuovo e sperimentale che il progresso e la modernità offrivano.

Si vedano poi, più recentemente, le numerose collaborazioni con artisti contemporanei di alcune delle più prestigiose aziende della tradizione artigianale, come Venini e Barovier&Toso nell'ambito della lavorazione del vetro, e le altrettanto numerose esperienze che legano la grande industria del design a progettisti "fuori classe" (Castiglioni, Mari, Munari, De Lucchi) da cui nascono vere e proprie opere d'arte.

Alcuni di loro sentiranno poi la necessità di avvicinarsi ancora di più al mondo artigianale

con una produzione *self brand*, più personale e ricercata, com'è avvenuto per Michele De Lucchi con la sua *Produzione Privata*.

In questo panorama di relazioni tra tecniche e discipline possiamo annoverare, in epoca moderna, anche quella con la disciplina del **design**.

Il design, fra le discipline del progetto, è quella che maggiormente ha operato una reinterpretazione dei confini disciplinari, creando piattaforme di interazione, terreno propizio per la creazione e l'innovazione.

Nello specifico, il design italiano, è proprio basato sull'intreccio spontaneo tra due culture, quella del progetto e quella della produzione, una produzione capace di muoversi dalla tecnologia più avanzata alla lavorazione più tipica e manuale-artistica.

Come fa notare Branzi, nel testo *Serie fuori Serie* (2009), catalogo della seconda esposizione del Triennale Design Museum di Milano, in Italia queste due realtà, il progetto e la produzione, non

si sono mai fuse in un'unica realtà, ma sono costituite da una fitta rete di collaborazioni tra singoli imprenditori, produttori e designers, dove ciascuno conserva la propria autonomia di ruolo e il proprio pensiero.

Branzi parla di un sistema imperfetto ma dinamico, una *pila di volta*, che sfrutta la differenza di potenziale tra materiali diversi, creando un campo magnetico attivo.

Il titolo di questa mostra sta proprio ad indicare gli estremi attraverso cui si muove questo sistema dinamico, dove la produzione industriale riceve energia dalla sperimentazione artistica e artigianale, e questa, a sua volta, si alimenta in un territorio produttivo aperto, disponibile al prototipo sperimentale, così come alla grande produzione in serie.

Il design italiano ha sempre potuto contare su una fitta rete di laboratori e di piccole e medie industrie di alto artigianato che hanno reso possibile la lavorazione di materiali particolari, che in contesti

più industrializzati erano scomparsi dal territorio, come il vetro, le ceramiche, l'argento e, più in generale, tutto quel patrimonio di elaborazioni tecnologiche dato per perso in seguito all'avvento della rivoluzione industriale.

Questa peculiarità gli ha permesso di conservare una tradizione formale ed ha evitato l'appiattimento su forme rigide di produzione basate sulla grande serie standardizzata e sull'impiego di materiali e modalità di lavorazione solamente industriali.

Oggi più che mai emerge il connubio tra questi mondi, l'artigianato, l'arte e il design.

L'Italia, in particolare, è un paese in cui l'"Alto Artigianato" ha saputo costantemente riaffermare la sua consolidata tradizione e, al tempo stesso, ha saputo mettersi alla prova e collaborare con il mondo delle piccole e medie industrie dal un lato e con i mondi dell'arte e del design contemporanei, dall'altro. Ne risultano prodotti con una forte carica innovativa e di significato, in cui viene espressa tutta la voglia di sperimentare nuovi linguaggi.



31-32. Immagini della mostra *Serie Fuori Serie*, Triennale Design Museum, 2009

2.1.2 La realtà dei distretti

Parlando di relazioni tra discipline e disponibilità alla sperimentazione e all'innovazione, risulta significativa la realtà dei **distretti industriali italiani**, in cui proprio questo rapporto tra sperimentazione e produzione, tra artigianato e grande serie assume un ruolo fondamentale.

I distretti industriali sono agglomerazioni di imprese, di piccola e media dimensione, ubicate in un ambito territoriale circoscritto e storicamente determinato, specializzate in una o più fasi di un processo produttivo e integrate mediante una rete complessa di interrelazioni economiche e sociali.

Sono imprese solitamente a gestione familiare, caratterizzate da una stretta relazione con il territorio, da una forte tipicità e dalla qualità di una produzione che affonda le radici nella lavorazioni artigianali locali più tradizionali.

Sono, inoltre, specializzate ma, al tempo stesso, molto flessibili, capaci di rispondere in modo efficace alle variazioni del mercato, dotate di un know how tecnico e culturale di alto livello, ma sempre aperto allo scambio di valori e conoscenze, all'innovazione e alla sperimentazione.

Da una parte, quindi, propensione al progresso e all'innovazione tecnologica, dall'altra, la qualità, l'attenzione al dettaglio e il valore culturale dell'artigianato.

I distretti industriali italiani sono l'esempio di come sia possibile ancora oggi, il confronto tra industria e artigianato.

Branzi definisce il sistema italiano in termini di "distretto europeo dell'innovazione", un sistema molto complesso e completo, caratterizzato dalla compresenza di soggetti molto diversi ma complementari: imprese per la produzione di serie, "Alto" artigianato tecnologico e tradizionale, laboratori sperimentali, distretti specializzati, micro produttori autonomi, *self brands* e libera ricerca giovanile.

Questa variegata compresenza è motivabile con le modalità con cui la Rivoluzione Industriale si è affermata in Italia, in ritardo rispetto al resto d'Europa, faticando ad affermare ruoli e modelli propri e dovendosi sempre confrontare sia con una tradizione molto forte e, spesso, invadente, sia con le spinte artistiche più d'avanguardia.

Questa particolarità, diversamente dal rappresentare una difficoltà, ha costituito, invece, un vantaggio, la premessa per la nascita di un modello del tutto particolare di collaborazione tra imprese, design e artigianato, un modello che Branzi definisce *post industriale ante litteram*, nel senso che la logica di produzione di massa fordista si è realizzata in maniera discontinua e "soft", e il "fuori serie", come il prodotto semi-artigianale, artigianale-artistico e il prototipo sperimentale, costituisce uno scenario di base abbastanza comune e diffuso, in cui i prodotti standard costituiscono l'eccezione, e non viceversa.

2.1.2 Il pezzo unico, il prototipo, la piccola serie, e l'artigianato tecnologico

I prodotti possono essere associati a differenti categorie di appartenenza: il pezzo unico artistico e artigianale, il prodotto d'artigianato tecnologico, il prototipo sperimentale, la piccola serie, la grande serie, il fuori serie.

Come intendeva far emergere la mostra "Serie e fuori Serie", tenutasi al Triennale Design Museum nel 2009, queste categorie corrispondono a modalità progettuali-produttive spesso sfumate, con vaste aree intermedie, non sempre esattamente definibili.

In fase progettuale si ha spesso la possibilità di sperimentare attraverso **modelli unici e prototipi**, spesso prodotti con tecniche artigianali che "imitano" una futura tecnologia industriale; ciò migliora sicuramente la qualità del progetto, e crea dei prodotti "ibridi", a metà tra il design di

serie e l'artigianato, che possono, talvolta, assumere una propria valenza e autonomia.

Prodotti di serie e **fuori serie** si supportano reciprocamente, dunque, e diverse sono le opinioni di chi sostiene la validità di questi prodotti a “tiratura limitata” (non solo come prodotti di “prova”), e di chi, invece, li considera un rischio, in quanto nè funzionali, nè artistici.

Alberto Meda parla di questo rapporto in questi termini:

“...come in un processo di incubazione, è frequente che sperimentazioni di materiali e di tecnologie confluiscono dapprima in produzioni di piccola serialità, che a loro volta fungono da catalizzatori e, solo in un secondo momento, possono sfociare in una produzione di tipo industriale. All'inverso, si verifica uno sbandamento quando un progetto diventa un prototipo, esemplare unico privo di funzionalità e confinante con l'arte. Nella “limited edition”, esasperazione del fuori serie, di certo si nasconde anche questo rischio.” (intervista curata da Silvia Annichiarico, *Serie e Fuori Serie*, 2009).

Tali prodotti fuori serie, pezzi unici o in serie molto limitata, possono, però, talvolta essere anche assolutamente funzionali e altamente tecnologici, andando a far parte di quella categoria, che è l'**artigianato tecnologico**, che combina attenzione, cura del dettaglio e patrimonio culturale, tipici dell'artigianato tradizionale, alle tecniche più avanzate dell'industria tecnologica.

Antonio Citterio descrive, così, questo fenomeno, come nuova frontiera della produzione: *“la Ferrari degli anni '50, espressione classica del fuori serie, si contrapponeva alla serie tradizionalmente fordista della FIAT. L'odierna produzione di oggetti unici, grazie all'innovazione dei processi produttivi, tende sempre più a passare attraverso l'industria, piuttosto che attraverso l'artigianato. La rivoluzione tecnologica si abbina, così, al ritorno al grande artigianato, patrimonio della nostra cultura: la produzione di oggetti unici, attraverso un controllo numerico e non più in modo manuale”* (intervista curata da Silvia Annichiarico, *Serie e Fuori Serie*, 2009).

In questo panorama è evidente come sia

importante l'aspetto di ricerca e sperimentazione nella disciplina del progetto: nuovi linguaggi e nuovi metodi di produzione, semplificati o variati rispetto ai tradizionali metodi di ripetitività e serialità industriale, alimentano in modo costruttivo la ricerca, e questa, a sua volta, porta i valori della libertà e della **creatività** nella grande industria.

A proposito di ciò, Gaetano Pesce definisce alcuni oggetti, portatori di tale creatività, come “individui”, esseri con il diritto ad essere diversi: *“veniamo da una tradizione di serialità e standard in cui, per opposizione, più gli oggetti sono diversi, più sono interessanti...ci dobbiamo impegnare a lasciare alla materia il margine di libertà che istituisca la differenza. Il linguaggio della differenza è tanto decisivo che potrebbe innescare la terza rivoluzione industriale, dato che, un giorno o l'altro, ci stancheremo della serialità...gli oggetti, come le persone, reclamano una differenza e un'identità originale, per questo il futuro è rivolto alla produzione industriale di pezzi unici, l'equivalente dell'arte nel passato”* (intervista curata da Silvia Annichiarico, *Serie e Fuori Serie*, 2009).

A metà tra la grande serie e il pezzo unico o fuori serie troviamo, poi, tutta una serie di prodotti a carattere industriale, ma manipolati e personalizzati, finalizzati a costruire un'offerta ampia e seriale, ma dotata di flessibilità e di una forte carica di originalità ed espressività, in grado di soddisfare un pubblico sempre più esigente e bisognoso di distinguersi.

Branzi a tal proposito si esprime così: *“Mentre negli altri paesi si verifica la tendenza a realizzare prodotti di grande serie come oggetti il più possibile anonimi, in Italia si è adottata la strategia opposta, produrre la grande serie come se fosse interamente costituita di eccezioni”* (*Serie e Fuori Serie*, 2009).

L'artigianato oggi può, quindi, avvalendosi di metodi e tecnologie che simulano in modo digitale la produzione manuale, costituire una sorta di **“laboratorio ideale”** per la grande industria, quel quid sperimentale che ad essa spesso manca, migliorandone l'offerta attraverso la produzione di piccola serie e di varianti fuori serie.

2.2 LO SPAZIO DEL LAVORO CREATIVO: IL LABORATORIO

2.2.1 L'atelier, la bottega, il laboratorio contemporaneo

Gli spazi tradizionalmente assegnati al lavoro manuale, sia quello artistico che artigianale, sono stati da sempre l'atelier e la bottega.

La **bottega** è un piccolo esercizio commerciale, generalmente affacciato sulla pubblica via e caratterizzato dalla convivenza di un ambiente deputato alla vendita e di un adiacente laboratorio artigianale dove si lavorano le merci che poi vengono vendute.

A partire dal XIX secolo, la crescente industrializzazione dei prodotti ha causato la graduale trasformazione delle botteghe, distinguendo le funzioni e suddividendole, quindi, in esercizi a prevalente vocazione commerciale, da un lato, ed attività prevalentemente di lavoro artigianale, dall'altro.

L'avvento della grande distribuzione, a partire dal dopoguerra, poi, ha determinato la quasi totale scomparsa delle botteghe.

Al giorno d'oggi, nelle città italiane, i residui esempi di bottega sono principalmente costituiti da attività del piccolo artigianato di servizio, come fornai, calzolai e sarti.

Il termine bottega è da sempre usato, però, anche usato per indicare il luogo di lavoro di un artista e dei suoi eventuali apprendisti, chiamato altresì, **atelier** ("laboratorio" in lingua francese).

Per un apprendista, era consuetudine, nel '500, andare "a bottega" da maestri d'arte, per imparare, osservando il loro lavoro, le tecniche più sofisticate di pittura, scultura e decorazione (ciò che avvenne, per esempio, per la formazione di Leonardo Da Vinci e Michelangelo).

L'atelier è infatti lo studio dell'artista, tradizionalmente colui che si occupa di arti

figurative e decorative, in cui il maestro e un numero di assistenti, studenti e apprendisti lavorano insieme per la realizzazione di opere che escono con il singolo nome del primo di essi.

Questo fu il metodo di lavoro dei maggiori artisti europei dal medioevo fino al XIX secolo, tuttavia ripreso anche ai nostri giorni con il "metodo atelier", consistente proprio nell'istruzione artistica basata sul lavoro, l'assistenza e l'osservazione di un'artista professionista nel settore.

Al giorno d'oggi assistiamo ad un recupero ed una rivalutazione di questi spazi e di questi modelli di lavoro, con la diffusione di laboratori collettivi, gallerie del design e di self brand, in cui produzione, vendita ed esposizione coesistono (ne parleremo meglio nel paragrafo successivo).

Le motivazioni di questo recupero sono da individuarsi in una rinnovata necessità di riconoscibilità e tutela delle lavorazioni e dei materiali tipici e locali, non solo economica (per la forte concorrenza attuale dei mercati asiatici), ma anche intellettuale e culturale, che va di pari passo con la sperimentazione e l'utilizzo combinato delle tecnologie e delle tecniche più contemporanee.

Tutela del prodotto a tutti i livelli, dunque, dalla progettazione alla comunicazione, dalla vendita alla distribuzione, attraverso la definizione di nuovi "marchi di qualità" e spazi di lavoro e vendita caratterizzati.

Il **laboratorio contemporaneo**, si caratterizza, quindi per l'interazione tra lavoro manuale e tecnologie operative.

La bottega artigianata tradizionale è organizzata secondo un modello ad anello in cui l'artigiano è al centro, circondato da una molteplicità di macchine specializzate, ciascuna delle quali è adibita ad una precisa operazione della fase costruttiva.



33. Bottega di un vasaio senese del 1300



34. L'atelier *La Californie* del pittore Picasso, Parigi, 1957

Spostandosi da una macchina all'altra, è l'artigiano a gestire l'intero sistema.

Questo modello di lavoro, che sviluppa una notevole densità di relazioni tra l'uomo e il sistema operativo, si contrappone a quello fordista della catena di montaggio, in cui l'operaio esegue sempre e solo un'operazione, replicando lo stesso unico tipo di rapporto con la macchina e relazionandosi soltanto con una piccola parte dell'intero sistema produttivo.

Il nuovo modello artigianale contemporaneo opera in maniera ancora più evoluta, in quanto non solo utilizza, ma spesso autoprogetta macchinari sofisticati per la produzione e la prototipazione, come i macchinari a controllo numerico, modulabili a seconda delle necessità costruttive.

Questa evoluzione permette la produzione di oggetti in piccola serie, dotati di alto contenuto tecnologico, in cui materiali della tradizione si

abbinano a tecnologie d'avanguardia.

Per questo motivo per Branzi la rappresentazione della bottega artigiana come luogo di conservazione delle tradizioni manuali è ormai superata: *“L'artigiano contemporaneo è creativo e tecnologo, un soggetto chiave nella sperimentazione industriale, esperto nell'adattare le tecnologie alle proprie esigenze produttive. Il confine tra la produzione di serie e l'artigianato sperimentale sembra essere sempre più sfumato”* (intervista curata da Silvia Annichiarico, *Serie e Fuori Serie*, 2009).

Nell'ambito, invece, della sperimentazione laboratoriale d'artigianato tecnologico, combinato alle moderne tecniche di prototipazione rapida, esamineremo nello specifico il caso di One Off, laboratorio di prototipazione, parte del grande incubatore sperimentale che è la Fabbrica del Vapore a Milano.

_ ONE OFF, Prototyping Revolution

Chi: Arch. Maurizio Meroni, Ing. Costanza Calvetti
Cosa: Laboratorio di modellistica e prototipazione
Dove: Milano, Italia
Quando: 2003

ONEOFF è un laboratorio di modellistica, nato nel 2003 a Milano, come service di prototipazione rapida che realizza modelli, prototipi funzionali e plastici architettonici per clienti negli ambiti del design e dell'architettura.

Esso si colloca all'interno del contenitore creativo "La Fabbrica del Vapore", polo culturale milanese che ospita sedi di laboratori, eventi, mostre.

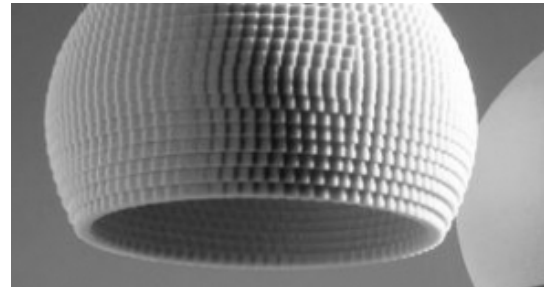
È un laboratorio di nuova generazione, che utilizza le potenzialità della tecnologia digitale applicata al "rapid manufacturing" (prototipazione rapida, CNC, taglio laser, fotoincisione, metallizzazione, ecc).

La materia prima lavorata, in questo caso è, dunque, il modello matematico grazie al quale è possibile produrre oggetti con una geometria complessa, in poche ore e nei materiali più vari.

Le tecnologie tradizionali, come la fresatura, permettono, poi, di completare e rifinire il lavoro.

Il team è costituito da giovani designer, ingegneri, architetti, formati sia dal punto di vista dei softwares, sia di un background lavorativo in laboratori artigianali.

One off ha contribuito, nel 2009, alla realizzazione di alcuni prototipi e modelli per la mostra *Serie e Fuori Serie*, al Triennale Design Museum, proprio per esporre possibilità e tecniche legate alla nuova frontiera rappresentata dall'artigianato tecnologico e i suoi prodotti "fuori serie".



35. Modello realizzato nei laboratori One Off



36-37. Laboratori *One Off*, La Fabbrica del Vapore, Milano



2.2.3 Le Gallerie del Design e i Self Brands

Vi sono, infine, esperienze, legate proprio al concetto di fuori serie e pezzo unico, che, però, non finiscono per confluire nella produzione industriale, ma rimangono all'interno di un contesto di realtà personali o collettive, che si autoproducono e vivono di sperimentazione.

Le gallerie del design, nate in Italia e diffuse successivamente in altri paesi europei, soprattutto in Francia, Olanda e Belgio, svolgono la funzione di laboratorio sperimentale, che rende visibili al pubblico i risultati della sua ricerca, attraverso mostre e piccole collezioni realizzate in serie numerate.

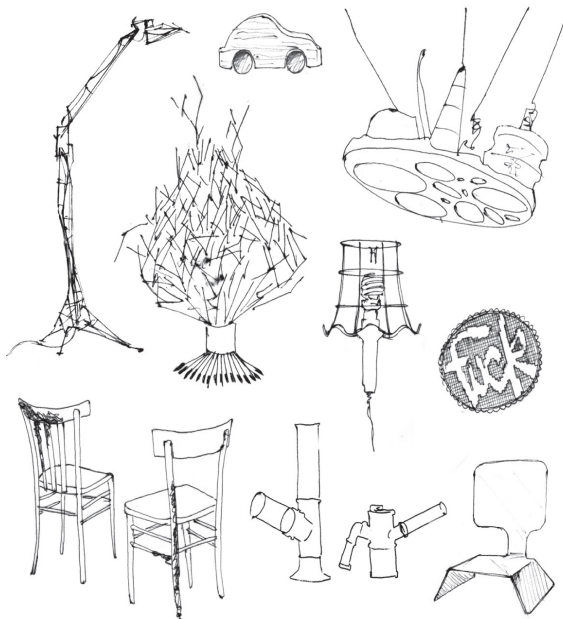
Con il diffondersi della globalizzazione e della produzione industriale realizzata in territori extra-europei, le serie numerate si sono diffuse come

una sorta di garanzia che un marchio offre ai suoi clienti, circa il controllo numerico della produzione e, indirettamente, sull'autenticità del prodotto.

Recentemente si è affermato, inoltre, il fenomeno del **self-brand**, ossia il marchio auto-gestito, legato in esclusiva ai propri progetti, realizzati, appunto, in piccole serie numerate.

Questa strategia imprenditoriale è l'effetto dell'oggettiva vicinanza che esiste oggi tra creatività del designer e creatività dell'imprenditore, entrambi impiegati a produrre innovazione, nuovi prodotti, nuovi mercati, nuove imprese, nuove economie.

Il concetto di self brand si esprime, spesso, in termini spaziali, nelle modalità di vendita del **Concep Store**, spazio polifunzionale, di produzione, esposizione e vendita, che deve esprimere sotto ogni aspetto i valori legati al marchio, e di cui parleremo nei paragrafi successivi.



38. Cartolina promozionale dell'evento *Autoproduzioni italiane*, a cura di Subalterno Uno per il Fuori Salone 2011, Milano



39. Linea di prodotti in vetro, produzione Subalterno Uno

La **serie numerata**, che caratterizza le produzioni delle gallerie del design e dei self brands, è nata storicamente nel mondo dell'arte, in particolare con il mercato delle litografie o dei "multipli"⁶ d'arte e serviva a garantire un valore aggiunto e una garanzia ad un pubblico spesso confuso da un mercato non regolamentato nell'epoca, come la definisce Walter Benjamin⁷, della *riproduzione meccanica dell'arte*.

Il concetto di "multiplo d'arte", inteso come ripetitività di un'opera in un numero imprecisato di copie, si lega inevitabilmente, a quello dell'unicità dell'opera d'arte, la cui "aura" viene messa in crisi, secondo Benjamin, dall'avvento di nuove tecnologie produttive, quali la digital art e la fotografia, oltre che dal mutato concetto moderno di arte, vista sempre più come oggetto da sfruttare prima di tutto economicamente e commercialmente.

Nel settore del design le serie numerate si sono diffuse a partire dagli anni '80, con il mercato delle gallerie del design e il fenomeno del collezionismo internazionale del settore.

Caso particolarmente significativo di galleria del design/self brand, e il già citato *Produzione Privata* (fig. 25-26), fondata da Michele De Lucchi nel 1990. Si tratta di uno spazio di ricerca e sperimentazione molto personale, che ha visto nascere pezzi unici o numerati, piccole serie, edizioni speciali, senza la mediazione di un'azienda o l'imposizione di un committente.

"Credo che il vero vantaggio sia la possibilità di sbagliare liberamente...in una produzione privata, lo sbaglio può essere annoverato come esperienza aggiuntiva. Sbagliare di fatto è condizione necessaria per la ricerca... Il più delle volte è più prezioso un piccolo progetto carico di significati innovativi, piuttosto che quello di un prodotto a larga diffusione che, proprio perchè finalizzato alla larga diffusione, deve essere un po' alleggerito di significato e di innovazione, i quali ne impedirebbero, appunto, la circolazione di massa" (intervista curata da Silvia Annichiarico, *Serie e Fuori Serie*, 2009).



40. Serie *Marilyn*, Andy Warhol, 1967

Altri due esempi tutti italiani, oltre a *Produzione Privata* di Michele De Lucchi, sono "Subalterno Uno", una collettiva di designers che opera nel settore del design dell'arredo (in particolare di piccoli oggetti in legno, ceramica, vetro), producendo autonomamente i propri progetti attraverso la collaborazione di artigiani, e promuovendosi attraverso mostre, eventi e seminari; e "Segno Italiano", associazione che vuole promuovere e valorizzare i prodotti artigianali che hanno fatto la storia e la tradizione dell'arredo in Italia (come la ceramica di Este e la sedia di legno e paglia di Chiavari), riprendendone la produzione e riproponendoli al pubblico, tramite la vendita, l'esposizione e l'informazione.

NOTE

6. MULTIPLIO

Si definisce “multiplo” la riproduzione dell’opera artistica, già preventivamente realizzata per essere prodotta in serie di più esemplari, sia con metodo artigianale, sia con le modalità tipiche dell’industrial design, in modo che ogni esemplare sia identico agli altri.

Il multiplo è solitamente numerato e firmato, realizzato spesso senza la presenza o l’intervento dell’autore ed è, tra le riproduzioni d’arte, il più prossimo all’oggetto industriale seriale.

È la Pop Art che, per eccellenza, ha adottato e valorizzato questa forma di riproduzione artistica. Numerosi sono gli artisti pop che realizzarono serie di multipli, primo tra tutti Andy Warhol, ma anche Lichtenstein, Oldenburg, Bruno Munari (fondatore dell’”Arte Programmata”, che negli anni ‘60 realizza numerosi multipli).

Il multiplo può, comunque, essere in parte personalizzato, nel momento in cui l’autore interviene manualmente nella copia, rendendola in questo modo leggermente differente dalle altre.

8. WALTER BENJAMIN (1892-1940)

Filosofo, scrittore, critico letterario tedesco, si occupa di critica dell’arte, di storia e di attualità. Nel suo saggio *L’opera d’arte nell’era della sua riproducibilità tecnica*, indaga il fenomeno di perdita dell’aura dell’opera d’arte, a fronte dello sviluppo di nuove tecniche di riproduzione seriale (fotografia, cinema) che stravolgono il concetto di pezzo unico e il modello di fruizione classica dell’arte stessa.

Vedi nota 2, p.34

Cfr. Walter Benjamin, *L’opera d’arte nell’era della sua riproducibilità tecnica*, 1936.

2.3 IL PATRIMONIO ARTIGIANALE VENEZIANO

2.3.1 L'artigianato locale di ieri e di oggi

La floridezza della Repubblica di Venezia si è legata fin dalle origini alle attività commerciali.

Grazie agli scambi con l'Oriente bizantino, Alessandria, l'Asia Minore e la Grecia, arrivavano a Venezia merci e materie prime di grande prestigio, profumi, spezie, pelli, seta, in buona parte esportate, ma anche trasformate e lavorate in loco.

Oltre alle industrie e i mestieri da tempo attivi sul territorio e di caratterie più "tecnico" (carpenteria, falegnameria, lavorazione del ferro, costruzione navale), molti dei quali esercitati per le strade (i "conza" e "impaja" "careghe", aggiusta sedie, i "taggia legna", il "guà", l'arrotino, lo "scarperut", il ciabattino) e negli squeri, sorsero, quindi, una serie di industrie dal carattere più artistico che, dopo l'avvio del Medioevo, esploderanno in vera e propria arte: arte vetraia, oreficeria, arte del merletto, tessitura serica, tintoria, ceramica, tipografia, profumeria, lavorazione della cartapesta, intaglio del legno.

Le lavorazioni artigianali furono così floride e prestigiose a Venezia per diversi fattori.

La propensione all'ornato e agli oggetti di particolare bellezza e qualità deriva sicuramente dagli scambi con l'Oriente, soprattutto con Bisanzio, che già nell'Alto Medioevo aveva raggiunto alte e raffinate espressioni formali.

A ciò si aggiungono poi caratteristiche tipicamente locali che derivano soprattutto dall'ispirazione proveniente dal contesto urbano e naturale (la laguna, il mare, il cielo), dalle cui caratteristiche e colori gli artigiani si ispirano in tutte le discipline.

In secondo luogo la caratteristica di forza è rappresentata dalla perfetta organizzazione del sistema artigianale, che permette ai veneziani di

mantenere e tutelare nel tempo il patrimonio di esperienze tramandato da generazione in generazione.

Dall'inizio del 1200, infatti, le attività erano regolarmente in **associazioni professionali**, con caratteristiche diverse rispetto alle corporazioni di mestiere delle altre città italiane dell'epoca.

Queste ultime infatti avevano autonomia e potenza tali da poter influire sulla costituzione dello stato.

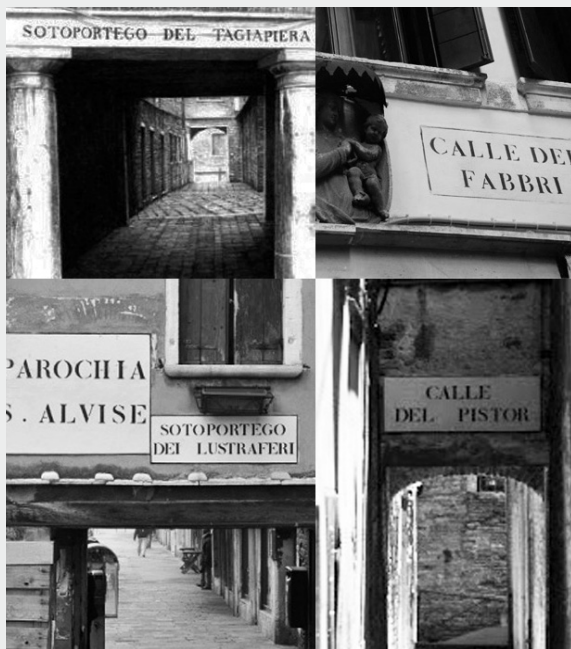
A Venezia, invece, le associazioni erano tenute sotto stretta sorveglianza del governo, che con rigide norme le manteneva organi aventi solo funzioni economiche, non politiche e ne teneva alta la fama (numerosi erano gli artigiani stranieri che venivano a Venezia per imparare il mestiere).

Le corporazioni di mestiere, organi puramente economici, erano poi affiancati dalle **scuole**, corporazioni a carattere più religioso.

Col tempo le due tipologie di associazioni furono fuse creando un unico organismo, detto anche **"arte"**, ognuno con un proprio statuto e elenco di iscritti, elencati nella "manegola" (matricola) e con un proprio santo patrono, di cui veniva celebrata la ricorrenza con processioni e riti religiosi.

Le assemblee di ogni arte erano tenute, nelle aule delle scuole, da un consiglio, uno o più sindaci, più tutta una serie di funzionari addetti alla gestione e all'amministrazione economica.

Il governo veneziano vigilava poi severamente sulle arti per garantire un corretto rapporto di lavoro tra maestri e dipendenti. Non erano ammessi in bottega garzoni sotto l'età di 12 anni, il periodo di "garzonato" durava dai 5 ai 7 anni, dopo il quale si passava a titolo di "lavorante"; il lavorante, superando un esame di verifica, poteva aspirare al titolo di maestro o capomastro, con la possibilità di aprire una propria bottega.



41. targhe calli venezia



42. Infiltratrici di *conterie* (perle di vetri), Venezia

Tra le lavorazioni di maggior prestigio si annoverano l'arte del vetro, del merletto e della cartepesta, che verranno prese in esame più nel dettaglio, ma anche la lavorazione legata alle imbarcazioni, prima di tutto la gondola (che richiede livelli di perfezione estrema, data la quantità di dettagli e materiali da utilizzare), la ceramica e la pietra scolpita (che genera numerosissimi elementi trovabili poi nelle decorazioni dei palazzi, delle chiese e delle vere da pozzo) e l'incisione e la stampa (Aldo Manuzio fu personaggio di grande importanza che diede a Venezia e non solo le copie dei classici della letteratura antica; nel XVI secolo si contano a Venezia 200 tipografie).

La fine della Repubblica, prima, e l'avvento della rivoluzione industriale poi, ha portato ad una generale crisi della produzione artigianale, in particolar modo, quella più legata a lavorazioni di

carattere più artistico (vetro e merletto).

La ripresa è avvenuta con l'avvento del XIX secolo, per ritornare ad essere estremamente dinamica dagli anni '50.

Allo stato attuale l'artigianato veneziano risente particolarmente dell'effetto negativo della concorrenza dei mercati asiatici che, in seguito ad un aumento esponenziale del flusso turistico e della sua domanda di prodotti "low cost", introducono nel mercato ingenti quantità di prodotti contraffatti, a basso costo.

La reazione a questo fenomeno è difficile ma, nonostante ciò, si avverte negli ultimi anni un ritorno dell'attenzione verso la particolarità dei mestieri tradizionali e ad una rivalutazione della manualità, che però ancora fatica ad affermarsi in modo decisivo.

Le piccole imprese artigiane sono oggi, infatti, a corto di personale specializzato, a fronte invece delle enormi difficoltà relative ai crescenti tassi di disoccupazione dei giovani d'oggi.

Un recente studio commissionato da Confartigianato rivela che il 27,4% del fabbisogno occupazionale delle imprese artigiane italiane per il 2011 risulta insoddisfatto. Esso si sofferma sulla scarsità di figure professionali necessarie al complesso delle aziende italiane, stilando una classifica dei mestieri più 'trascurati', che comprende i settori più disparati: dagli installatori di infissi, ai panettieri e pastai, agli scalpellini e marmisti, ai pasticciere e gelatai, fino ai sarti, parrucchieri, falegnami, installatori di impianti, cuochi.

Il progetto "Mestiere Artigiano, benvenuto nella mia bottega", promosso nel 2012 dalla Confartigianato di Venezia e da ArtSystem, in favore dei giovani, vuole tentare di ricucire il rapporto tra i giovani e il mondo del lavoro manuale, per farli conoscere e toccare con mano la realtà dei mestieri artigianali locali.

Attività didattiche ma anche con l'intento di spingere ad un'alternativa lavorativa di valore, facendo conoscere percorsi professionali di alto livello.

Nella visita ai laboratori contemporanei vengono, così, esaltate non solo le abilità manuali dell'artigiano ma anche la capacità di progettare, di creare, innovare, di saper usare la tecnologia avanzata, il saper pensare unito al saper fare.

2.3.2 La lavorazione del VETRO

Le origini della lavorazione del vetro sono da ritrovare nell'area mesopotamica e in Egitto, tra il IV sec a.c e il I sec d.c., dove furono ritrovati resti di antiche vetrerie, che lavoravano le materia prime locali, sabbia e soda naturale, con procedimenti noti solamente ai sacerdoti. Conquistato l'Egitto, i Romani condussero i migliori vetrai in Italia, dove venne inventata la "canna da soffio", in ferro, usata tutt'ora.

Nel Medioevo Bisanzio portò la tecnica vetraria a pieno sviluppo e conquistò il mercato vetraio mondiale dominandolo per circa 500 anni.

L'arte vetraia veneziana nacque intorno al secolo XI, proprio grazie all'incontro tra le arti vetrarie di Roma e Bisanzio.

Nel 982, la prima congregazione di maestri vetrai fu quella dei "**fiolieri**", ossia fabbricanti di "fiole", o fiale, vaselli dal corpo ristretto e dal collo allungato.

Nel 1291 la Repubblica di Venezia ordinò il trasferimento di tutte le fornaci, funzionanti in centro storico, nell' isola di Murano, per motivi di sicurezza legati agli incendi. I prodotti dell'industria muranese acquistarono ben presto rinomanza mondiale.

Inizialmente celebre per la produzione di vetrate (ne sono testimonianza le vetrate della Basilica di San Giovanni e Paolo), tessere e "conterie" (perle di vetro), tramite la particolare lavorazione a "lume" (i *supialume* realizzavano i loro oggetti lavorando canna vitrea piena, al fuoco di una lampada alimentata ad olio), Murano raggiunse nel XV secolo fama internazionale per la produzione di vetri soffiati, grazie ad artigiani specializzati di altissimo livello tecnico ed artistico.

Tra il '400 e il '700, l'impasto vitreo viene perfezionato, provando miscele e tipologie di fondenti diversi (tra cui l'allume, la cenere di piante litoranee lagunari) permettendo lavorazioni sempre più raffinate e differenziate: il lattimo, vetro

bianco simile alla porcellana, il vetro “a reticello”, “all’ avventurina”, “a ghiaccio”, “millefiori”; le decorazioni venivano eseguite con smalti o attraverso la tecnica della filigrana (intrecci di canne ritorte) o con l’incisione a punta di diamante.

Angelo Barovier, membro di una delle più importanti famiglie vetrarie di Murano, studiò le componenti per un particolare impasto vitreo che permise di ottenere un vetro cristallino, molto simile al cristallo Boemo; fiorisce in seguito la produzione di specchi cristallini, ideati dai fratelli Dal Gobbo, nei primi del ‘500.

Nelle seconda metà del secolo le forme si alterano, producendo i vetri “alati”, vasi e calici ornati con mascheroni, creste, ghirlande dorate, che preludono alle linee ricche e mosse del barocco.

La corporazione dell’Arte del vetro si sviluppò notevolmente ed ebbe anche un suo Capitolare nel 1766, composto di 3 sezioni, “Distributiva dell’arte” (che prevedeva, tra l’altro, un periodo di

di pausa dal lavoro, la “cavata”, due mesi in cui si ripulivano le fornaci, si concedeva riposo alle maestranza e si rivedevano i contratti di lavoro), “Polizia” e “Disciplina delle persone dell’arte”, per una perfetta e rigida organizzazione. Si riteneva, per esempio, che per ottenere un lavoro perfetto, fosse di fondamentale importanza tanto la disciplina e la formazione degli allievi, quanto la scelta accurata delle materie prime. Particolare la legge morale di “Pietà e carità”, che obbligava al sostegno degli ammalati, degli invalidi e degli anziani.

Fin dall’inizio Venezia fu molto gelosa di quest’arte, punendo severamente sia l’esportazione di materie prime, sia i maestri vetrai che volessero espatriare o trasmettere ad altri il segreto della lavorazione. Ciò nonostante i transfughi non mancarono, soprattutto tra il ‘500 e il ‘600, verso Francia, Fiandre e Olanda, dove sorse una produzione imitativa *à la facon de Venise*.

A Parigi, nel 1688, grazie proprio all’espatrio di



43. il lavoro dei vetrai in fornace, illustrazione dall’*Encyclopedie*, Diderot e D’Alembert, 1751.

numerosi artigiani veneziani, il ministro Colbert poté fondare il primo nucleo della famosa “Manufacture Royale des glaces de France”, per la produzione proto-industriale di specchi.

Verso la fine del ‘600 la produzione vetraria muranese denuncia sintomi di stanchezza, sempre più allarmanti in seguito al graduale affermarsi sui mercati d’Europa dei vetri boemi, più pesanti e decorati ad intaglio.

Fu Giuseppe Briati a risollevarla questa situazione, introducendo nel ‘700 proprio la tecnica di lavorazione “alla maniera dei Boemi”. Egli ottenne dal Consiglio dei X, il permesso di utilizzare questa tecnica in esclusiva e la adattò al gusto veneziano. Fiorirono quindi incisioni a “ruota” su coppe, bottiglie, “soaze” (cornici) e specchi.

Il nome di Briati è legato anche all’invenzione delle “ciocche”, lampadari a più bracci, composti di elementi policromi e decorati con foglie e fiori, destinati ad illuminare le sontuose sale di rappresentanza dei palazzi veneziani.

Con la fine della Repubblica e la crescente concorrenza degli altri paesi europei, la produzione di Murano subì un forte crisi e venne quasi totalmente interrotta (rimase aperta solo qualche piccola officina).

L’attività riprese nella seconda metà del XIX secolo.

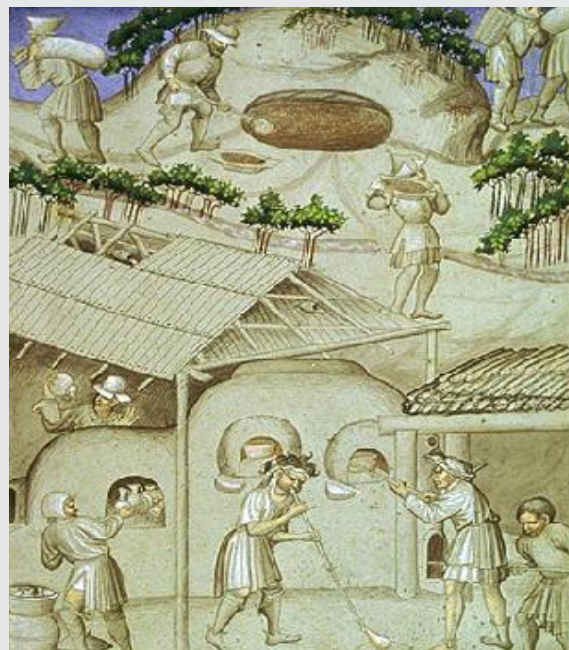
Si formarono scuole per futuri maestri vetrai, la più importante delle quali la scuola-museo del vetro Abate Zanetti, fondata dall’abate Vincenzo Zanetti nel 1862.

Figura importante della rinascita fu l’imprenditore Antonio Salviati, che fondò la società “Compagnia di Venezia e Murano”, poi fusa con la “Pauly and C.”; con lui collaborò un’altra figura di spicco, Lorenzo Radi, che dal 1840 sviluppò l’arte del mosaico minuto di vetro usando oro e argento e applicandosi agli smalti detti di “difficile riuscita” (color carne e calcedonio).

Nel ‘900, contrariamente a quanto succedeva in altri paesi, nei quali la moderna produzione di



44. la fornace, illustrazione dall’*Enciclopedia*, 1751



45. L’approvvigionamento del fondente “cenere di Sicilia”, illustrazione 1700



46. Decorazione di un manufatto in vetro soffiato

vetro si caratterizza per nuovi processi di lavorazione, a Murano sono le tecniche sperimentate da secoli a continuare a dare forma a vetri di stile più moderno.

Un gran fervore anima, infatti, le fornaci muranesi dagli anni Cinquanta in poi: la fornace di Paolo Venini, diretta dal 1959 dal genero, Ludovico Diaz de Santillana, ospita i più prestigiosi designers italiani (Carlo Scarpa, Alessandro Mendini, Giò Ponti, Fabio Novembre, Ettore Sottsass) e stranieri (Tadao Ando, Rowan&Erwan Bouroullec), mentre un gran numero di artisti, tra cui il pittore Luciano Gaspari, ha contribuito a potenziare l'immagine della Salviati.

Dagli anni '90 ad oggi le difficoltà dovute alla crisi economica e alla forte concorrenza dei prodotti di produzione asiatica, hanno messo a rischio la produzione locale e tradizionale delle fornaci muranesi, molte delle quali hanno chiuso.

Una delle iniziative atte a contrastare questo fenomeno e a tutelare il patrimonio del vetro

è rappresentata dalla nascita, nel 1985, su volontà di una sessantina di aziende artigiane ed industriali muranesi e della Confartigianato veneziana, del Consorzio Promovetro Murano, con lo scopo di valorizzare l'immagine, custodire e difendere l'arte del vetro di Murano, e allo stesso tempo, promuoverne e curarne una corretta commercializzazione.

A tal fine è stato istituito il marchio regionale "Vetro Artistico Murano", con il quale il Consorzio può dichiarare che le aziende consorziate producono vetro artistico in modo del tutto artigianale, con lavoro manuale e una contenuta componente tecnologica, nel rispetto dell'autentica tradizione muranese.

Da alcuni anni si parla poi della volontà far riconoscere la lavorazione del vetro come "patrimonio intangibile" dell'Unesco, in quanto lavorazione legata all'artigianato tradizionale e locale (non tanto dell'isola, che in quanto isola di Venezia, lo è già), come stabilito dalla

Convenzione per il Patrimonio Immateriale del 2003.

La lavorazione del vetro rientra a pieno titolo nei requisiti richiesti dalla convenzione e tale riconoscimento, che però richiede un iter molto lungo e complesso, sarebbe di notevole importanza, tenendo conto non solo della storia di una tradizione, ma anche dei suoi sviluppi antropologici e culturali e dell'impatto che ha avuto sulla popolazione.

2.3.3 La lavorazione del MERLETTO

“La leggenda narra che un giovane marinaio veneziano portò in dono da mari lontani alla sua amata un'alga marina e che lei, volendo conservare per sempre il caro ricordo, ne copiò esattamente i contorni, i trafori e le ramificazioni, usando del semplice filo di lino.”

Le origini del merletto veneziano nascono dall'importazione della tecnica del ricamo a “punto tagliato” da Bisanzio.

Ben presto questa tecnica si afferma in loco con valori propri, largamente usata per decorare gonfaloni, paliotti d'altare, insegne, tovaglie, calze e guanti.

Il merletto ad ago, tecnica che deriva dall'evoluzione del punto tagliato, raggiunge il massimo splendore a Venezia nella seconda metà del XV sec., inizialmente prodotto dalle nobildonne (perfino le mogli dei Dogi), che esprimevano così la loro creatività.

Una forte spinta alla sua diffusione fu data dalla dogressa Morosina Morosini, che riuscì ad ottenere la promulgazione di leggi protettive e l'istituzione nel 1595 del primo laboratorio di merlettaie, nel quale trovarono impiego 130 lavoratrici.

Nacquero il punto “a reticello” e il punto “in aria”, la cui varietà più nota è il punto “Venezia”, adatto a composizioni modellate come bassorilievi, ispirate a motivi rinascimentali.

La richiesta di trine vaporose portò alla trasformazione del merletto ad ago, che abbandonò i grossi rilievi per una leggera rete di fondo, denominata più tardi “merletto di Burano”, per distinguerlo dal classico merletto di Venezia. Il **“Punto Burano”** è infatti una rete eseguita con filato sottilissimo che ricorda la rete dei pescatori. Tra il '500 e il primo '600, il merletto conobbe un'ampia espansione, con l'esportazione in tutta Europa e la pubblicazione a Venezia, da parte di famosi incisori, di numerosi modellari, “libri di disegni per merletti”.

L'arte si era, nel frattempo, estesa dalle nobildonne alle fanciulle allevate nei vari istituti di carità, che con questi lavori si guadagnavano da vivere: se le prime erano vere e proprie virtuose dell'ago, negli istituti s'andò diffondendo il più rapido pizzo a **“fuselli”**, arrivato in Italia nel '400 dall'Asia minore, e sviluppatosi in molte città, evolvendo in stili e modelli diversi, che ancora oggi caratterizzano le varie lavorazioni a Milano, Genova, Cantù e



47. merlettaia di burano al lavoro



48. Merlettaie al lavoro alla scuola del merletto e per le strade di Burano (foto da *Martinalace.com*).

Venezia, con l'isola di Pellestrina e la vicina Chioggia.

Questo pizzo è caratterizzato dal contorcersi di un nastrino continuo, compatto, a tratti traforato, con elementi floreali stilizzati, simile ad una filigrana (la *bisetta* in gergo). Nel corso del '500 si diffuse poi in tutta Europa, contrastando il più difficile ricamo ad aghi.

È in particolare la Francia a fare una forte concorrenza al merletto di Burano, con il *Point de France* e il *Point d'Alençon e d'Argentan*, tanto da indurre Venezia a marchiare la propria produzione, nel 1758, con sigillo di fabbrica a garanzia di autenticità (un bollo di piombo con il segno di S. Marco).

Nel 1700 una moda più semplice pone la fine della produzione del merletto, che divenne un'occupazione prevalentemente domestica. Con l'avvento delle macchine tessili, durante la

Rivoluzione Industriale, il merletto fatto a mano venne, infatti, quasi completamente abbandonato, per lasciar posto ad altri tipi di trina fatti a macchina e molto meno costosi.

Nel 1800 si avverte una ripresa nell'arte del merletto, grazie a due importanti personaggi: la contessa Adriana Marcello, che, conosciuta Cencia Scarpariola, settantenne merlettaia di Burano, sola superstite che ancora conservava il segreto del *punto Burano*, istituisce una scuola in cui tramandarlo alle giovani; e Michelangelo Jesurum che, insieme a Paulo Fambri, fonda la "Scuola dei Merletti Jesorum", nel salone dell'antica sede della scuola dei *Liaroli*, e la "Società per la Manifattura Veneziana dei Merletti", devolvendo il 10% del ricavato annuo alle scuole professionali di Burano, Venezia e Pellestrina.

Visitando proprio questa scuola, Papini, scrittore italiano di inizi '900, disse: *«Qui dentro, se fossi un*

ragno, mi vergognerei”.

L'arte del fusello si diffuse anche nelle scuole statali di Venezia che, nel 1883 conta 2402 merlettaie (esclusa Burano) di cui 1300 fanciulle di età inferiore ai 14 anni.

Anche se il fascismo incoraggerà la produzione del merletto, la seconda guerra mondiale ne determina il quasi totale declino; nel 1972 la scuola di Burano fu definitivamente chiusa. Le signore che oggi conoscono l'arte del merletto ad ago sono molto poche e lavorano principalmente nelle proprie abitazioni, o in piccole comunità di mestiere, per lo più parrocchiali.

La loro arte è confinata in quest'isola (pochi gli esercizi commerciali a Venezia) e destinata quasi esclusivamente ad un commercio turistico.

Importante iniziativa per la tutela di questo patrimonio è la riapertura al pubblico del Museo del Merletto, a giugno 2011, dopo lavori di ristrutturazione e riallestimento.

Esso è situato nello storico palazzetto del Podestà di Torcello, in Piazza Galuppi a Burano, antica sede (dal 1872 al 1970) della celebre Scuola del Merletto, fondata dalla contessa Andriana Marcello, divenuta museo nel 1981 ed entrata a far parte dei Musei Civici Veneziani nel 1995.

2.3.4 lavorazione della CARTAPESTA

Recenti studi indicano che i veneziani appresero in Oriente il gusto e l'arte della maschera.

Le origini dell'uso di mascherarsi risalgono già al '200, ma la creazione di maschere veneziane in cartapesta inizia nel 1300 e si sviluppa maggiormente soprattutto nel '400, con la diffusione della rappresentazione teatrale della Commedia dell'Arte.

Le maschere rappresentavano, quindi, i personaggi della commedia, in particolar modo le commedie del veneziano Carlo Goldoni, e la loro diffusione avvenne grazie all'uso di feste in maschera ma, soprattutto, alla festa del **Carnevale**.

Le origini di questa festa sono molto antiche: la prima testimonianza risale ad un documento del doge Vitale Falier del 1094, dove si parla di divertimenti pubblici e in cui il vocabolo “carnevale” (dal latino *carnem-levare*, espressione che indica la prescrizione ecclesiastica di astenersi dal mangiare carne a partire dal primo giorno di quaresima) appare per la prima volta.

Il primo documento ufficiale che dichiara il carnevale di Venezia una festa pubblica risale al 1296, quando il Senato della Repubblica dichiarò festivo il giorno precedente l'inizio della quaresima.

Questa istituzione da parte delle oligarchie veneziane è attribuita alla necessità della Serenissima di concedere alla popolazione un breve periodo dedicato al divertimento e ai festeggiamenti prima della quaresima. L'uso delle maschere era permesso, infatti, dal giorno di Santo Stefano alla mezzanotte di Martedì grasso.

Attraverso l'anonimato garantito dalla maschera, si otteneva una sorta di livellamento di tutte le classi sociali ed era persino autorizzata la pubblica derisione delle autorità, anche se si istituì, nel 1514, un “Magistrato alle Pompe” per frenare gli eventuali eccessi.



49. *Il Ridotto*, Pietro Longhi, olio su tela, 1757

Durante l'occupazione napoleonica e austriaca la tradizione del carnevale fu interrotta nel centro storico, per paura di ribellioni e disordini, per continuare solamente nelle isole di Murano e Burano. Solo nel 1979 la tradizione risorse ufficialmente, grazie all'impegno di alcune associazioni di cittadini, e al contributo del Comune, del Teatro La Fenice e della Biennale.

Gli artigiani addetti alla fabbricazione delle maschere ai tempi della Serenissima erano detti **“Mascareri”**.

Si testimonia che, nel 1436, i capimastri dell'Arte dei “Dipintori”, in fase di riordinamento di tutta la corporazione, e spinti da una cresciuta domanda di maschere nel mercato veneziano, presentarono delle ordinanze, ratificate dai Giustizieri Vecchi (organo preposto alla vigilanza sulle arti e i mestieri), in cui un certo numero di iscritti veniva presentato con a fianco la dicitura *mascarere* (tra il

1500 e il 1600 erano 11, affiancati anche da un esiguo numero di “targheri”, che creavano volti con cartepesta e tela cerata).

A questa data viene fatta iniziare, dunque, la professione dei mascareri.

Le maschere rappresentavano, i principali personaggi della Commedia dell'Arte, più alcuni personaggi di ispirazione puramente locale, come il “Pescatore Chioggiotto”, ed abbinavano alla maschera sul volto, anche abiti e calzature particolari.

Tra le maschere veneziane più conosciute troviamo la *Bauta*, maschera bianca (*larva*) e mantello nero (*tabarro*), il *Bernardone*, che finge di essere malato e la *Gnaga*, un uomo travestito da donna; il *Mattaccino* era il pagliaccio del Carnevale che, ripetendo un'antica usanza, gettava uova ripiene di profumi verso gli amici affacciati sui balconi; la *Moretta*, un ovale nero, era tra le preferite dalle donne; il

Medico della Peste, indossava un lungo naso simile al becco di una cicogna, in origine strumento di protezione per evitare il contatto diretto con gli ammalati; *Arlecchino*, riconoscibile per il suo costume multicolore, protagonista di una delle più celebri commedie di Carlo Goldoni, *Arlecchino Servitore di Due Padroni*; *Pantalone*, personaggio anziano, astuto e avaro, rappresenta in forma farsesca il carattere del mercante di Venezia.



50. la maschera del *Matacino* mentre lancia uova profumate ai balconi, illustrazione da *La Bottega dei Mascareri*.

– scuole, botteghe e grandi firme

Il panorama veneziano attuale di esercizi commerciali e attività legate alle lavorazioni artigianali, in particolare quelle del vetro, del merletto e della cartapesta è molto vario e variegato.

È possibile individuare alcune categorie:

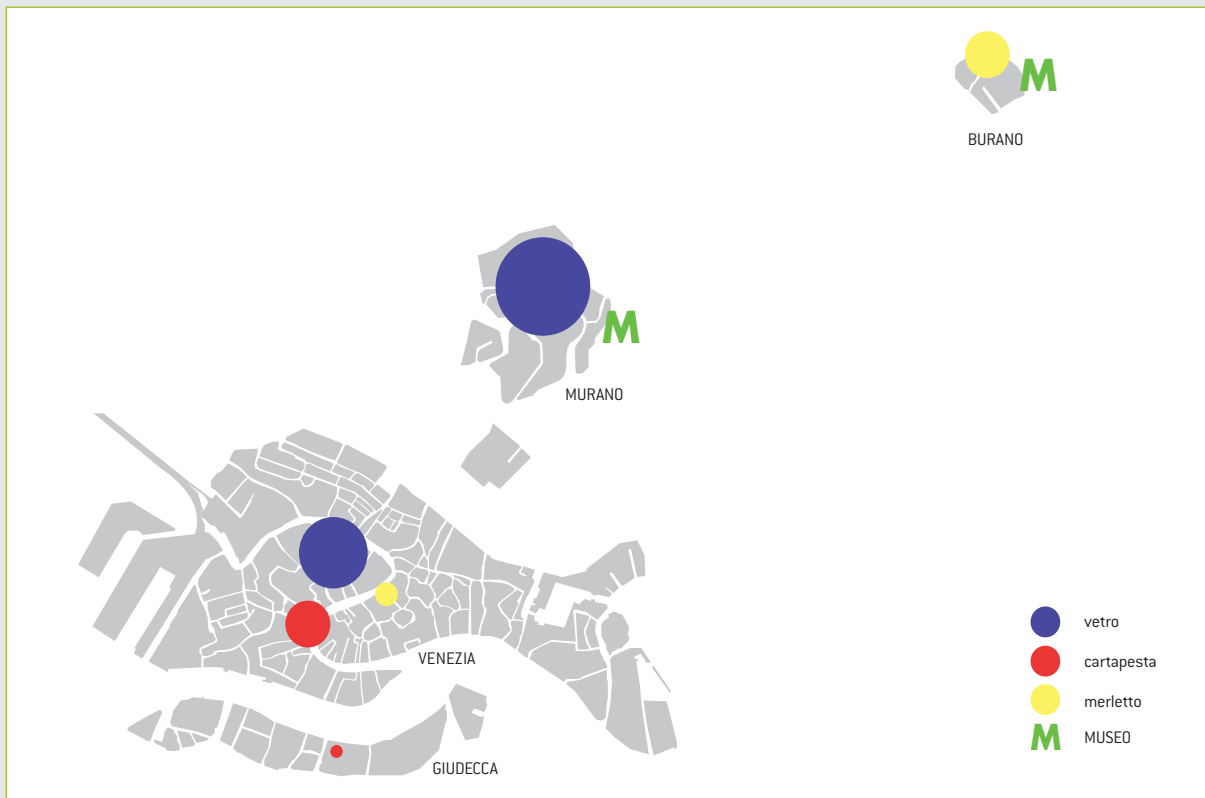
– *esercizi commerciali a scopo di vendita e distribuzione*

Si tratta di esercizi commerciali dediti alla distribuzione e alla vendita di prodotti realizzati altrove (fabbriche e fornaci, o industrie straniere). All'interno di questa tipologia possiamo trovare negozi legati alle grandi firme del vetro (Venini, Barovier&Toso, Seguso), i negozi di maschere di alto livello, così come le numerosissime bancarelle di souvenirs, spesso oggetto di vendita di oggettistica a basso costo di importazione asiatica.

– *esercizi commerciali in cui la produzione è integrata alla vendita*

Si tratta delle **botteghe**, in cui al negozio è associato un laboratorio, nel quale l'artigiano produce direttamente i prodotti in vendita, spesso offrendo momenti di dimostrazione al pubblico. In questa categoria la percentuale maggiore è occupata dalle attività legate alla lavorazione del vetro, con una distinzione: la lavorazione del vetro soffiato è quasi esclusivamente collocata nell'isola di Murano, zona in cui sorgono le fornaci, mentre la lavorazione del vetro a lume, meno impegnativa, in termini di lavorazione e di spazio necessario, per la produzione di gioielli e piccoli oggetti è presente anche nell'isola di Venezia, con numerosi punti laboratoriali.

La lavorazione della cartapesta è presente nella sola isola di Venezia, con una percentuale molto minore rispetto al vetro (i laboratori rimasti sono una quindicina; altri laboratori/piccole industrie per la distribuzione sono situati in terraferma), mentre quella del Merletto quasi esclusivamente nella sola isola di Burano, nelle case o nelle



51. Mappa indicante la diffusione delle lavorazioni artigianali nelle isole di Venezia, Murano e Burano.

postazioni laboratoriali all'interno dei negozi o in piccole associazioni locali.

_ attività didattiche

Si tratta di scuole o negozi stessi che organizzano lezioni e seminari su argomenti e tecniche specifiche.

Esiste una sola scuola "istituzionale" legata all'artigianato, ed è la scuola del vetro Abate Zanetti di Murano; per quanto riguarda le altre due lavorazioni, le attività didattiche vengono svolte per lo più all'interno delle stesse botteghe.

_ istituzioni museali

Si tratta di spazi espositivi in cui viene raccontata l'evoluzione della storia e della tecnica del prodotto, spesso accompagnati da dimostrazioni e

attività didattiche. In questa categoria si rilevano due istituzioni museali, il museo del Vetro di Murano e il Museo del Merletto di Burano; manca attualmente un museo dedicato alla lavorazione della cartapesta.

_ La scuola del vetro ABATE ZANETTI, Murano

Chi: Abate Vincenzo Zanetti

Cosa: Scuola del vetro

Dove: Murano (Ve), Italia

Quando: 1862

Erede di una antica istituzione vetraria, la *Scuola di Disegno per Vetrai* fondata nel 1862 dall'abate Vincenzo Zanetti, la scuola del vetro ha sede in un edificio recuperato dall'industria muranese negli anni '30, dotato di spazi adibiti a laboratori, aule, sala conferenze, biblioteca.

La scuola si propone come un centro di formazione e di ricerca, nato dalla tradizione di Murano ma aperto a livello internazionale (sono molti gli studenti stranieri che la frequentano, potendo usufruire anche di un servizio foresteria).

La scuola offre corsi di riqualificazione professionale, corsi strutturati e workshops in collaborazione con associazioni professionali e istituzioni scolastiche italiane ed estere (dalle scuole elementari alle università) e corsi a vari livelli su specifiche tecniche: lavorazione a caldo e soffiatura del vetro in fornace, lavorazione a lume, vetrate artistiche e fusing.

Parallelamente la scuola organizza numerosi eventi, tra cui mostre, convegni, laboratori creativi e concorsi, nel mondo del design e della moda (tra cui "Premio Murano" e "Premio Arte Laguna"), oltre che di percorsi guidati e dimostrazioni in collaborazione con il museo del Vetro di Murano.



57. Dimostrazione ad un gruppo di studenti



58-59. Laboratori del vetro soffiato e hall della scuola



_ BAROVIER&TOSO

Chi: Ercole Barovier, Ferro Toso

Cosa: Vetreteria artistica

Dove: Venezia, Italia

Quando: 1936

Storica azienda muranese, nata nella metà del XIII secolo. Il suo primo protagonista è Angelo Barovier che, nel 1450, inventa il vetro cristallino, il “cristallo veneziano” e il vetro smaltato (du cui la coppa nuziale, custodita al museo del vetro, ne è il massimo esemplare). Le sue opere compaiono nelle tele dei grandi maestri veneziano, Tiziano, Tintoretto, Giorgione.

Azienda e tecniche di lavorazione brevettate (filigrana, retortoli, vetro madreperla) crescono e si sviluppano nei secoli, portando spesso fratelli e discendenti ad aprire fornaci e fabbriche diverse.

Nel 1878 l'intero gruppo Barovier costituisce la società “Fratelli Barovier”, poi “Artisti Barovier” e si trasferisce nella sede attuale a palazzo Contarini, in rìo dei Vetrai. Dal 1900 l'azienda, guidata da Ercole Barovier, inizia le collaborazioni con grandi artisti, designers e architetti (Matteo Thun, Umberto Riva, Toni Zuccheri, Paola Navone).

Nel 1936 si fonde con la società “SAIAR Ferro Toso”, creando la “Barovier&Toso”, due aziende complementari che mettono al servizio di un unico progetto industriale competenze specifiche nel campo dell'illuminazione e dell'oggettistica d'arte. L'ultimo piano del palazzo ospita ora la sede del museo aziendale, con oggetti storici e un ampio archivio di foto, disegni e documenti d'epoca.



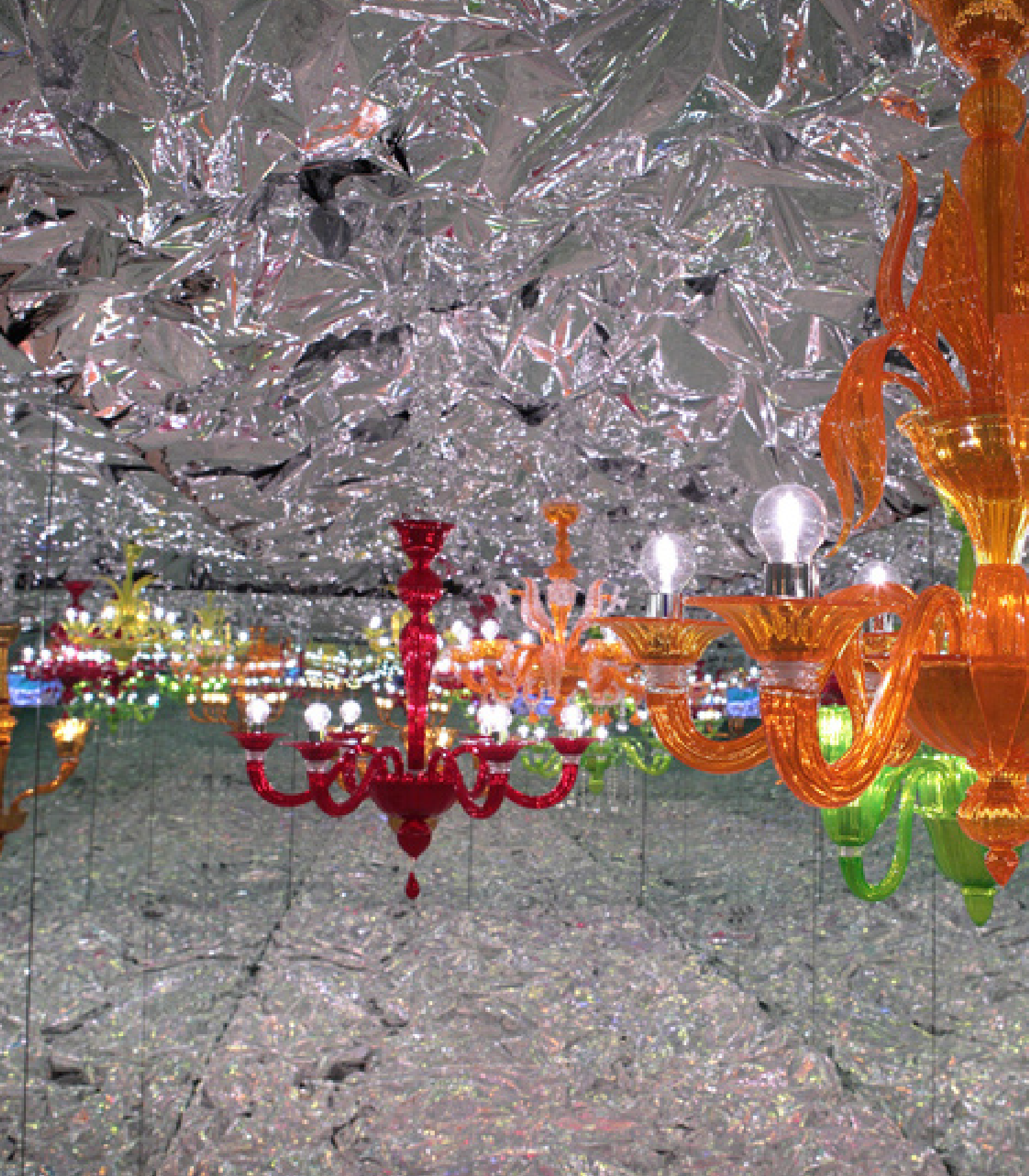
52. Biglietto da visita, 1914.



53. Coppa Barovier, Angelo Barovier, 1445



54. Sopra e di lato: Allestimenti di Paola Navone, Fuori Salone 2009, 2012 Milano



_ il MUSEO DEL MERLETTO di Burano

Chi: Comune di Venezia (Musei Civici)

Cosa: Museo

Dove: Venezia, Italia

Quando: 1981

Istituzione museale aperta nel 1981, con sede negli spazi della storica Scuola dei Merletti di Burano, fondata nel 1872 dalla contessa Andriana Marcello per recuperare e rilanciare questa tradizione secolare.

Dopo la chiusura della scuola, un Consorzio creato dagli Enti pubblici veneziani e dalla Fondazione Andriana Marcello inizia, a partire dal 1978, un'attività di riscoperta e valorizzazione culturale di quest'arte: l'archivio dell'antica Scuola viene riordinato e catalogato e la sede ristrutturata e trasformata in spazio espositivo.

Vi sono esposti oltre cento esemplari della ricca collezione della Scuola, oltre a testimonianze della produzione veneziana dal XVI al XX secolo.

Incluso dal 1995 nei Musei Civici di Venezia, lo spazio offre oggi anche la possibilità di osservare dal vero le tecniche di lavorazione proposte dalle merlettaie, ancora oggi quasi le sole depositarie di quest'arte.

Chiuso per lavori di restauro, il museo è stato riaperto nell'estate 2011. L'allestimento porta all'interno del museo la policromia tipica dell'isola, e, mediante l'impiego di vetrine innovative, viene offerta al pubblico una completa panoramica delle vicende storiche e artistiche dei merletti veneziani e lagunari dall'origine ai nostri giorni.

L'Archivio della Scuola del Merletto, con disegni, foto e testimonianze iconografiche è attualmente conservato presso il Museo di Palazzo Mocenigo, Centro Studi di Storia del Tessuto e del Costume.



55-56. Dimostrazione di merlettaie e abito in merletto esposto nelle sale del museo

_ MISTERO BUFFO e LA BOTTEGA DEI MASCARERI

Chi: Leonardo Faggian, Sergio e Massimo Boldrin

Cosa: Bottega artigianale, vendita maschere cartapesta

Dove: Venezia, Italia

Quando: 1992, 1984

Due delle ultime botteghe artigiane rimaste a Venezia che si occupano di lavorazione della cartapesta, come nella tradizione degli antichi mascareri veneziani.

Nella bottega di *Mistero Buffo* tutte le maschere vengono prodotte artigianalmente in loco, dal maestro mascherai Leonardo Faggian, con la tecnica della scultura della forma in creta o argilla da cui si ricava il calco in gesso, da rivestire con carta e colla e decorare. Vi si producono maschere per il teatro, per il carnevale e bassorilievi e oggetti decorativi di design.

In questa bottega vengono organizzati, inoltre, dei corsi, collettivi o individuali.

Anche nel laboratorio *La Bottega dei Mascareri* tutte le maschere vengono costruite e decorate a mano, dal 1984. Alcune delle maschere qui prodotte sono state utilizzate nel film di Kubrick *Eyes Wide Shut*, 1999.

60-61. A destra, artigiani al lavoro nelle due botteghe



62. Maschere nella bottega *Mistero Buffo*



62. Maschere nella bottega *Mistero Buffo*

2.4 GLI SPAZI DI VENDITA NEI NUOVI SCENARI DEL CONSUMO

2.4.1 Le variabili del cambiamento del Sistema Offerta

Negli ultimi 20 anni l'industria è entrata nella sua fase "post", postindustriale e postmoderna, in cui indicatori tradizionali come redditività di investimento ed efficienza produttiva cedono il passo ad un contesto socio-culturale più complesso.

Questa complessità è fatta di conoscenze multidisciplinari, scambi relazionali tra impresa e pubblici, innovazioni di processo e di prodotto (innovazioni tecnologiche, d'uso, nuovi significati ed esperienze che coinvolgono il cliente), recupero e valorizzazione di conoscenze già acquisite o radicate nel territorio, protezione della proprietà intellettuale.

Il valore aggiunto dipende, quindi, da due aspetti fondamentali, l'innovazione tecnologica e l'innovazione di significato (dimensione culturale e della memoria storica).

Caricando i prodotti di **"valori immateriali"** le imprese producono e comunicano una propria **identità culturale**, da condividere con i propri pubblici di riferimento.

Il dibattito sulla prassi industriale e commerciale si è spostato quindi dalle tematiche di quantità a quelle della qualità, che accompagnano il prodotto a tutta una serie di altre attività.

2.4.2 Dal consumo razionale al consumo relazionale, dal Prodotto al Sistema Prodotto

Il percorso che porta dal consumo razionale a quello relazionale riguarda i cambiamenti dell'impresa, del mercato e dei consumatori nell'arco del tempo e dell'evoluzione storica e sociale.

Esso si può ripercorrere a grandi linee attraverso la trasformazione che ha portato il consumo, da razionale e teso esclusivamente alla soddisfazione di bisogni primari (prima metà del XXsec.), a consumo legato a fattori sociali, inteso come affermazione del proprio status (consumismo di massa, anni '50).

È una trasformazione legata alla crescita economica e allo sviluppo della produzione industriale, standardizzata e di serie.

Sul finire degli anni '50, la grande distribuzione punta a prodotti di serie, ma fortemente caratterizzati anche sul piano simbolico ed estetico; è di quegli anni l'istituzione del premio Compasso d'Oro, riconoscimento per produttori e progettisti il cui modello si distingue per i valori estetici e tecnici, ed è significativo che nasca proprio in seno alla grande distribuzione (i magazzini della Rinascente), indicando il crescente ruolo assunto dai luoghi di vendita come veicolo di comunicazione e socializzazione.

Negli anni '60 che si avrà un ulteriore spostamento dell'attenzione, dal consumo legato al prodotto in sé, *product oriented*, al consumo *market oriented*.

Il possesso di beni è ancora considerato strumento che indica una certa qualità della vita in una mitizzata società del benessere.

Gli anni '70-'80, di crisi economica e politica, sono anni in cui l'Italia ripiega su sé stessa e sulle sue piccole e medie imprese, fortemente integrate in ambiti territoriali specifici, ma che permettono l'introduzione dell'innovazione in tempi molto rapidi.

Dal punto di vista sociale e dei consumi, emerge una forte diversificazione degli stili di vita, dei valori e delle abitudini. Ci si allontana dall'interpretazione

del prodotto come indicatore di potere economico, per un'idea di possesso del prodotto come elemento di rappresentazione del proprio stile di vita.

È in questo ambito che l'attenzione passa dal prodotto in sé, alla **marca** e, con essa, alla capacità della comunicazione pubblicitaria di trasmetterne il valore, come segno di differenziazione.

L'esigenza di consumo diventa sempre più personalizzata e conduce ad una produzione in **“serie diversificate”** e a nuovi spazi di vendita, che costruiscono il proprio linguaggio in base al pubblico di riferimento.

Lo spazio di vendita inizia a diventare lo spazio delle relazioni e della fiducia, ma anche della presa di posizione da parte del consumatore, che non accetta più l'omologazione ma è conscio del proprio potere d'acquisto e di scelta.

È negli anni '90 e 2000 che inizia il processo, oggi in evoluzione, di passaggio dalla marca all'**esperienza**: per effetto di cambiamenti nel sistema dell'offerta (la globalizzazione e il mercato libero portano ad un'offerta omologata e standard), nei mezzi di comunicazione (mezzi di comunicazione integrata, “tridimensionale”), nel rapporto tra impresa e consumatore (se i prodotti sono tutti uguali, l'impresa deve trovare il modo di facilitare il consumatore nella scelta) e nel concetto di tempo libero (nella società contemporanea diventa un prodotto al pari degli altri), si afferma quello che viene definito **consumo “relazionale”**.

Esso è considerato un'attività basata sullo scambio di relazioni tra impresa e consumatore, tra spazio e consumatore, in ambienti complessi in cui non viene più semplicemente esposto il prodotto, ma narrato il **“sistema prodotto”**.

Il prodotto come sistema è inteso in termini di interazione tra valori materiali e immateriali del sistema offerta, una sinergia tra prodotti in sé e beni complementari (atmosfera, narrazioni, servizi) che ha lo scopo di creare valore aggiunto.

In questo nuovo panorama lo spazio retail deve rispondere a tutta una serie di nuove esigenze.

Deve essere uno spazio complesso, fatto di relazioni, di scambi (di informazioni e valori di impresa), di connessioni tra ambiti diversi, di comunicazione.

Ciò avviene tramite la costruzione di un sistema di segni, che devono essere visualizzati (scenari possibili) e in seguito rappresentati nello spazio.

“La narrazione è il filo conduttore delle scelte di allestimento, un racconto, attraverso un linguaggio verbale o analogico, che parla di identità, valori, desideri relazioni inedite. Lo spazio progettato assume la forma di esperienza totale” (Iannilli, 2010).

2.4.3 Il ruolo dell'Experience Design

Nuove modalità di consumo e nuovi spazi richiedono, dunque, una rinnovata disciplina del progetto.

Ciò a cui bisogna arrivare non è tanto il progetto di uno spazio, ma di scenari di senso, di atmosfere, di esperienze di consumo.

La disciplina del design risulta fondamentale proprio per la sua caratteristica trasversalità, per la sua intrinseca capacità di instaurare relazioni e interazioni tra attori, saperi, ambiti diversi e di sintetizzarli.

Il designer come “mediatore cognitivo” (Iannilli, 2010).

L'experience design, come ramo della disciplina, nasce da una serie di studi su come oggetti e realtà fisiche possano esercitare, attraverso gli organi sensoriali, riflessi fisiologici con immediati effetti psichici.

La costruzione dello spazio è basata, pertanto, sulla percezione del corpo e sulla stimolazione sensoriale ed emozionale.

Il coinvolgimento esperienziale ed emotivo dello spazio retail diviene parte integrante del benefit offerto dall'impresa.

2.4.4 Nuovi spazi del consumo

Il panorama attuale del mercato, che vede una crescente concorrenza, la contrazione della domanda e l'internazionalizzazione dei consumi, spinge le imprese a guardare con maggior attenzione all'aspetto finale della distribuzione.

Si verifica la necessità di nuovi spazi di flessibilità (operare contemporaneamente con differenti canali di vendita e mercati di sbocco, aumentare linee di prodotto, personalizzazione e servizi) e di nuovi spazi di vendita che siano fortemente caratterizzati e riconoscibili.

Essi devono raccontare scenari di identità, essere complessi e polifunzionali, sempre rinnovati, e capaci di "contenere" narrazione, esperienza, comunicazione.

È in questo senso che assumono quegli spazi (musei di impresa, archivi, collezioni private, aree laboratoriali) in grado di raccontare la memoria e la storia dell'impresa, il suo percorso e il suo legame con il territorio.

Altri aspetti determinanti sono l'inclusione di servizi aggiunti, che diano la possibilità di ricevere informazioni sul prodotto e sull'impresa ma anche di intervenire attivamente nella personalizzazione del consumo, e l'estrema flessibilità di questi spazi, ottenuta spesso, tramite modalità di intervento di tipo allestitivo e temporaneo.

Questi nuovi spazi del consumo evidenziano delle caratteristiche comuni, nell'approccio con cui si applica la modalità di design esperienziale.

Attraverso la raccolta e l'analisi di numerosi casi studio, proposta da Iannilli, è possibile individuare un quadro di scenari entro cui si muovono i progetti più recenti.

In particolare, sono stati individuati 4 scenari, che riassumono tematiche e modalità con cui vengono attivati i processi esperienziali all'interno dello spazio allestito:

_ co-creazione di senso

Spazio in cui l'attività di acquisto prevede la

partecipazione attiva del pubblico e in cui si valorizza l'aspetto del "fare", come modalità per acquisire nuove conoscenze.

Alla base di questi spazi c'è l'idea di una specifica comunità di consumo e di uno spazio di co-produzione, in cui un insieme di strumenti permettono la valorizzazione e la personalizzazione del prodotto di base.

È il caso di spazi con angoli laboratoriali, in cui il consumatore può acquistare il prodotto finito, ma anche le materie prime, per poterlo produrre in loco, grazie a workshops dedicati (fig. 63).

_ esplorazione sensibile

Spazio in cui tutto è finalizzato alla stimolazione sensoriale, all'interazione tra corpo, sensi e realtà circostante. L'intento è di fornire un'esperienza immersiva e di intrattenimento.

Molto importante in questo tipo di spazi la componente tecnologica (superfici interattive).

È il caso di spazi in cui la vendita è associata alla ricostruzione dell'ambiente e dello scenario reale in cui i prodotti verranno utilizzati, con la possibilità, quindi, di essere provati da parte del pubblico (fig.66).

_ destrutturazione dei confini settoriali

Spazio l'allestimento non definisce una linearità di tempo e funzioni (vetrina, area espositiva, vendita, prova) ma mescola elementi e merci differenti secondo associazioni altre, defibinili piuttosto dall'appartenenza a temi o stili di vita.

Esperienze diversificate ma tenute insieme da una rigorosa identità del marchio.

È il caso di spazi costituiti da un percorso composto di microstorie, in cui il cliente può incontrare, indifferentemente, prodotti, servizi, aree espositive, aree ristoro (fig. 64-65).

_ responsabilità diffusa

Spazio legato al tema della sostenibilità sociale e ambientale, all'etica del consumo critico, che risponda ad una domanda sempre più esperta e consapevole. Il tema principale è solitamente

quello del riuso e del riciclo. È il caso di spazi no-profit, in cui servizi vari sono associati a prodotti unici, serie limitate, piccole collezioni, il cui ricavato è funzionale alla beneficenza e all'auto-promozione.



63-64-65-66. Dall'alto a sinistra: *Officine 904*, Venezia, *Antropologie*, Londra, *Today's Special*, Tokyo (anche p.70), *National Geographic Flagship Store*, Londra



SPECIAL



TRIP



_ MIA MARKET e HUB Rigenerazione Tessile, gli spazi del FARE

Chi: Mia Market

Cosa: Laboratorio e negozio alimentari bio

Dove: Roma, Italia

Quando: 2008

“Il fruttivendolo in salotto” è il motto di Mia Market, negozio di Roma che vende prodotti alimentari biologici, dove è possibile, acquistare prodotti ma anche consumarli direttamente sul posto e cucinarli, grazie a corsi di cucina. Il suo blog è uno spazio per parlare di prodotti bio e scambiarsi ricette, come in un social network.



67. Mia Market, Roma

Chi: Barbara Zucchi

Cosa: Laboratorio e negozio tessile

Dove: Milano, Italia

Quando: 2009

Hub rigenerazione tessile è un laboratorio di Milano voluto da Barbara Zucchi (azienda leader nel settore tessile) che vuole promuovere il concetto “made by me”.

In questo spazio è possibile acquistare sia il prodotto che la materia prima, ma anche confezionare il proprio manufatto attraverso corsi mirati e workshops.



68. Hub Rigenerazione Tessile, Milano

_ DARKROOM e DO DESIGN, spazi per l'autopromozione

Chi: Darkroom, collettiva designers
Cosa: Self Brand
Dove: Londra, Gran Bretagna
Quando: 2010

Darkroom è uno spazio di Londra per la vendita e l'esposizione di prodotti artigianali, pezzi unici e pezzi d'arte e grafica, creati da giovani artisti e designers che qui promuovono, senza etichetta, la loro produzione e le loro idee.



69. Darkroom, Londra

Chi: Do design, collettiva designers
Cosa: Self Brand
Dove: Madrid, Spagna
Quando: 2009

Do Design è uno spazio di Madrid che unisce vendita, esposizione e spazi per l'incontro e il ristoro. Designers e artisti emergenti espongono qui i loro prodotti, caratterizzati da una forte componente artigianale, un mix di contemporaneità e tradizione.



70. Sopra e di lato: Do Design, Madrid



_ MERCI, il consumo di lusso sostenibile

Chi: Marie-France e Bernard Cohen

Cosa: Concept Store no profit

Dove: Parigi, Francia

Quando: 2009

Concept Store aperto dai coniugi Cohen a Parigi, recuperando un ex fabbrica di tessuti, con l'idea di creare uno spazio per la vendita e l'esposizione di prodotti dei generi più vari (mod, design, arredo, arte, profumeria, accessori, ecc), con la particolarità che questi vengono donati o prodotti esclusivamente per merci in serie limitata, e il loro ricavato è devoluto in beneficenza. Un'esperienza di consumo benefici e sostenibile, completato da spazi espositivi per l'arte, uno spazio per il ristoro e per corsi di cucina, una libreria *bouquiniste*, un fioraio.



71-72-73-74. Dall'alto a sinistra: la zona cucina, l'ingresso, la libreria *bouquiniste* e l'area espositiva abbigliamento

_ il Concept Store

Il concept store è una delle modalità spaziali con cui si attua questa nuova strategia di marketing e retail fondata sulla trasmissione di valori ed esperienza, che lo rende totalmente diverso rispetto al negozio tradizionale.

Esso diventa la visualizzazione e la rappresentazione del sistema dei valori dell'impresa, concretizzati nello spazio.

Le sue qualità distintive sono l'eterogeneità di gestione, superficie e merceologia.

L'obiettivo di un concept store è quello di allestire un'esperienza di esplorazione immersiva e di scoperta del cliente, attraverso una pluralità di suggestioni, provenienti dalla varietà di prodotti esposti, dall'architettura stessa dell'ambiente e dai servizi offerti.

Il primo concept store è stato aperto a New York nel 1986 da Ralph Lauren con un'idea tematica, quella del lusso patriottico, che guidava struttura architettonica, spazi interni e servizi: un unico palazzo arredato come una casa, con quadri di cani e cavalli, poltrone di pelle e vasi di fiori, un'atmosfera americana, ma con radici anglosassoni, elegante e di tradizione, lussuosa e ricercata, dove poter spaziare dall'abbigliamento all'equitazione, dai libri ai letti, dalle valige ai gioielli.

Ricreando un ambiente con il suo stile e la sua filosofia, l'azienda apre il suo mondo ai consumatori.

Con questo gesto si annunciavano i parametri essenziali della formula "concept store": un'idea forte, un argomento, per progettare un ambiente capace di trasformarsi in un mondo compiuto, in un viaggio di esplorazione, un'avventura affascinante.

Il tema deve permettere di spaziare tra prodotti e servizi di qualità apicale, in diversi settori iperspecializzati, ma connessi tra loro, secondo un progetto di esperienza coerente e armoniosa.

L'ambiente deve, poi, estremizzare la percezione e avvolgere tutti i sensi attraverso la scelta delle luci, delle musiche, degli aromi.

E importante sottolineare questo aspetto per cui lo spazio del concept store deve ruotare attorno ad un "concetto" forte e non essere semplicemente un accumulo di oggetti eterogenei.

Possiamo trovarne esempio nel primo concept store nato in Italia, Corso Como 10, a Milano, grazie all'idea di Franca Sozzani (ora direttrice di Vogue Italia) o nello spazio Rossana Orlandi, pensato per la vendita e l'esposizione di prodotti in serie limitata, pezzi d'arte e di alto design e per la divulgazione di settore attraverso mostre, eventi, manifestazioni.

"L'intento è quello di portare il consumatore a entrare in un mondo che ha un concetto, qualunque esso sia, ma un concetto. Altrimenti entri semplicemente in un bazar" (Franca Sozzani).



75. Allestimento nello spazio Rossana Orlandi, Milano

_ CORSO COMO 10

Chi: Franca Sozzani
Cosa: Concept Store
Dove: Milano, Italia
Quando: 1990

Il primo Concept Store italiano, un ambiente polifunzionale che non vuole essere solo un negozio, ma una sorta di polo culturale, con spazi per l'esposizione e la vendita, permanenti e temporanei, una galleria d'arte, un ristorante, un bookshop, un hotel e una terrazza per l'organizzazione di eventi. Il tutto legato dal tema della ricercatezza, del design di alto livello, della creatività. Lo Store funziona come *self brand*, con prodotti in serie limitata e personalizzazione di ogni dettaglio, dall'arredo interno, al packaging.



75-76-77-78. Dall'alto a sinistra: la zona cucina, l'ingresso, la libreria *bouquiniste* e l'area espositiva abbigliamento

3

LA RIFUNZIONALIZZAZIONE Strategie urbane contemporanee

3.1 LA DISMISSIONE URBANA E I PROCESSI DI RIQUALIFICAZIONE

79 3.1.1 Il recupero e la rifunzionalizzazione

80 3.1.2 La lettura del contesto

81 3.1.3 Il ruolo della cultura

3.2 IL LOFT COME ORIGINE

82

3.3 DIBATTITO E NORMATIVA

85 3.3.1 Il valore d'uso e la questione della funzione

88 3.3.2 Il bene culturale e il "tipo edilizio"

3.4 COME INTERVENIRE NEL PROCESSO DI RIUSO

90

3.5 IL VALORE DELL'ARCHITETTURA SACRA NELLA CONVERSIONE D'USO

96 3.5.1 L'architettura e il sacro

98 3.5.2 Gli edifici religiosi e le loro caratteristiche

101 3.5.3 L'approfondimento: il tema del Sacro e il lavoro

103 3.5.4 Il recupero degli edifici religiosi

105 3.5.6 I casi studio

_ Boekhandel Selexyz Dominicanen e San Giorgio in Poggiale

_ Maison de l'Architecture

_ Kruissheren Hotel

3.6 VENEZIA RIFUNZIONALIZZATA

111 3.6.1 Lo sviluppo urbano e architettonico

117 3.6.2 Dismissione e recupero

119 3.6.3 Normativa

121 3.6.4 Tendenze recenti

125 3.6.5 I casi studio

_ Le università: Magazzini Ligabue e Ex-Cotonificio

_ Magazzini del Sale e Punta della Dogana, i nuovi musei

_ Ca' Corner della Regina e Scuola Grande San Giovanni Evangelista, i palazzi storici

129 3.6.6 Le chiese sconsacrate e la conversione d'uso

130 3.6.7 I casi studio

_ San Lorenzo e San Stae, spazi per l'arte contemporanea

_ Santa Margherita e Santa Giustina, servizi per la scuola e l'università

_ Santa Marta, centro servizi

3.1 LA DISMISSIONE URBANA E I PROCESSI DI RIGENERAZIONE

3.1.1 Il recupero e la rifunzionalizzazione

La storia della città ha da sempre coinciso con quella delle stratificazioni successive, del recupero dei monumenti e delle addizioni che testimoniano il susseguirsi delle diverse epoche.

Dall'antichità ad oggi i progettisti hanno ripensato le costruzioni dei propri predecessori adattandole all'evoluzione delle esigenze della società, inserendo funzioni diverse da quelle per le quali erano state originariamente concepite, modificandone forma e significato.

Queste trasformazioni si sono realizzate spesso sotto la spinta dell'urgenza e dell'utilitarismo, che svelano una concezione del manufatto come organismo flessibile e aperto al cambiamento.

Il principio che da sempre ha spinto a tali processi, con un'attenzione ai problemi di conservazione della memoria del passato come testimonianza storica, che è andata via via aumentando, è la volontà di prolungare la presenza sul luogo di una struttura che ingloba passato e presente, ed offre la possibilità di una mutazione futura.

La città contemporanea è, in particolare modo, sempre più soggetta al fenomeno di **dismissione urbana**, dovuta al declino della fase di industrializzazione, per cui intere aree rivelano, oltre al degrado degli edifici, fenomeni di emarginazione e stato di abbandono della popolazione.

Un altro fattore è la nuova concezione dell'urbanesimo, centrata sulla diversificazione degli stili di vita e sulla varietà e qualità dei servizi e delle strutture che la città post-industriale può offrire.

Nelle città italiane ed europee il patrimonio al quale si riconoscono valenze storiche convive con un ingente quantità di fabbricati storici, spesso dismessi, che oggi non sono più in grado di

rispondere ai requisiti minimi di sostenibilità o anche solo di qualità funzionale-spaziale.

Si parla in questo caso di diversi tipi di obsolescenza, funzionale, di immagine e tecnologica.

Al di là del restauro, che mira alla manutenzione e alla conservazione del manufatto, nelle forme e nei modi in cui è stato pensato originariamente, oggi è riconosciuta la centralità dei temi legati al **recupero** e alla **rifunzionalizzazione**, termine coniato in epoca recente, per indicare quei fenomeni in cui l'intervento non riguarda solo il patrimonio storico e fisico delle aree e degli edifici, ma prima di tutto, la **funzione**.

Questo processo vuole porsi in contrasto alla demolizione e alla costruzione ex-novo, prima di tutto, per circoscrivere il consumo del territorio, preservando una risorsa e limitando l'uso di materia prima e di energia, in seguito, per reinserire il già esistente in un processo che coinvolga l'intera zona e la riqualifichi, sulla base di spazi già conosciuti e vissuti dalla collettività.

Il ruolo centrale del recupero edilizio in un'ottica di **sviluppo sostenibile** è ben evidenziato dall'Agenda 21, il documento emanato dall'Earth Summit di Rio de Janeiro all'inizio degli anni '90, in cui le linee guida tracciate all'interno dell'ambito "edifici esistenti", relativa al settore delle costruzioni, sono particolarmente significative:

- _ aumentare le prestazioni degli edifici esistenti
- _ sviluppare strumenti diagnostici non distruttivi per la valutazione degli edifici
- _ sviluppare modelli per la previsione del comportamento degli edifici lungo tutto il ciclo di vita
- _ sviluppare nuovi sistemi e tecnologie per il rinnovamento e il recupero.

Questi principi sono ripresi e marcati nella teoria della “5R” (Grecchi, Malighetti, p.277), con la quale si è aggiornata quella delle “3R” (Riparare, Riciclare, Ricostruire) ad una visione che relaziona le fasi dell'intervento edilizio durante tutto il ciclo di vita (dalla ideazione/pianificazione alla decostruzione), alle risorse principali (energia, acqua, materiali e suolo):

- _RIDUCI suolo, edifici, materiali
- _RICICLA acqua, energia, materiali
- _RICOSTRUISCI su suoli già utilizzati, strutture già esistenti
- _RISTRUTTURA E RESTAURA aree, edifici, componenti edilizi

Verrebbe da aggiungere RIQUALIFICA e RIFUNZIONALIZZA, nell'ottica più contemporanea che va oltre la conservazione e il restauro, per dare un nuovo valore alla trasformazione di funzioni e relazioni con il contesto.

Per riqualificazione (o rigenerazione) si intende la trasformazione di un luogo che mostra sintomi di declino ambientale, sociale o economico, portando miglioramenti a lungo termine alla qualità della vita locale in termini economici, sociali e ambientali.

La Rifunionalizzazione aggiunge l'elemento “funzione”, andandola a ristabilire, anche se diversa dall'originale, dove non c'è più.

Parlando di fenomeni di riuso è utile chiarire la differenza tra i concetti di restauro e di recupero.

Nel processo di restauro al centro dell'interesse è la conservazione del bene costruito, indipendentemente dalle sue funzioni e dall'uso; le tecniche di intervento hanno l'obiettivo di risanare condizioni di degrado o rimuovere interventi che hanno portato ad intaccare le valenze storiche dell'edificio, tipicamente un bene monumentale, il cui pregio architettonico è testimonianza storica, che si vuole mantenere immutata nel tempo.

Viceversa il progetto di recupero e rifunionalizzazione, o riuso, denota il variare del modo di impiego di un bene, anche quando ciò

non implica provvedimenti adeguativi delle sue caratteristiche fisiche; esso agisce spesso su un patrimonio minore, in termini di monumentalità e di vincoli.

L'obiettivo è un intervento che metta in sinergia più condizioni, legate al contesto, al territorio, al costruito e all'oggetto specifico, al fine di recuperare non solo il bene, ma anche innescare una qualità estesa al luogo, con un vantaggio, anche economico, per la comunità. È il caso del recupero di centri minori, borghi abbandonati, quartieri urbani, zone periferiche.

Questo processo ha, quindi, un raggio d'azione ed obiettivi molto più vasti di quelli adottati nel caso del restauro e della conservazione del singolo oggetto: una serie di passaggi che hanno il fine di risanare il complesso edilizio attribuendo ad esso **nuove funzioni, in sinergia con il contesto.**

Oltre alle tecniche più idonee di risanamento, dunque, si va ad indagare quali nuove destinazioni risultano compatibili e adatte ad attivare un intervento di valorizzazione non solo dell'edificato, ma di un sistema urbano o territoriale, con conseguenze sul sistema economico, sociale, finanziario e vantaggi per l'intera comunità.

3.1.2 La lettura del contesto

Per lettura del contesto si intende una complessità di aspetti che devono essere indagati per far proprie le conoscenze che riguardano la nascita, la crescita e lo sviluppo dell'edificio e del territorio in cui è situato.

Oltre alla conoscenza della storia e delle tecniche costruttive tipiche dell'epoca, si indagano aspetti legati all'opportunità economica, piuttosto che funzionale o di valenza architettonica.

La conoscenza del contesto avviene attraverso il rilievo critico e sistematico di tutti i fattori tipici del territorio, che interessano le condizioni viabilistiche e di accessibilità, l'evoluzione storica, le preesistenze importanti, le caratteristiche fisiche e climatiche, alla ricerca di quei fattori che

possono suggerire nuove funzioni.

L'analisi evidenzia punti di forza da valorizzare e criticità alle quali dare risposta.

Alcuni aspetti sono particolarmente essenziali:

- _ le caratteristiche riguardanti l'accessibilità, il sistema viario, i flussi e il carico di traffico
- _ il rapporto dell'oggetto rispetto agli altri edifici, la sua localizzazione rispetto al centro urbano e ad edifici di importanza storica
- _ la lettura delle funzioni primarie insediate nel territorio (attività e servizi)
- _ le caratteristiche fisiche e climatiche
- _ la ricostruzione storica che ha portato trasformazioni a livello urbano e territoriale

Una buona lettura del contesto permette di intercettare esigenze non soddisfatte o potenziali di beni, attività, servizi, che devono essere individuate, analizzate o spesso create, per far sì che esistano presupposti di redditività economica e funzionale.

È necessario poi combinare strategie finalizzate alla **flessibilità** del progetto di recupero, al pari di quello di nuova costruzione, per far sì che sia in grado di confrontarsi con il rapido modificarsi delle esigenze dell'utenza contemporanea e di aprire l'intervento possibili trasformazioni future.

3.1.3 Il ruolo della cultura

Come già affermato nei capitoli precedenti, il ruolo di interventi a carattere artistico e culturale (alla base dello sviluppo della città creativa), risulta particolarmente importante nei fenomeni di rigenerazione e riqualificazione urbana.

L'attenzione alla cultura come fattore trainante di trasformazione territoriale si è particolarmente sviluppata a partire dagli anni '80, in risposta alle esigenze di competitività delle città.

Uno dei metodi più usati per stimolare la vitalità dei centri urbani è stato quello di dare spazio a progetti culturali, spesso di grande scala, che coinvolgono grandi infrastrutture e che hanno rilevanti

conseguenze in termini di occupazione e partecipazione culturale (spesso però solo straniera e temporanea).

Vi sono poi interventi di arte e cultura su scala locale, radicati nel territorio, che permettono di supportare le identità locali e di costruire nuovi elementi di identità del luogo.

Uno studio del 2004 di Evans e Shaw, ricercatori britannici, per il ministero della cultura inglese, sul contributo della cultura ai processi di rigenerazione urbana identifica 3 modelli attraverso cui la cultura può esservi incorporata:

_ *Culture-led-regeneration*

Interventi in cui la cultura è catalizzatore e motore della riqualificazione, spesso di alto profilo pubblico, con progetti di design, costruzione e recupero di grandi edifici e spazi aperti o realizzazione di festivals.

_ *Cultural regeneration*

Attività culturali pianificate e integrate con le altre attività di recupero ambientale, sociale o economico di un contesto.

_ *Culture and regeneration*

Cultura non come parte integrale del processo, ma come aggiunta finale, spesso con la commissione di opere di arte pubblica successivamente alla realizzazione di un piano edilizio urbano.

3.2 IL LOFT COME ORIGINE

_ Il loft, modello di trasformazione funzionale

L'episodio considerato all'origine del fenomeno riguardante la trasformazione funzionale e d'uso degli edifici, è il processo che ha caratterizzato lo sviluppo della tipologia del **loft**, da spazio destinato all'industria ad **atelier per artisti**, prima, e spazio residenziale, poi.

Questo processo è stato particolarmente significativo a New York, in particolare nel quartiere di Soho, a partire dagli anni '40.

La rivoluzione industriale ha portato il fiorire, nell'estremità sud dell'isola di Manhattan (quartieri di Tribeca, Soho, Noho, Midtown e Southtown), presso gli scali portuali, di industrie leggere, soprattutto legate al settore tessile e della stampa.

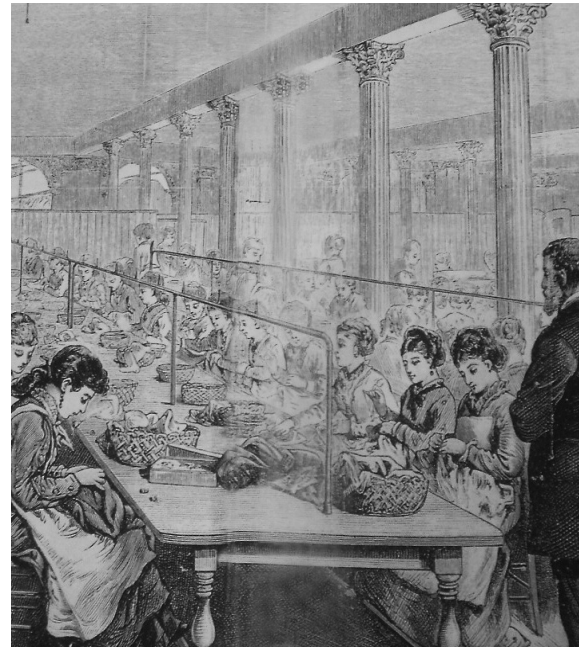
Si trattava di grandi capannoni industriali, spazi situati ai piani alti di enormi edifici in mattoni e ghisa, dai volumi molto ampi e liberi, senza divisori interni, proprio perchè pensati per il magazzinaggio e per il lavoro di dozzine di persone sedute a tavoli che ne occupavano tutta la lunghezza.

Bruce Dale, in un articolo scritto per *Casabella* nel 1978, li definisce per queste ragioni "solai".

La dismissione di queste fabbriche, a partire dagli anni '50, dovuta al trasferimento in zone che offrivano tasse inferiori e manodopera a costo minore e allo sviluppo di una tecnologia più avanzata, ha portato ad un processo di recupero di grande rilievo.

Tale processo va ad opporsi al fenomeno di grande rinnovamento urbanistico di quegli anni, massima espressione del boom economico e del consumismo capitalistico e caratterizzato da una massiccia demolizione e costruzione ex-novo.

Un boom che portò ad una forte speculazione immobiliare, favorendo l'acquisto e la demolizione di intere aree industriali, tipiche dei primi '900,



79. Incisione raffigurante la stanza per il cucito nel capannone della A.T. Stewart, New York, 1875



80. Fabbrica tessile in un capannone industriale, Parigi, 1940

dalle caratteristiche facciate in ghisa, che invece i proprietari volevano proteggere.

I primi ad intuire le potenzialità che tali edifici in disuso offrivano e ad occuparli, furono, dunque, gli artisti, attratti dal quel polo internazionale che era diventata New York nel mondo dell'arte e in cerca di un posto per lavorare e vivere che offrisse molta luce e spazio a basso costo.

Quegli spazi ampissimi senza interruzione, fatti di pareti e pavimenti indistruttibili, erano perfetti per le grandi tele e le performances delle avanguardie artistiche.

Spesso essi occupavano tali spazi in modo abusivo, avendo il comune di New York vietato la residenza in molte di queste aree.

Proprio per contrastare questo divieto, molti di loro si unirono e fondarono, nel 1961, l'Associazione *Artisti Inquilini*. I proprietari dei lofts poi, in particolare a Soho, incoraggiavano gli artisti a trasferirsi in zona, e cercavano di ottenere affitti più alti dai non-artisti, attirati da vantaggi quali

spaziosità, soffitti alti e ambiente insolito, ad un prezzo molto più ragionevole che in qualunque altra zona della città.

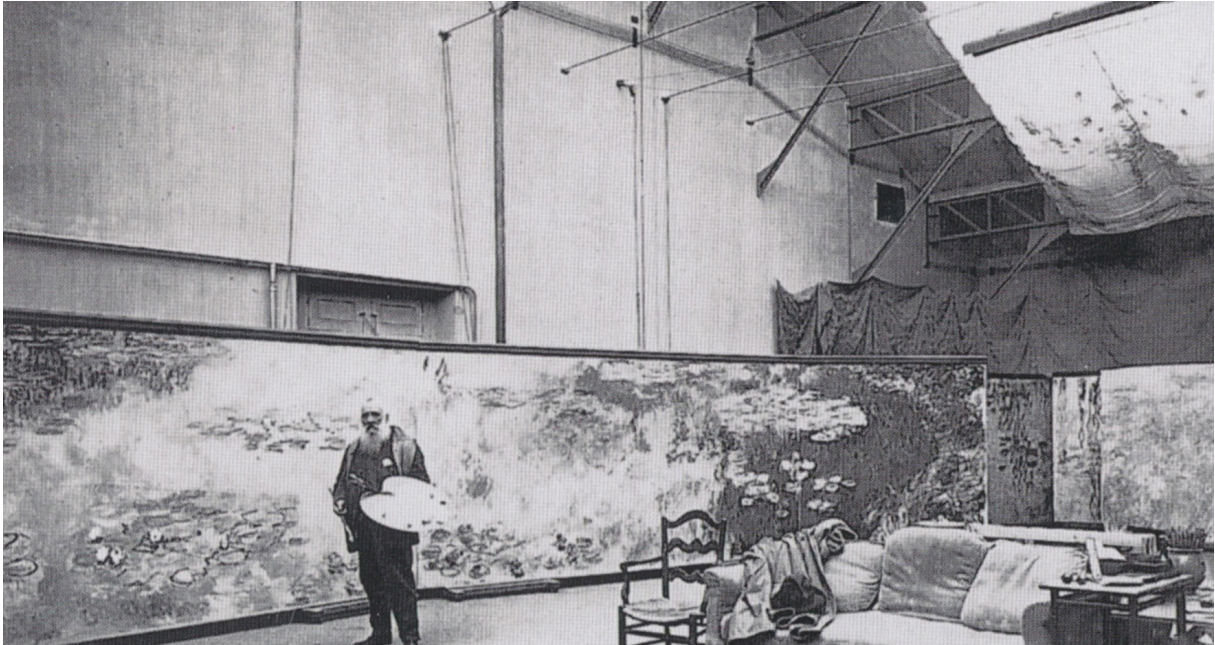
La comunità degli artisti iniziò a prender coscienza della forza potenziale dell'organizzazione e il Comune si trovò costretto a trattare con loro, dovendo riconoscere il valore economico della loro presenza in città.

Le trattative si protrassero fino agli anni '70, quando la produzione d'arte fu ufficialmente riconosciuta come industria e venne permesso agli artisti di vivere e lavorare negli edifici industriali.

Questi spazi open space, venivano, dunque, riconvertiti, agendo su pavimenti, raschiati, ricoperti di sabbia e incatramati, lucernai, ripuliti affinché potesse entrare più luce possibile (la risorsa più limitata di New York) e ricavando spesso aree soppalcate per creare spazi dedicati più strettamente alla funzione abitativa. L'effetto era quello di una piccola casa funzionale all'interno di un immenso ambiente simile ad un granaio.



81. Andy Warhol e Ugo Mulas nella *Factory*, lo studio comunitario di New York, 1965



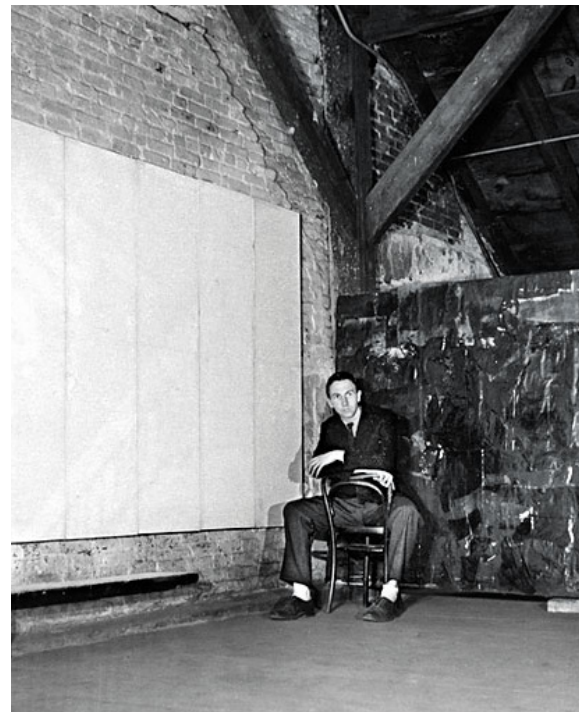
82. Claude Monet nel suo studio a Giverny, Parigi, 1916-1922

Quando nel 1976 Soho divenne centro storico e il valore economico della zona, legato allo sviluppo dell'economia dell'arte, aumentò considerevolmente, il loft divenne di nuovo al centro della speculazione immobiliare cittadina ed effettiva forma di investimento.

Queste "mansarde" divennero il simbolo della vita lussuosa e anti-convenzionale, tra gli ambienti più originali di New York.

Questo fenomeno viene dunque considerato l'origine del processo di recupero di edifici dismessi, proprio perchè caratterizzante l'aspetto e lo sviluppo di un'intera area della città.

Situazione simile si trova comunque, anche a Parigi in cui, già dalla metà del XIX secolo, l'atelier dell'artista, in particolar modo il pittore (tra i quali lo stesso Monet, che dipinse la famosa serie delle *Ninfee* proprio in un loft a Giverny, fuori città), occupava i piani alti degli edifici prima designati all'industria leggera, fungendo da studio e aula per workshops e lezioni didattiche collettive.



83. Robert Rauschenberg nel suo loft a New York, 1965

3.3 DIBATTITO E NORMATIVA

3.3.1 Il valore d'uso e la questione della funzione

La “disciplina” del riuso ha dovuto, sin dall’inizio, *“confrontarsi con un valore dell’edificio legato alla sua utilità e con la necessità di stabilire in che modo i monumenti potessero continuare a conservare tale utilità in un frangente storico in cui venivano seriamente minacciati dal caotico sviluppo urbano determinato dalla rivoluzione industriale”* (Dezzi Bardeschi, cit., Pinto, p.5).

Sin dagli inizi del XIX secolo molte vicende urbanistiche testimoniano che, sebbene gli interventi di riuso abbiano inciso sulla conservazione degli edifici, le aggiunte prevalgono sulle sostituzioni e l’attività edilizia procede attraverso un continuo e attento dosaggio di conservazione e trasformazione dell’esistente, consentito anche dalle riconversioni funzionali.

Nel corso dell’800 le esigenze legate alle nuove funzioni sempre più specializzate, introdotte dalla nuova realtà industriale, e un mutato regime economico dei suoli (in cui il valore dell’area supera quello dell’edificio) alimenta la pratica del demolire e ricostruire, anziché adattare e aggiungere.

A questa pratica il restauro risponde ponendo l’attenzione su alcuni oggetti privilegiati, i monumenti, intesi come veicoli di valori storici, estetici, civili. L’assenza di funzione appariva addirittura condizione in grado di preservare gli edifici da eventuali manomissioni.

Il **valore d’uso**, in nome del quale si compivano le trasformazioni urbane, veniva, infatti, contrapposto all’“utilità spirituale” che il monumento era in grado di offrire.

Le teorie del restauro hanno origine proprio in questa fase iniziale.

Una di queste ha il suo principale esponente

in Viollet Le Duc⁹ che, con un ruolo di rilievo pubblico nella commissione dei monumenti storici e, più tardi, in quelli diocesani, affronta il tema delle destinazioni d’uso del manufatto edilizio. Per lui è impossibile trascendere dal concetto di utilità di un edificio, per cui il modo migliore per conservarlo è *“trovargli una destinazione e di soddisfare così bene tutti i bisogni relativi a tale destinazione, che non sia necessario apportare cambiamenti”* (Viollet Le Duc, 1854-1868, cit., Pinto, p. 6).

Inoltre, secondo Le Duc, gli interventi che conseguono il cambiamento d’uso devono essere guidati dalla continuità tra passato e presente, mettendosi virtualmente al posto dell’architetto primitivo e supponendo ciò che egli farebbe se gli si fossero imposte necessità e tecniche attuali.

Una teoria opposta è invece quella rappresentata da John Ruskin,¹⁰ secondo cui i valori culturali e spirituali dei monumenti sono trasmessi ai posteri attraverso la loro consistenza fisica.

Ogni intervento sull’edificio, ad esclusione della manutenzione, viene giudicato da lui come una manomissione.

Anche William Morris¹¹ esprimerà delle perplessità riguardanti il cambio di funzione di un edificio, in particolar modo se religioso. Egli propone, qualora non fosse possibile tornare alla funzione originaria, di individuare funzioni sociali e non commerciali, soprattutto scolastiche.

Fondò a tal proposito, nel 1887, la S.P.A.B (*Society for Protection of the Ancient Buildings*), associazione ispirata al pensiero di John Ruskin, che si occupò nel XIX secolo della protezione dai restauri di molti edifici storici, tra i quali anche la Basilica di San Marco a Venezia.

Secondo i soci, “restaurare” un edificio significava cancellarne il rapporto con il tempo, la storia; la missione da perseguire era, invece, conservarlo e

convertirlo a soli scopi educativi.

Alois Riegl, storico dell'arte austriaco, elabora a fine '800 la "teoria dei valori" dell'edificio, contro il restauro stilistico: la compatibilità di un edificio ad accogliere nuovi usi è per lui subordinata ad un valore di cui è portatore. In particolare, sebbene molti monumenti profani e religiosi posseggano l'adattabilità sufficiente ad un'utilizzazione pratica, nasce un contrasto tra l'uso del monumento e il suo **"valore di antichità"**, su cui gli interventi necessari alla nuova destinazione non devono interferire.

Per questo motivo risulta più opportuno il riuso di edifici che posseggano solo un valore storico e non un valore di antichità, escludendo, perciò, le opere classiche e alto-medievali.

In Italia la disciplina del restauro, grazie all'opera di Camillo Boito e di Gustavo Giovannoni¹², sviluppa una tendenza aderente ai risultati della ricerca storiografica, assegnando alle stratificazioni, alle modifiche e alle aggiunte operate sulle architetture del passato, un valore documentale, esteso dal monumento alla città storica.

Giovannoni promuove una polemica contro lo sfruttamento fondiario delle città, perseguito attraverso sventramenti, che si serve della presenza del monumento a fini economici, incrementando il valore degli immobili vicini.

All'utilizzo del monumento a soli scopi speculativi e celebrativi, che ne tutela solo l'immagine di facciata, egli contrappone un uso dei **centri storici** a quartieri con **funzioni miste e "modeste": la residenza, i commerci, l'artigianato**.

Queste funzioni risultano compatibili in quanto non richiedono variazioni consistenti e non creano mutamenti nel tessuto sociale che porterebbe ad inevitabili contrasti.

Gli sviluppi teorici di tale dibattito sono caratterizzati da alcuni temi più recenti, tra cui l'aggiornamento metodologico-operativo nel campo del restauro, l'estensione della tutela all'ambiente urbano e naturale, e, il più significativo, la risoluzione del

rapporto tra **antico e nuovo**.

Il primo accenno a questo problema si riscontra nel discorso di Guglielmo De Angelis D'Ossat, geologo italiano, che, al V congresso Nazionale di Storia dell'Architettura (1948), sosteneva la necessità di una ricostruzione che, pur mantenendo le volumetrie originarie, apportasse all'interno degli edifici gli adeguamenti alle esigenze della **"vita contemporanea"**.

Appare quindi evidente la possibilità di un riuso volto alla conservazione dell'esistente ma anche compatibile alle esigenze della funzione.

La funzione viene considerata necessaria e la conservazione del manufatto architettonico ne risulta prodotto ad essa conseguente. Il riuso è considerato termine da associare al restauro nel caso in cui, trattandosi di architetture antiche e dismesse, la causa prima della rovina è costituita proprio dalla **perdita di funzione**.

Nel dopoguerra il bisogno di riappropriarsi dei monumenti per farne patrimonio contemporaneo, segue il processo di evoluzione del concetto di **"tutela"**, trasferito nella **Carta di Venezia** (1964), primo documento nell'ambito delle carte del restauro, dove vengono chiariti i concetti sul "valore d'uso e di attualità" dell'edificio.

In esso si afferma che l'insediamento di una nuova funzione analoga alla precedente non risulta indispensabile alla conservazione dei monumenti, garantita solo da un loro utilizzo in funzioni utili alla società: *"La conservazione dei monumenti è sempre favorita dalla loro utilizzazione in funzioni utili alla società: una tale destinazione è augurabile, ma non deve alterare la distribuzione e l'aspetto degli edifici"* (art.5). *"Gli ambienti monumentali devono essere oggetto di speciali cure, al fine di salvaguardare la loro integrità ed assicurare il loro risanamento, la loro utilizzazione e valorizzazione"* (art.14).

È a tali principi che si ispira Carlo Scarpa negli interventi di Castelvecchio a Verona e della Fondazione Querini Stampalia a Venezia, in cui, oltre ad perseguire il restauro delle strutture,

realizza interventi per destinarle ad una nuova funzione, sempre con una particolare attenzione all'accostamento di forme e materiali tra vecchio e nuovo, con la volontà di innovare e rendere vivibile e funzionale, ma senza contrasti, rispettando la tradizione.

Altre carte seguono poi quella di Venezia su questo tema:

_ *Carta del Restauro* (1972)

Individua, tra i valori da conservare, “la struttura urbanistica”, trasferendo il tema dell’uso dal singolo edificio al centro storico nel suo insieme. Le nuove utilizzazioni devono essere, però, compatibili con gli interessi storici e artistici. Punto fondamentale è il rispetto e la tutela dell’autenticità degli elementi costitutivi

_ *Carta Europea del Patrimonio Architettonico* (1975)

Considera l’uso quale valore che fornisce all’edificio il carattere di risorsa economica. L’utilizzazione del patrimonio è fonte di economia e va ottenuta

tramite la “conservazione integrata”, risultato congiunto della tecnica del restauro e della ricerca di funzioni appropriate.

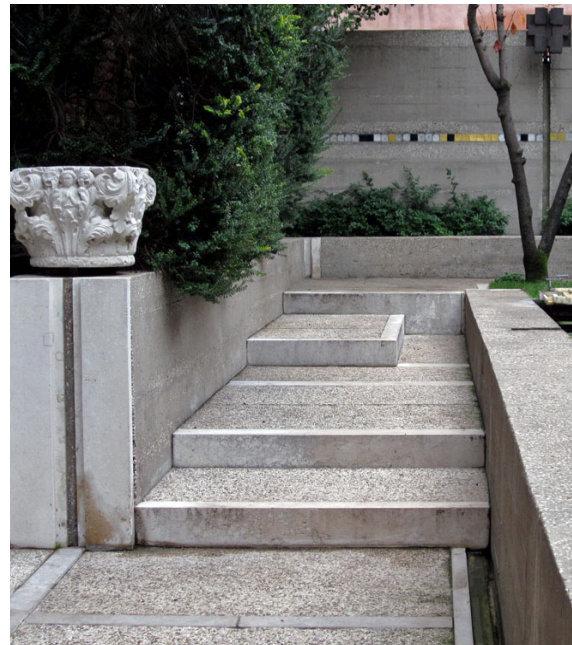
_ *Dichiarazione di Amsterdam* (1975)

Afferma il primato della conservazione del patrimonio tra gli obiettivi della pianificazione del territorio e la necessità di attribuire agli edifici funzioni che ne rispettino il “carattere”.

Tale dichiarazione sancisce definitivamente il confronto tra **valore culturale e valore di utilizzo**. La valenza economica del bene culturale è integrata dalle discipline economiche, che interpretano la conservazione come un’attività produttiva, finalizzata alla trasformazione di un bene che non perde i suoi valori peculiari storico-architettonici ma ottiene un’utilità di tipo sociale.

_ *Carta di Washington per la Salvaguardia delle Città Storiche* (1987)

Nasce dall’urgenza di esercitare un controllo su un fenomeno in rapida espansione, quello



84. Accostamenti tra “vecchio” e “nuovo”, *Museo di Castelvecchio*, Verona, e *Fondazione Querini Stampalia*, Venezia, Carlo Scarpa

della rifunzionalizzazione dei centri storici per destinazioni terziarie. Esso include tra i valori da conservare, le diverse vocazioni acquisite dalla città del corso della sua storia e afferma che le nuove funzioni e le infrastrutture richieste dalla città contemporanea debbano essere adattate a tali specificità.

3.3.2 Il bene culturale e il “tipo edilizio”

Relativamente ai processi di salvaguardia e rifunzionalizzazione di edifici di carattere storico, si introduce inoltre il concetto di bene culturale. Questo concetto ha visto un’evoluzione nel corso della storia, passando da bene mobile o immobile dal valore storico, artistico, archeologico, etnografico (1939), a bene anche naturale (1967), avente riferimento, in qualunque modo, la storia della civiltà e la testimonianza storica, e, infine, a bene anche “immateriale” (Convenzione Parigi, 2003), con riferimento ad ogni espressione, conoscenza, abilità, oggetto o spazio associato a comunità e gruppi che lo riconoscano parte del loro patrimonio culturale.

Legato al concetto di riutilizzo dei centri storici è, poi, il concetto di “tipo edilizio”, elemento che rappresenta lo spirito e il principio delle opere dell’uomo, una sorta di nucleo attorno al quale si sviluppa la forma.

Il tipo è strettamente legato all’uso, derivando dai bisogni e dalla funzione che ha l’oggetto; si instaura, perciò, una corrispondenza tra funzione e tipo, in cui il tipo è **traduzione necessaria della funzione**.

In Italia la ricerca tipologica verrà sviluppata presso lo IUAV di Venezia, grazie agli studi di Carlo Aymonimo e Aldo Rossi (CHI SONO???)

In particolar modo Rossi riprende il concetto di forma come elemento in cui si sostanziano i valori civili e collettivi della città.

Il tipo risulta elemento cardine per classificare le vicende urbane e per evidenziare i valori urbani in

grado di lasciare tracce.

Lo studio della città si sviluppa, quindi, riconoscendone i tipi permanenti, i loro elementi costanti e ricorrenti, i loro modi di aggregazione e di accrescimento, in grado di svelare la logica intrinseca alla formazione della città stessa.

Sulla base della classificazione dei tipi (per esempio gradni contenitori, edifici specialistici nodali, edifici specialistici seriali) sarà possibile far corrispondere destinazioni d’uso coerenti alle caratteristiche di ogni tipo.

Ad oggi, in Italia, gli organismi edilizi esistenti, inclusi tra le bellezze naturali o tra i beni di particolare valore artistico, vengono tutelati direttamente nella Costituzione (art.9) e in una serie di leggi ordinarie che si sono susseguite dal 1939, per giungere sino all’adozione del Testo Unico in materia di beni culturali e ambientali, con il Decreto Legislativo n.490 del 1999.

Sono, in generale, le regioni ad avere il compito di stabilire, con proprie leggi, quali mutamenti, connessi o non connessi a trasformazioni fisiche, dell’uso degli immobili o di loro parti, sono concessi e debbano essere subordinati al rilascio di autorizzazione o concessione.

La legge regionale diventa pertanto competente a predisporre, tramite il **Piano Regolatore**, la classificazione delle zone urbane (in base a funzioni già esistenti e caratteristiche fisiche e sociali) e, per ogni zona, le destinazioni d’uso ammesse e le variazioni consentite.

NOTE

9. VIOLLET LE DUC (1814-1879)

Architetto francese, conosciuto soprattutto per il restauro di edifici medievali. Figura centrale per l'architettura neogotica in Francia e per il dibattito sul tema dell'"autenticità" e utilità di un edificio, che non deve essere solo conservato, ma ristabilito con funzioni sociali, in una continuità tra passato e presente.

10. JOHN RUSKIN (1819-1900)

Scrittore e critico d'arte inglese, noto per la sua concezione di restauro "romantico", di fatto opposta alle idee di Le Duc.

Egli ritiene immorale l'intervento di restauro, inteso come sostituzione della copia all'originale, ammettendo solo interventi di manutenzione, utili a prolungare il più possibile la vita dell'architettura antica, alla quale va riconosciuto anche il diritto, quando sarà giunto il momento, di morire.

11. WILLIAM MORRIS (1834-1896)

Artista e scrittore inglese, tra i fondatori del movimento Arts and Crafts, per il recupero delle lavorazioni artigianali tradizionali, vicino al pensiero di Ruskin.

Nel 1877 fonda l'associazione per la protezione degli antichi edifici (Society for the Protection of Ancient Buildings - S.P.A.B), che persegue la conservazione degli edifici a soli scopi educativi.

12. CAMILLO BOITO (1836-1914), GUSTAVO GIOVANNONI (1873-1947)

Boito è un architetto italiano sostenitore del restauro "filologico", contrario a quello stilistico e falsato di Le Duc.

Egli sostiene la necessità di rispettare e tutelare i valori artistici e storici del monumento, oltre che l'importanza della conservazione dei segni lasciati dal trascorrere del tempo (le aggiunte devono essere sempre distinguibili dall'originale)

Fu promotore, nel 1883, della I Carta Italiana del Restauro, in cui confluirono gran parte delle sue posizioni.

Giovanconi è seguace di Boito, promotore di un "restauro filologico scientifico" che conservi sia il monumento sia l'ambiente che lo circonda.

Egli si colloca tra la corrente archeologica, a favore di un mantenimento dello stato di fatto del monumento, e il restauro stilistico, che sostiene il ripristino di un ipotetico stato originario. Giovanconi sostiene le opere di consolidamento e di manutenzione, realizzabili

attraverso l'uso di tecniche moderne, senza perdere mai di vista il rispetto per tutte le parti.

3.4 COME INTERVENIRE NEL PROCESSO DI RIUSO

_ Tendenze e strategie di intervento

Le carte del restauro appaiono il riferimento primario per gli interventi realizzati in Italia negli anni '70, durante i quali il recupero non costruisce ancora una specifica disciplina.

Si parla di “restauro conservativo”, inteso come risanamento fisico e riuso funzionale, in relazione soprattutto a vecchi edifici dal valore storico non chiaramente riconoscibile, in condizioni di degrado molto avanzate e da destinare in primo luogo ad abitazioni per le classi popolari più deboli.

In questo quadro il riuso del centro storico è inteso come alternativa allo spreco edilizio, per limitare l'espansione della città e recuperare patrimonio edilizio non utilizzato, affidando all'ente pubblico un ruolo di gestione, a garanzia di interventi a scopo sociale e non speculativo.

Proprio in un bilancio degli interventi di riuso nelle città storiche italiane negli anni '70, Secchi parla di “riuso perverso”, dovuto alla speculazione e alla mancanza di preparazione tecnica adeguata.

Uno degli esempi sarà proprio la città di Venezia.

Le tendenze di riuso più recenti vedono, invece, evolversi il tema del riuso dell'edificio storico, ponendo particolare attenzione alle caratteristiche preesistenti e andando a comprendere quello dell'intera area in cui i manufatti sono collocati.

Nel caso dell'intervento che ha investito il complesso delle Zitelle a Venezia (progetto cinquecentesco di Palladio), il riuso diventa scelta indispensabile per la conservazione della preesistenza.

Al fine di contrastare il progressivo decadimento dell'edificio, il comune di Venezia ha affidato, nel 1993, all'architetto Ugo Camerino, il progetto di recupero che ne prevede la conversione da luogo di educazione “*per giovani e belle fanciulle esposte al rischio di una vita immorale*”, in centro culturale (CZ95) destinato a congressi e manifestazioni positive.

L'intervento ha lasciato in evidenza la struttura e i materiali originari, evitano di frammentare, chiudere o separare gli ampi spazi attraverso l'uso di porte e pareti di vetro.

I linguaggi contemporanei di recupero e rifunzionalizzazione si muovono tra due estremi, il contrasto e la continuità con quanto già esiste. Il nuovo può costituire un segno appena percettibile oppure modificare la percezione stessa del fabbricato esistente, trasformandone volumi, prospetti e materiali, per adattare un vecchio contenitore a nuove funzioni o per migliorarne le prestazioni.

È possibile individuare alcune strategie progettuali principali, raggruppabili in categorie di intervento:

- la strategia della “**SCATOLA NELLA SCATOLA**” (fig. 86-87)

Modalità di intervento che evita trasformazioni morfologiche che possano alterare la percezione esterna dell'edificio, limitando la manomissione della materia originaria e trattandola semplicemente come “contenitore”.

È il caso di molti musei di storia locale realizzati in contenitori storici, dove il pezzo più importante da esporre è l'immobile stesso. Si opera, dunque, inserendo una nuova costruzione all'interno del contenitore storico, strutturalmente indipendente da esso, che genera situazioni spaziali inedite e funzioni nuove e in cui il percorso costituisce il fulcro principale.

Questa strategia è efficace in presenza di importanti volumi, come accade per i complessi industriali dismessi, dove la ricchezza dello spazio permette di pensare diversamente il rapporto tra il “dentro” e il “fuori”.

_ la strategia **ADDITIVA E SOTTRATIVA**
(fig. 88-89)

Quando la conservazione dell'immagine dell'esistente non è la priorità, si può intervenire con un'azione trasformativa più "forte", agendo per sottrazione o addizione di volumi.

"Svuotare" dei cavedi o delle corti, lì dove il volume era compatto, per esempio, è utile quando lo spazio è sovradimensionato e troppo uniforme o per migliorare la qualità dello spazio tra le costruzioni e la viabilità dei quartieri in cui sono inserite.

Al contrario, l'aggiunta di volumi autonomi, per forma e dimensione, può prevedere la realizzazione di sopraelevazioni, espansioni al piede dell'edificio, superfettazioni alla facciata (volumi a sbalzo) o corpi di collegamento tra volumi esistenti o indipendenti.

Questo tipo di intervento spesso modifica la configurazione formale dell'edificio ma non preclude la percezione dei rapporti geometrico-spaziali originari.

_ la strategia del **"CAMALEONTE"**

Questa strategia si muove sull'onda della crescente importanza che la "facciata" ha assunto nell'architettura contemporanea, dell'involucro come "pelle", mediazione fisica tra interno ed esterno, spesso a scapito dello spazio che contiene.

Questo processo a volte porta a dei fenomeni di falso storico o, al contrario, di totale rinnovamento dell'immagine esterna dell'edificio, per dargli un nuovo appeal o giovinezza, spesso legato alla necessità di comunicazione, ad un'immagine obsoleta.

_ la strategia **"DEBOLE" ALLESTITIVA**
(fig. 90-91)

Strategia che implica un intervento denominato da Branzi di tipo "debole", caratteristico delle tecniche di allestimento e perciò non invasivo e determinante in modo permanente per la struttura originaria.



85. Centro Culturale CZ95, complesso Zitelle, Giudecca, Venezia, 1993

L'attività di allestimento ha come propria caratteristica proprio la non durevolezza o stabilità ed è molto vicina al mondo delle installazioni effimere e temporanee.

Per Branzi tale categoria non può essere più considerata come un sotto-categoria dell'architettura, in quanto ha di recente occupato una nuova centralità disciplinare nelle trasformazioni urbane: *“quando si allestisce una mostra, uno stand, uno showroom, o quando si arredano spazi di lavoro o abitativi, quando si mette in scena un'opera teatrale o un balletto, si costruisce un pezzo di città. Un pezzo di città che va a collocarsi nella sua frangia più evoluta, quella che corrisponde alla logica di reversibilità, adeguamento, ri-funzionalizzazione del mondo costruito”* (Branzi, 2002, p.96).

La categoria dell'allestimento racchiude proprio tutti gli elementi genetici tipici di una nuova modernità, la modernità che Branzi stesso ha definito “debole e diffusa”.

L'allestimento, dunque, come continuo ri-assesamento funzionale di fronte alla necessità di continua trasformazione e mutazione d'uso che caratterizza la città contemporanea.

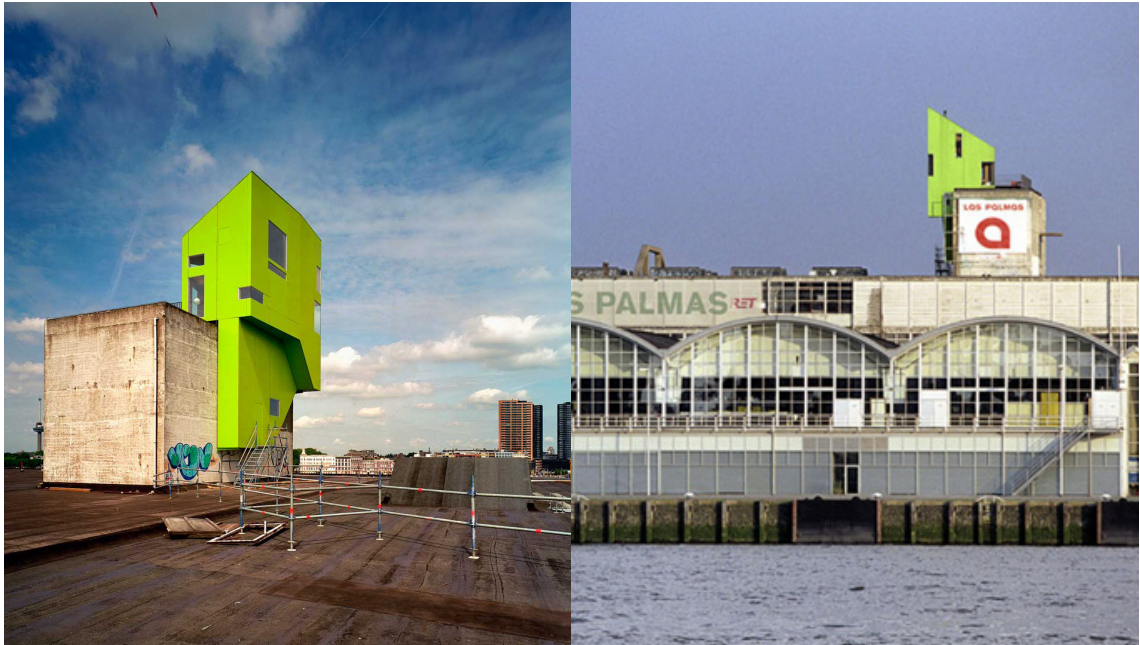
Le funzioni e le destinazioni vengono costantemente rinnovate attraverso trasformazioni che riguardano più l'allestimento degli interni (sottosistemi architettonici), che non i contenitori. Sono trasformazioni, appunto, deboli, poco evidenti, reversibili, temporanee, ma di grande rilevanza, favorendo un'aggiornamento continuo rispetto alle sue nuove funzioni.



86. STRATEGIA SCATOLA NELLA SCATOLA: *Schaustall*, FNP architekten, Rheinland-Pfalz, Germania 2005



87. STRATEGIA SCATOLA NELLA SCATOLA: Opera Restaurant, Odile Decq, Parigi, 2011



88. STRATEGIA ADDITIVA: Parasite *Las Palmas*, Kortenkle Stuhlmacher Architekten, Rotterdam 2001



89. STRATEGIA ADDITIVA: *Porter House*, Shop Architect PC, New York, 2003



90. STRATEGIA ALLESTITIVA: Ronan e Erwan Bouroullec + Kvadrat , Victoria and Albert Museum, Londra, 2011



91. STRATEGIA ALLESTITIVA: Spazio musicale per *Prometeo*, Renzo Piano, Chiesa di San Lorenzo, Venezia, 1984

3.5 IL VALORE DELL'ARCHITETTURA SACRA NELLA CONVERSIONE D'USO

3.5.1 L'architettura e il sacro

Un luogo di culto, nelle tre grandi religioni monoteiste, non è considerato tanto sacro in sé stesso, quanto in virtù della presenza dei fedeli: l'"assemblea" è l'elemento più importante dell'edificio sacro.

Parte principale ed essenziale della *domus ecclesiae* fin dalle origini era il *naòs*, spazio dove la comunità avrebbe trovato, secondo la sua promessa, Dio.

Il termine "edificio sacro" è, dunque, ambiguo per definizione.

Nel caso si tratti di un luogo di culto, infatti, da un lato *si determina senza la necessaria presenza di una costruzione edificata allo scopo, dall'altro presenta caratteristiche diverse da quella di altri edifici, che noi pur definiamo "sacri", in quanto oggetto di particolare rispetto e devozione (sia di carattere religioso, un'edicola, un sacello, sia non religioso, un monumento, una tomba), ma da cui esso si distingue* (Cornoldi, p.11).

Per Cornoldi, dunque, si potrebbe distinguere, per correttezza, tra edificio sacro ed edificio "santo", quest'ultimo afferente strettamente ai luoghi di culto religioso, mentre il primo con caratteristiche inerenti la spiritualità, ma che può anche esulare dalla religione.

In origine tutte e tre le religioni pongono, dunque, come base del loro culto, la semplice riunione dei fedeli, indipendentemente dal luogo costruito: sinagoga in greco significa, appunto, assemblea, esattamente come il termine "chiesa" indica l'insieme dei "convocati", mentre per i musulmani è consuetudine tutt'ora praticare il culto indifferentemente nella moschea o in qualunque luogo aperto.

Ma se per pregare o svolgere funzioni religiose non è necessaria una costruzione architettonica, è anche vero che nei secoli la comunità dei fedeli ha eretto luoghi preposti al culto dal carattere

sempre più peculiare, maestoso e artistico, in cui lo spirito potesse trovare riscontro anche nella bellezza estetica e sublime del luogo e in cui il "sacro", pur appartenendo alla categoria dell'interiorità e della sensitività, inteso come "altro" e "diverso" dall'ordinario, profano e comune, potesse manifestarsi in tutte le sue espressioni.

È lo spazio che Rudolf Otto definisce "numinoso", un mix di bellezza, paura e mistero.

L'architettura sacra ha, perciò, nel tempo, assunto tutta una serie di caratteristiche inerenti non solo la dimensione liturgica, e religiosa, ma anche estetica.

Enzo Bianchi, priore di Bose, nel testo *Architettura e Liturgia*, parlando degli edifici religiosi costruiti in epoca contemporanea, indica alcuni punti fermi che lo spazio della liturgia deve rispettare, indipendentemente dalla forma: *"...la necessità di un' "oriente", senza il quale lo spazio tenderebbe al caos, uno spazio definito da un asse, uno spazio per l'incontro, un luogo che indichi un cammino dove trovi posto l'evento, un luogo simbolico, uno spazio con dimensioni di vuoto per il silenzio, per il suono, per il "non detto". La chiesa non dovrebbe essere un'aula di scuola, né una sala da spettacolo, né un luogo per assemblee sindacali, né uno spazio polivalente...la chiesa deve essere memoria dell'alterità, di ciò che è altrimenti, dunque profetia della trasfigurazione di questo mondo..."* (Cit., Cornoldi, p.11).

Le costruzioni religiose, luogo per eccellenza espressione del rapporto con "l'altro da sé", offrono un'immagine che è tutt'altro che alienazione, esoterismo, libertà e mistero, presentandosi, di fatto, pur cariche di significati e segni simbolici, come impianti molto razionali e concreti, caratterizzati da una forte presenza della materia, forse dovuta alla necessità di affermare la solidità della fede e della comunità dei fedeli.

Simbolismo e rigore, nesso tra forma e significato,

sono i caratteri che contrassegnano queste fabbriche, dunque: precisione e ricchezza del disegno in pianta, misura e complessità della luce, articolazione pensata dei luoghi (luoghi di accesso, distribuzione, rito e meditazione).

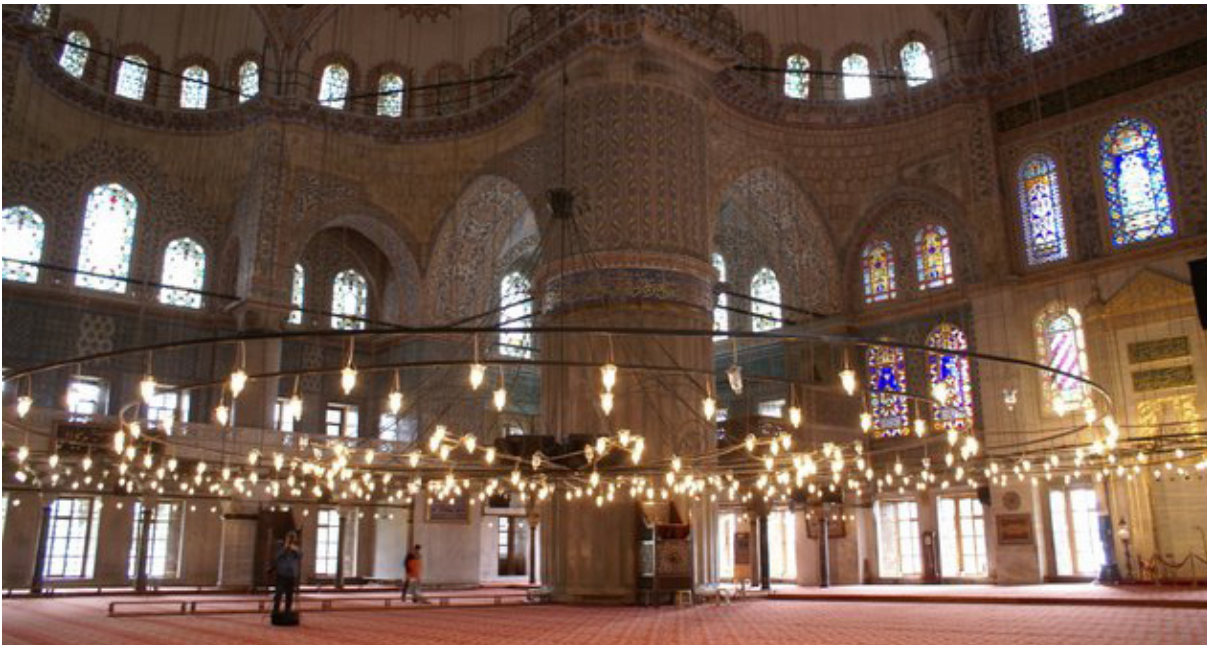
Ogni religione poi ha degli elementi specifici, posti in punti determinati: la *bimah* (il pulpito da cui leggere la *Torah*) e l'*Aron ha-kodesh* (armadio sacro che contiene la *Torah*) nelle sinagoghe, il *Mirhab* (nicchia che indica la *Kibla*, la direzione verso cui rivolgersi in preghiera, indicante la Mecca e il santuario della Kaba) e il *Minbar* (pulpito da cui l'Imam parla) nelle moschee, il *presbiterio* (zona rialzata riservata al clero e contenente l'altare) e l'*abside* (struttura poligonale o semicircolare coperta da una volta) nelle chiese cristiane.

Numerose sono le critiche riguardo l'inadeguatezza di molti progetti religiosi contemporanei, privi di una profonda conoscenza di base degli aspetti liturgici e simbolici o interpretati in maniera

superficiale, spesso determinando edifici vuoti e pretenziosi, più attenti d una ricerca figurativa e formale.

Negli ultimi anni l'edificio sacro è tornato tuttavia oggetto di studi più seri, in concomitanza con il riemergere, nello sviluppo del pensiero contemporaneo, della necessità del sacro e della sua legittimità nell'ambito di una condizione fortemente pluralistica. Pubblicazioni, convegni e mostre, come quella ospitata a Venezia alla Biennale Architettura del '92 (Architettura e Spazio Sacro nella Modernità, curata da Paolo Portoghesi), segnalano questo nuovo interesse.

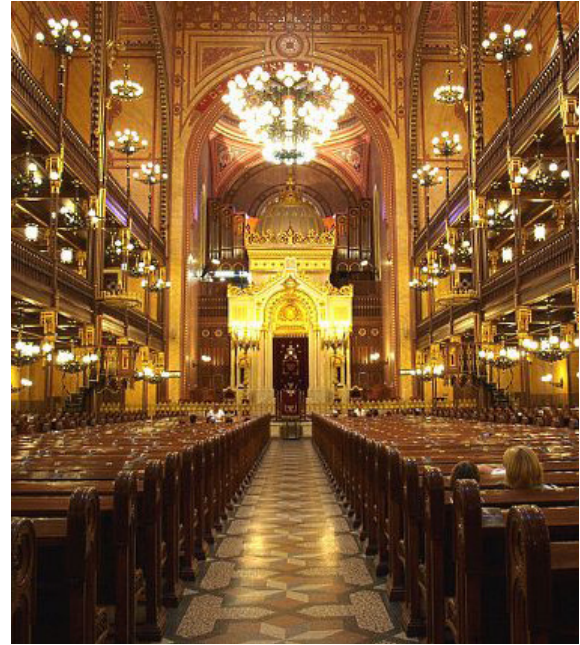
Il testo di Cornoldi ribadisce poi l'importanza, nel progetto dello spazio sacro, di regole specifiche, non tanto riguardanti le tipologie di spazio tradizionali (che pure nei secoli hanno visto modelli anche antitetici tra loro), ma quanto riguardanti l'approfondimento dei significati dell'edificio, delle sue diversificazioni funzionali, del richiamo agli archetipi.



92. Moschea Blu (Sultanahmet), Istanbul, 1617



93. Basilica di San Pietro in Vaticano, Roma, 1626



94. Sinagoga di Budapest, 1859

3.5.2 Gli edifici religiosi e le loro caratteristiche

L'articolazione spaziale degli edifici sacri segue determinate esigenze e funzioni.

In particolare, possiamo evidenziare alcune necessità basilari, quella di uno spazio per la meditazione, uno spazio per l'incontro (con il divino e con la comunità dei fedeli, per la preghiera) e uno spazio per il rito e le funzioni religiose specifiche, che sia punto focale della celebrazione e che trova riscontro, seppure con diversificazioni architettoniche, a seconda del tipo di rito che vi si celebra, in una generale ricerca di spazialità essenziale, unitaria e solenne.

Per ciò che riguarda gli edifici di religione cristiana, è possibile individuare alcuni tipi architettonici distinti:

_ *Cattedrale, Basilica*, luogo della celebrazione episcopale, cui presenza la "Comunità delle

Comunità"

- _ *Chiesa Parrocchiale*, per le celebrazioni di una comunità locale
- _ *Cappella votiva, funeraria o memoriale*, per devozioni particolari, di minor rilievo
- _ *Santuario*, luogo di pellegrinaggio
- _ *Monastero*, luogo di vita e celebrazione conventuale

Ciascuno di questi tipi richiede una composizione particolare, sia nelle dimensioni, che nel variare delle parti e della loro disposizione (per esempio, una chiesa parrocchiale non dovrà estendersi troppo in senso longitudinale, come invece accade nelle basiliche).

La forma archetipa della chiesa, derivante dagli antichi luoghi di culto giudaico-cristiani, è un impianto compatto, caratterizzato da una forte centralità e una moderata ma chiara direzionalità, in modo da esprimere, al tempo stesso, la partecipazione dei fedeli attorno ai luoghi di celebrazione ("fuochi liturgici"), ma anche la

progressione porta-altare-abside (“asse liturgico”).

Questo modello iniziale viene sviluppato dalla tradizione bizantina e poi ortodossa, ripreso, in seguito, nel Rinascimento e nel Barocco.

Si contrappone ad esso il modello della Basilica costantiniana, espressione del ruolo autoritario della *Gerarchia* (il governo dei Sacerdoti) e del suo potere politico, a cui si uniformano le chiese cristiane e cattoliche fino al XIX secolo, e caratterizzato dalla scomparsa dell'elemento partecipativo, con l'introduzione dei banchi e una forte estensione in lunghezza che allontana i fedeli dall'altare, rendendo il culto prettamente clericale. Solo in epoca moderna, con architetti come Gaudì, Le Corbusier, Kahn, reintroduce negli imponenti sacri il senso di partecipazione e di essenzialità liturgica.

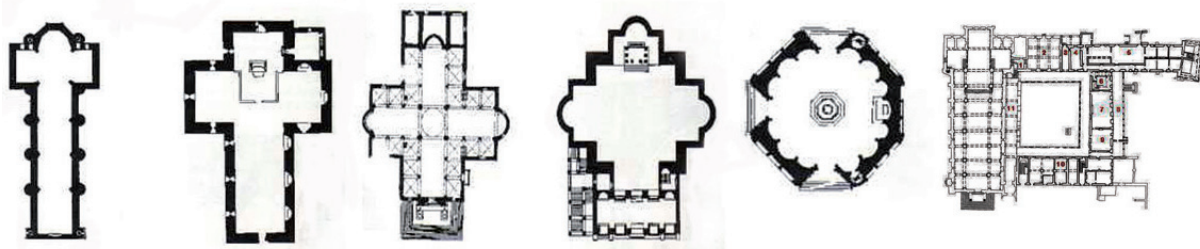
Ulteriori elementi che caratterizzano fortemente lo spazio, oltre alla dimensione e alla disposizione degli elementi, sono **l'illuminazione e l'acustica**.

La **luce** gioca un ruolo fondamentale per l'atmosfera degli edifici religiosi e viene utilizzata per accentuare alcuni elementi e per dirigere l'attenzione.

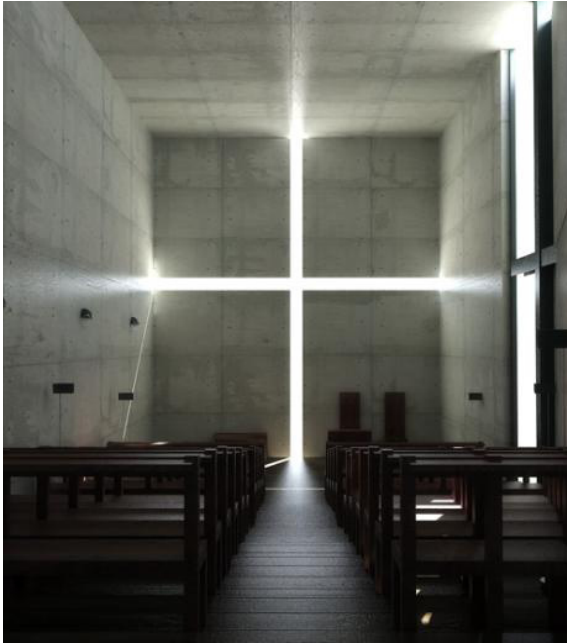
Nelle chiese cristiane la luce è, prima di tutto, un aspetto teologico, strettamente connesso alla creazione e alla natura della fede.

I muri delle cattedrali gotiche fanno spazio a vetrate e rosioni colorati, mentre nelle chiese barocche, finestre dalle vetrate trasparenti permettono alla luce di fluire all'interno, illuminando gli affreschi dei soffitti e modellando gli stucchi.

Poiché l'occhio umano è involontariamente portato a rivolgersi verso la zona illuminata di uno spazio, la quantità e la direzione della luce può essere usata per focalizzare l'orientamento durante le varie fasi della funzione e per dare rilevanza a particolari punti. La parte verso cui i fedeli devono rivolgersi



95. Da sinistra: pianta chiese a croce latina, pianta chiese a croce greca, pianta battistero, pianta abazia e monastero



96.The Church of Light, Tadao Ando, Osaka1989

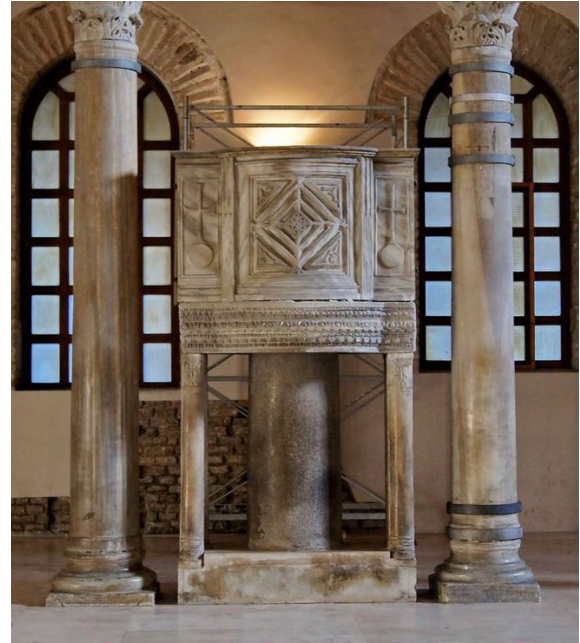
in chiesa è l'altare, l'Oriente, dunque questa è l'area maggiormente investita di luce (solitamente proveniente da ampie vetrate e rosoni posti sulle pareti dietro l'altare e nelle absidi).

La configurazione architettonica delle chiese è concepita poi, in modo da avere un buon effetto di diffusione e risonanza del **suono**, che devono essere, però, differenti, a seconda delle necessità.

Le chiese sono costituite, infatti, da diverse zone che ospitano funzioni liturgiche con differenti esigenze acustiche (navata centrale, absidi, transetto, coro), per cui la fonte del suono raggiunge i fedeli da posizioni diverse durante il corso del rito.

Il problema delle chiese con volumi molto ampi è rappresentato dal suono riverberante e dalla mancanza di assorbimento da parte delle superfici dei muri e del soffitto.

Per questi motivi, la posizione della fonte e la forma dello spazio sono fattori determinanti: oltre agli elementi d'arredo, l'utilizzo di superfici in materiale poroso (muratura a vista, blocchi di



97.Pulpito basilica di Sant'Apollinare, Ravenna, 547

pietra e legno grezzo) e trattate con elementi ornamentali (con sporgenze e rientranze), può ridurre il riverbero e gli echi, oltre che permettere l'assorbimento di alte frequenze. Ciò spiega la buone proprietà di assorbimento acustico degli ornamenti in stucco tipici dell'epoca barocca o le superfici in rilievo delle moschee.

Al tempo stesso, è necessario mantenere l'intensità del suono, che tende ad attenuarsi rapidamente con la distanza percorsa, attraverso elementi di riflessione che lo amplificano, posti in zone specifiche, come volte e cupole nell'area dell'altare e degli strumenti musicali.

Negli spazi sprovvisti di cupola, un tempo di risonanza lungo può fornire lo stesso effetto, non compromettendo la chiarezza del suono, purché "linearizzato" per tutte le frequenze. Per il sermone del prete, sarà sufficiente, per esempio, alzare il pulpito (fattore comune a chiese, sinagoghe e moschee) per assicurare la diretta radiazione del suono verso i fedeli, mentre i musicisti saranno posti in alto lungo la navata centrale.

IL TEMA DEL SACRO

Il termine “sacro” deriva dal termine latino arcaico *sakros*, rinvenuto sul *Lapis Niger*, sito archeologico romano risalente al VI secolo a.C. e, in un significato successivo, indica anche ciò che è dedicato alla divinità e al suo culto.

La radice di *sakros*, è il radicale indoeuropeo “sak”, il quale indica qualcosa a cui è stata conferita **validità**. Da qui anche il termine, sempre latino, di “sancire”, evidenziato nelle leggi e negli accordi.

Seguendo questo insieme di significati, il *sakros* sancisce una alterità, un essere “**altro**” e “**diverso**” rispetto all’ordinario, al comune, al profano.

Il termine *sakros* corrisponde al greco *hagios*.

Marcel Mauss (1872-1950) ed Henri Hubert (1872-1927), autori dell’*Essai sur la nature et la fonction du sacrifice* (1897), sono tra i primi studiosi ad indagare la dimensione del sacro che, a detta di questi, si manifesta nel “**sacrificio**” il quale, per mezzo della vittima, permette agli esecutori dello stesso, i “sacerdoti”, di passare dal piano del “profano” al piano del “sacro”.

Il missionario ed etnologo inglese Henry Codrington, alla fine del XIX secolo, in Melanesia, una regione dell’Oceania, introduce i termini di “mana” e “tapu”, indicando con essi i concetti di potenza e proibizione.

Il sacro risiede nelle persone così come negli oggetti ed è una potente energia; è una categoria primordiale, ambivalente e complessa, che riguarda la sensitività, un fenomeno intenso e sfuggente che non può essere descritto per sé stesso ma sempre in relazione alla reazione che ispira. Il sacro è dunque tale solo in un particolare luogo, in un particolare momento e per una particolare persona.

Il sociologo francese Roger Caillois parla di fenomeni di **attrazione** e **repulsione**. In presenza del sacro, un credente ha la stessa sensazione di un bambino in presenza del fuoco: non familiare con questo elemento, prova, al tempo stesso, il desiderio di scaldarsi e la paura di bruciarsi.

Le lingue greche e latine, che differiscono in questo aspetto dalla lingua ebraica, segnano una precisa distinzione tra un’**esistenza oggettiva e soggettiva del sacro**. Da un lato, esso è permanentemente incarnato in particolari luoghi (vedi i termini greco *hieros* e latino *sacer*), dall’altro è qualcosa a cui danno vita particolari persone (*bosios* e *sanctus*).

Il teologo protestante Rudolf Otto parla del sacro come il momento cruciale e costitutivo dell’esperienza religiosa e introduce un altro termine in “*The Idea of the Holy, on the irrational in the Idea of the Divine and its relation to the rational*” (1917), il “**numinoso**” o “**divino**”. Egli definisce divino ciò che rimane del sacro, una volta spogliato degli attributi morali, estetici e discorsivi di cui è stato investito. Il divino è il vero nucleo del sacro, definito come *mysterium tremendum et fascinans*, al tempo stesso; il contrasto tra *tremendum* e *fascinans* viene più facilmente espresso, per Otto, con il concetto di **sublime**, un mix di paura e bellezza, ed per questo motivo che l’architettura religiosa adotta mezzi espressivi come il monotono, l’uniforme, il continuo, il vuoto, il buio e la luce.

Mircea Eliade, filosofo cattolico rumeno, pubblica il testo *Il Sacro e il Profano. La Natura della Religione* (1957), in cui introduce il termine “**ierofania**” (dal greco *hieros*, sacro, e *phainein*, mostrare), la manifestazione del sacro nel tempo e nello spazio. Qualsiasi oggetto, comportamento, funzione, può divenire sacro quando assurge ad ulteriori significati ed attributi (quando gli uomini vi scorgono qualcosa d’altro) e si separa, così, dal caos che lo circonda, il profano, pur mantenendone le caratteristiche fisiche.

Sia Otto che Eliade adottano un tono che appropria al tema della religione rivelata: i concetti di cui parlano, il divino e la ierofania, non possono essere provati né al tempo stesso rifiutati.

Roger Stegers, in *Sacred Buildings* affronta il tema dell’**arte contemporanea** e del suo contributo al tema del sacro. Egli afferma come, in particolare l’arte Minimal, l’Arte Povera e la Land Art, con la loro esplorazione dello spazio, totalmente slegata da requisiti funzionali, producono forme che operano usando fenomeni religiosi, a volte anche inconsapevolmente. Attraverso un’estrema materialità in oggetti solidi, pesanti, opachi, da un lato, e un’estrema immaterialità in oggetti liberi, luminosi, trasparenti, dall’altro, gli artisti mirano ad all’immersione empatica, con l’intento di far partecipare piuttosto che far comprendere.

Secondo Stegers, citando Walter Benjamin, molti spazi segnati da un intervento di Land Art, oscillano, tra **traccia** e **aura**, assumendo il valore di santuario e altare, luoghi in attesa della celebrazione di una cerimonia: la traccia costituisce l’*apparenza della vicinanza*, indipendentemente da quanto sia lontano l’oggetto che l’ha lasciata, l’aura è l’*apparenza della distanza*, indipendentemente da quanto vicino sia l’oggetto che la fa nascere.

IL SACRO E IL LAVORO

La concezione del lavoro ha un forte legame con il tema del sacro in quanto valore etico da sempre presente nella dottrina sociale della chiesa cristiana.

Il lavoro è alla base della condizione umana e ha radici che toccano il primigenio rapporto tra Dio e l'uomo e tra Dio e il mondo; fin dal momento della creazione, quando l'essere umano e il suo ambiente sono sorti dal nulla, già il lavoro ha fatto la sua comparsa come ponte tra Dio e l'uomo.

Esso viene considerato lo strumento attraverso il quale l'uomo può redimersi e condurre una vita pia: l'uomo-lavoratore creato a immagine e somiglianza del Creatore, continua a sviluppare e continuare la sua opera; tutte le creature sono nate per collaborare ad una grande impresa di edificazione.

Questo fondamento del lavoro è una "novità" del pensiero ebraico-cristiano. L'uomo antico non poteva apprezzare il lavoro e riconoscerne tutta la forza positiva perchè non aveva un'idea di creazione, il mondo era concepito come eterno e già compiuto.

La dottrina cristiana insiste, invece, sulla dignità del lavoro, pensando sempre alla sua immagine divina, che conferisce all'opera delle sue mani e della sua mente una sacralità da rispettare e tutelare.

La figura del lavoratore è una modalità dell'essere uomo in quanto creatura di Dio: attraverso il lavoro egli realizza se stesso come uomo.

È significativa, inoltre, la concezione secondo cui il lavoro debba essere fondato sulla **collaborazione**, in cui l'uso dei beni deve essere a vantaggio di tutti. La creazione è un'opera di potenza ma anche di sapienza, con cui dare un ordine alle cose, in modo che tutti ne traggano giovamento. Nessuno è creato isolatamente, ma sempre insieme al suo ambiente, definendo la sua relazione al tutto ordinato; c'è una mutua dipendenza tra gli esseri creati e il loro lavoro deve essere prima di tutto un servizio per gli altri.

Questo porta al tema della **comunità** e della famiglia, del lavoro inteso come "lavoro con gli altri" e "per gli altri", fine comune di una collettività, volta a soddisfare i propri bisogni. Il lavoro comune, poi, in presenza di legami sociali caratterizzati dalla comunanza della cultura, della storia e della lingua, contribuisce a stringerne i vincoli: le forme di lavoro, in particolar modo quelle artigianali, che si trasmettono di generazione in generazione,

rafforzano il **legame con il passato e con la collettività**.

Infine anche il tema della creatività caratterizza il tema del lavoro in termini ideologici sacri: essa è intesa come un trar fuori potenzialità nascoste, laddove questo non vada contro le cose stesse lavorate e l'ambiente a cui appartengono. Il lavoro dell'uomo non è inteso soltanto come necessario alla sopravvivenza, ma anche di far crescere il creato in forme nuove e inedite.

La **creatività** dell'industria e dell'artigianato avvicina ancora di più l'opera dell'uomo a quella del Creatore.



98. San Giuseppe falegname, affresco chiesa Madre San Giuseppe, Nissoria (Enna)

3.5.4 Il recupero degli edifici religiosi

Nel XIX secolo, durante le campagne napoleoniche, la soppressione degli ordini religiosi e l'alienazione dei beni ecclesiastici, immisero sul mercato urbano un gran numero di conventi, abbazie, certose, chiese, successivamente trasformate soprattutto in scuole, caserme, ospedali, prigioni.

La conversione venne adottata, dunque, con un cambio di funzione legato a **scopi sociali**, che potessero fornire un **servizio alla collettività**; questi luoghi divennero nuovi luoghi pubblici di culto della società moderna, luoghi della comunità, del sociale, in cui *“si compivano nuovi riti, sebbene non religiosi”* (Fiorani, 2009).

Il tema del cambio della funzione degli edifici religiosi è stato da sempre controverso, particolarmente legato alla volontà di tutela non solo delle strutture, ma soprattutto dell'aspetto sacro che ad esse è correlato.

William Morris parla del tema della funzione degli edifici da restaurare nel corso della campagna promossa dalla S.P.A.B (*Society for Protection of the Ancient Buildings*) in difesa delle chiese di York. Egli afferma che ogni architettura ha la sua particolare funzione, in particolar modo una chiesa, e mette in guardia dai pericoli di un disuso che porta, di frequente, a qualcosa di peggiore del degrado, ricordando proprio le numerose chiese trasformate in Italia e in Francia al tempo della *“rivoluzione atea”*, in forni, carceri e depositi.

A questo atto di accusa segue la proposta di indispensabile individuazione di funzioni sociali per le antiche chiese abbandonate, escludendo destinazioni per scopi commerciali e proponendo per esse, nel caso in cui non possano essere restituite a scopi parrocchiali, una destinazione scolastica.

Dopo la seconda guerra mondiale alcune chiese dismesse assunsero la funzione di musei storici e, in seguito, di teatri, auditorium, biblioteche.

Si andava, delineando, quindi, una volontà di

riuso di tali edifici in cui accanto allo scopo pubblico e sociale, si riprendesse il carattere **“cerimoniale”** che li aveva contraddistinti in passato.

Essi ritornano ad essere *landmark* per il territorio in cui si trovano, punto focale per la comunità che vi esercita nuovi riti contemporanei, permettendo l'aggiornamento continuo delle città rispetto alle nuove funzioni.

Tra le carte del restauro, di cui si parla nei paragrafi precedenti, una in particolare affronta il tema della funzione degli edifici religiosi, la *Carta sulla Destinazione d'Uso degli Antichi Edifici Ecclesiastici*, emanata in Italia dalla Pontificia Commissione Centrale per l'Arte Sacra, nel 1987.

Il documento nasce proprio per introdurre criteri di controllo del fenomeno del riuso in crescente sviluppo, con l'obiettivo di tutela dei valori simbolici e religiosi presenti, accanto a quelli storico-artistici, negli edifici ecclesiastici.

Nell'atto di mutamento di destinazione d'uso, viene affrontato l'aspetto che si riferisce al rapporto che l'uomo ha avuto con l'edificio oggetto di riuso, in cui giocano un ruolo fondamentale il *“senso”* dell'antica funzione e il rispetto della memoria dei significati acquisiti dalla preesistenza.

La funzione, perciò, non dovrà mai porsi in contrasto con il significato degli edifici religiosi che hanno costituito per secoli segni in rapporto, non solo con la spiritualità, ma anche con le stesse attività pratiche nelle varie forme di vita.

Nel documento al riuso è riconosciuta una forte valenza economica, quale elemento fondamentale per garantire la manutenzione del manufatto e scongiurare lo spreco edilizio.

La città contemporanea rivela oggi un panorama che vede un numero considerevole di edifici storici, che si leggono come luoghi di culto, e non lo sono più, assumere funzioni di carattere pubblico, istituzionale o privato, ed edifici di nuova costruzione, che faticano a riconoscersi come luoghi liturgici e che, invece, ne accolgono le funzioni.

Possiamo suddividere le attuali e più frequenti destinazioni d'uso degli edifici religiosi dismessi e recuperati, in alcune categorie:

– *spazi museali*, in particolare in edifici gotici, per la loro caratteristica divisione in assi e navate che permette una più facile suddivisione degli spazi in sezioni e aree.

– *spazi per il teatro, la musica e le arti performative*, per lo più in edifici dallo stile classico, per la loro conformazione più “centrale”.

– *spazi con funzione didattica*, come le biblioteche, gli archivi, gli auditorium, i centri congressi.

– *spazi con funzione di assistenza sociale*, per lo più in complessi monastici, per la loro necessità di frammentazione degli spazi e dei percorsi.

Più recenti le destinazioni con funzione di residenza privata o per l'ospitalità, che vanno a decostruire maggiormente lo spazio, frammentandolo e spesso andando a perderne la visione d'insieme.



99. residenza privata *St. Jude*, Michael Jones Architects, Bristol, 2006



100. Historisches Museum, Basilea 1980



101. Uffici *Graduate Health System*, M.B. Thomson, Philadelphia, Usa, 1989

_ BOEKHANDEL SELEXYZ DOMINICANEN e SAN GIORGIO IN POGGIALE

Chi: Merx & Girod Architects

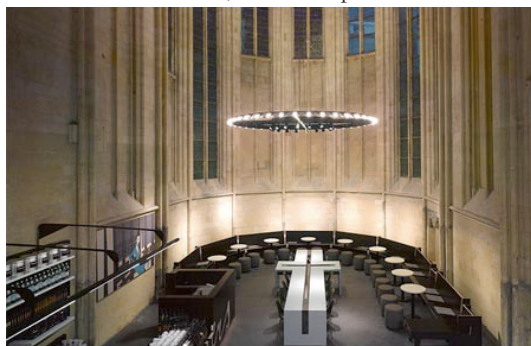
Cosa: Biblioteca

Dove: Maastricht, Olanda

Quando: 2007

La Boekhandel Selexyz Dominicanen è una biblioteca pubblica, progettata da Merx and Girod Architects, nel 2007, all'interno dell'ex-chiesa dominicana di Maastricht.

L'ambiente originario è lasciato intatto, si lavora solo con l'introduzione di micro e macro sistemi d'arredo. La struttura contiene spazi di studio e lettura individuale, zona archivio, esposizione libri in vendita e zona ristoro, che trova posto nell'abside.



102. Sopra e di lato: Boekhandel Selexyz Dominicanen, Merx and Girod Architects, Maastricht, 2007

Chi: Michele De Lucchi

Cosa: Biblioteca

Dove: Bologna, Italia

Quando: 2009

Progetto di Michele De Lucchi del 2009 per la costruzione di una libreria/biblioteca all'interno dell'ex-chiesa di San Giorgio in Poggiale a Bologna. Anche qui la struttura originaria è lasciata intatta e in evidenza, introducendo semplici elementi d'arredo in legno naturale.



103. San Giorgio in Poggiale, Michele De Lucchi, Bologna, 2009



_ MAISON DE L'ARCHITECTURE

Chi: Chartier-Corbasson Architectes

Cosa: Centro culturale

Dove: Parigi, Francia

Quando: 2003

Ex monastero Francescano-Cappucino, l'edificio viene usato dal 1973 al 1990 come scuola di Architettura, poi riconvertito in centro culturale nel 2000.

L'uso di materiali semplici, come il vetro e il corten, permette di lasciare in evidenza la struttura originaria, con i segni grezzi del tempo che l'hanno caratterizzata negli usi precedenti.

Il progetto, dello studio Chartier-Corbasson Architectes, prevede spazi molto flessibili ed essenziali, con aree uffici, studio, caffetteria e un auditorium a "scomparsa", tramite spalti mobili, che permette uno spazio versatile per eventi, performance e video-installazioni



104. Aree studio



105. Uffici



106. Sopra e di lato: auditorium



_ KRUISHEREN HOTEL, Maastricht

Chi: SATIJN Architecten

Cosa: Hotel

Dove: Maastricht, Olanda

Quando: 2001

Progetto che vede il recupero di un monastero gotico del XV secolo, riconvertito in hotel di lusso. 60 camere occupano l'area dell'ex-monastero, mentre la chiesa funge da reception e ristorante.

Le modalità di intervento lasciano rivelare la struttura originaria che, però, spesso, risulta secondaria, uno sfondo ad arredi ed elementi scenografici che poco hanno a che fare con lo spirito del luogo.



107-108-109-110. Dall'alto a sinistra e di lato: particolare camere in cui nota la finestratura originaria; la zona ristorante, che occupa l'abside dell'ex-chiesa; l'ingresso scenografico; la hall.

Chi: Thetis, Comune di Venezia
Cosa: Polo culturale
Dove: Venezia, Italia
Quando: 1990



3.6 VENEZIA RIFUNZIONALIZZATA

3.6.1 Lo sviluppo urbano e architettonico

_ le origini

Le popolazioni venete delle origini considerarono gli isolotti e i litorali dell'arco lagunare un luogo idoneo per la sopravvivenza e, in seguito, non soltanto per un'occupazione temporanea: coscienti che l'unica risorsa rimasta era la natura, ricominciarono da zero, da un'economia di agricoltura e pesca, in un luogo a metà tra terraferma e mare aperto, distaccato ma geograficamente non lontano e fisicamente non del tutto diverso dal primo, aperto ma protetto e differenziato rispetto al secondo. Ovviamente non un luogo facile per l'insediamento urbano e civile a causa della discontinuità del suolo, fatto di tantissime piccole isole.

Con il passare del tempo gli insediamenti sparsi andarono moltiplicandosi in tutto l'arco delle lagune venete, da Chioggia a Grado, e, in particolare, dentro il perimetro di Venezia si formarono, sotto forma di **comunità parrocchiali**, dei primitivi **nuclei urbani** (alla fine del VIII secolo, erano 14) separati e autosufficienti, fondati su una struttura economica uniforme (agricoltura, pesca, artigianato, commercio marittimo), il cui fulcro era la **chiesa**.

Durante i quattro secoli successivi ci fu un grande moto di immirazione-colonizzazione costituito dalla transmigrazione delle piccole comunità dell'estuario dell'arcipelago realtino. Nacquero più di 50 nuovi nuclei parrocchiali.

La conformazione di base della città è, dunque, fondata su una **struttura aggregativa**: un'aggregazione di più città separate ma congiunte; un'insieme di **isole-contrade**, alla cui definizione concorrono i canali che le circondano, e una sorta di autonomia funzionale e "culturale", data dalla

chiesa (ogni contrada ne ha spesso più di una).

Nell'immaginario collettivo la contrada resta anzitutto il territorio devozionale di un santo eponimo, il cui governo spirituale si stabilisce con la celebrazione di solenni rituali da parte dei legittimi elettori.

La struttura religiosa era organizzata, infatti, dagli ordini civili della società: le chiese erano costruite dai cittadini più facoltosi, e assegnate a preti e curati (*pievani*), eletti dai parrocchiani, cioè solo da chi aveva case o altri beni stabili e immobili nella parrocchia, rendendo quindi **coincidenti residenza, proprietà e governo**.

L'organizzazione contradale del territorio urbano è quindi di matrice laica e fondiaria.

Si delineano contrade centrali, nell'area tra San Marco e Rialto, di prevalente proprietà patrizia, e contrade marginali, a carattere popolare e dedicate ad attività produttive, portuali e di magazzinaggio.

La contrada funzionerà fino al '500 e '600 come sistema autonomo di approvvigionamento, meccanismo locale simbolo di politica sociale e dell'abbondanza data dal buon governo dello stato, che soddisfa le necessità della città attraverso un numero limitato di grandi strutture e una rete estesa di piccola commercializzazione contradale. Ogni contrada ha, infatti, tre elementi base, il pozzo, il forno, e il magazzino per il vino, oltre a operai e artigiani per le attività più necessarie (sarti, speciali, maestri, fruttivendoli, falegnami, calzolai, macellai, pescivendoli, ecc).

Caratteristica fondamentale dello sviluppo urbano è dunque il duplice aspetto di autonomia dei piccoli centri e dipendenza degli stessi tra loro, in un sistema aggregativo: *"il primum non è l'edificio singolo, ma ciò che lo lega agli altri in una continuità figurativa, che è il canale, la calle, infine, la città intera"* (Bettin, p.26).

– l'evoluzione

La Venezia veneto-bizantina (XII e XIII sec) è una città ricca e popolosa, capitale di uno stato politicamente e militarmente potente e commercialmente fiorente.

Numerose furono le grandiose realizzazioni pubbliche in questo periodo, che caratterizzeranno l'ambiente urbano-architettonico in modo incancellabile per secoli: la basilica di San Marco, il mercato di Rialto, l'Arsenale di Stato, Piazza San Marco e Palazzo Ducale, il Ponte di Rialto.

Nel '200 l'architettura veneziana non abbandona completamente le forme medievali-bizantine, ma si lascia influenzare anche dal linguaggio gotico, che per tutto il '300 e l'inizio del '400, darà volto alla città, caratterizzando quasi ogni palazzo, casa, chiesa, con le sue muraglie in mattoni, le vetrate policrome, i rosoni lobati, i fioroni in pietra istriana, i capitelli a volute d'acanto, i pergoli con i leoncini, le finestre centinate a schiena d'asino, le volte a

volte a costoloni, i soffitti a capriate lignee.

L'architettura, in particolare quella religiosa, mostra una tendenza alla “venetizzazione” del linguaggio gotico, per adattarlo a particolari stili di vita, ma anche a soluzioni tecniche già conosciute (come quelle delle costruzioni navali, riprese nei soffitti a “carena”)

Crescita urbana e immigrazione accelerano molto (Maretto parla di *ciclo metropolitano*, che durerà fino al '700): la formazione di nuove parrocchie è gradualmente sostituita dalla fondazione di importanti **complessi conventuali**; numerosi sono gli interventi di edilizia pubblica (Palazzo Ducale assumerà le forme attuali, diventando simbolo dello splendore della civitas), e militare (Castello di Mestre, Torre di San Nicolò al Lido, *castrum* di Sant'Andrea) e aumenta la quantità di terreno edificabile, soprattutto destinato ad attività “industriali” (il nuovo Arsenale comunale, la fabbrica dei granai di San Biagio).



111. I primi insediamenti a nucleo parrocchiale di Venezia, codice cartaceo XV secolo, Biblioteca Marciana

Le aree in espansione risultano anche aree di **immigrazione artigiana**, richiamate dalla nascita di veri e propri quartieri, attorno ai nuovi complessi conventuali degli ordini mendicanti.

Con i tre principali complessi conventuali gotici, San Giovanni e Paolo, Santa Maria Gloriosa dei Frari e Santa Maria dei Servi, le rispettive aree, inizialmente di margine, diventano siti urbani qualificati, con un loro centro e una loro vitalità. Appare evidente, dunque, che i processi di aggregazione, **crescita e sviluppo urbano ruotano attorno a due fattori principali: il centro religioso e il lavoro artigianale.**

L'inspessimento urbano avviene, inoltre, non più su struttura nucleare, ma continua: i nuclei si dilatano e si avvicinano (nuova edilizia per fasci di lunghe e strette calli parallele, le *rugae domorum*, in cui spesso vengono accorpate le funzioni di **casa e bottega**), rendendo meno evidenti le separazioni tra isole e quartieri, anche attraverso un incremento dei percorsi di collegamento terrestri (vie di transito, ponti e campielli come snodi).

Si sviluppa, inoltre, una politica di **decentramento** di alcune attività specifiche, che non verrà mai meno: pesca d'alto mare a Chioggia, orticoltura nei litorali e nelle isole, **industria vetraria a Murano, artigianato specializzato a Burano**, e poi agricoltura nell'entroterra e commercio agricolo a Mestre.

In ambito cittadino, invece, il tessuto urbano è pensato per **zone**: i depositi e i cantieri vengono relegati a nord e a sud lungo la Giudecca, le zattere e la riva degli Schiavoni (allacciandosi al nodo industriale dell'Arsenale); il centro pubblico-commerciale di Rialto e quello politico-religioso di San Marco, si dilatano attraverso la fioritura di numerose case-fondaco patrizie (che nel '300 verranno a saturare completamente entrambe le rive del Canal Grande); alle spalle di questo nastro commerciale e residenziale si sviluppano, a servizio di entrambe le zone, settori ben definiti a destinazione artigianale (fuseri, freezerie, botteri, fabbri) e residenziale popolare.

“In questa pianificata e lucida azione urbana si riscontra la portata storica del Gotico nell'edificazione di Venezia, in quanto determinante nella presa di coscienza civile della nuova scala urbana, così diversa dall'antico aggregato nucleare e anche dall'organismo gerarchizzato bizantino” (Maretto).

Anche il rinnovamento culturale e di linguaggio, a favore dell'umanesimo (seconda metà '400), con il suo riferimento al classico greco e latino, avverrà con una “traduzione” (*renovatio more veneto*, per Concina) veneziana e sempre compenetrandosi con le forme gotiche.

“È questo il carattere dell'architettura veneziana di tutti i tempi, la compatibilità di diverse e forse contrapposte ottiche e linguaggi; il modo di interpretare e costruire la città avviene secondo uno svolgimento temporale che non esclude esperienze differenziate, ma che ne ammette anche la contemporaneità” (Romanelli).

L'approccio all'urbanistica diviene più civile e cosciente, volta alla **riqualificazione**: realizzazioni pubbliche di stato e di istituti sociali e collettivi; ricostruzione di edifici e valorizzazione dei monumenti già esistenti in zona Rialto e San Marco, costruzione dell'attuale Ponte di Rialto, ricostruzione delle sedi delle antiche scuole di San Marco, San Giovanni Evangelista, S. Maria della Misericordia, edificazione di complessi residenziali popolari.

I grandi programmi di rinnovamento architettonico continuano per tutto il '500. Nuove magistrature vanno producendo nuove conoscenze del patrimonio immobiliare e delle rendite che ne derivano; lo spazio acqueo viene sottoposto a controllo e cura da parte di nuovi organi pubblici. La **pianta prospettica di De Barberi** (1500), appare un atto fondamentale per una conoscenza di insieme della città come quantità edificata, e come prova della possibilità di controllo e di azione sullo spazio urbano (operazioni di catastrificazione).

Relativamente all'immagine e alla forma urbana della città, invece, essa rappresenta l'autocelebrazione di Venezia come discendente legittima di Roma antica, una **“nuova Roma”**, non più in riferimento al mito di Bisanzio, come nel secolo precedente.

Viene istituita anche una Commissione pubblica *al comodo e all'ornato*, per controllare aspetto e qualità di spazi e architetture, assicurare *bellezza e comodità* della città.

Nasce l'Ospedale dei Mendicanti, per ospitare chi vive senza fissa dimora, e il nuovo Ponte di Rialto (1588), non più in legno e apribile per il transito dei vascelli, ma in marmo, legato alle attività commerciali delle botteghe che vi si installano, simbolo della vitalità mercantile della città.

Si alimenta il dibattito relativo alla **compatibilità dell'architettura classica con i tratti specifici della città** di Venezia. Sebastiano Serlio, architetto che affianca Sansovino nella svolta architettonica di Venezia, pubblica *Regole generali di architettura*, proponendo la via della mediazione: vizi e licenze sono accettabili e indispensabili in una città profondamente diversa dalle altre; viene prima l'utilità e la razionalità, perciò rimangono invariati, per esempio, i tratti fondamentali di organizzazione degli spazi e di funzioni della casa veneziana (pochi cortili e giardini annessi alle residenze, gran numero di finestre e poggiali, eccessivi per il gusto classico, ma necessari per concedere frescura d'estate e permettere la vista ai cortei acquei e regate).

Al 1557 risale anche il primo **Atto Pianificatore** della città che prevede, tra l'altro, la perimetrazione mediante una banchina “fondamenta” continua, in pietra viva. Definito, così, un confine immutabile tra spazio urbano e lagunare, vengono consolidate rive e fondamenta e bonificati nuovi terreni edificabili per l'edilizia popolare e la cantieristica navale privata.

Le tendenze dell'edilizia veneziana tra '600 e primo '700 vedono la conferma del repertorio di soluzioni messe a punto nel primo rinascimento,

con un'aggiunta, a livello più di immagine estetica, che di struttura, di elementi decorativi fastosi e monumentali, tipici dello stile barocco e collegati al reinsediamento dei gesuiti in città, (colonne tortili e utilizzo di marmi intarsiati colorati, per esempio).

Solo nel primo '700, con la conferma delle funzioni del “portego”, nella distribuzione interna degli spazi abitativi, si manifesterà l'ultima innovazione significativa nell'edilizia civile popolare, ossia l'introduzione delle scale in comune.

Il '700 è un secolo di conflitti all'interno della cultura architettonica, caratterizzati dalla polemica anti-barocca. Prevale, il richiamo, sia per l'architettura civile che per quella sacra, ad una classicità di maniera all'antica (con citazioni classiche veneziane), limitata nel ricorso alla decorazione. Ne è esempio la struttura del teatro della Fenice(1787-1789), grande complesso caratterizzato da un'austera solennità.

La ricerca di rigore e sobrietà, a favore di funzionalità e sicurezza, si riscontra nello sviluppo degli studi di ingegneria civile presso il centro universitario della Serenissima, lo Studio di Padova, per dotarsi di figure formate.

Si sviluppa l'interesse per l'architettura idraulica, con trattati sulle acque e i loro fenomeni e per l'utilizzo di regole razionali e geometriche nel confronto tra architettura e spazio urbano.

Si intuisce, inoltre, il bisogno di una formazione completa e più ampia, con discipline parallele.

Viene, infatti, fondata l'Accademia (in cui si insegnano disegno, pittura, scultura, architettura civile e militare) e introdotti corsi di Architettura Civile a Padova e Architettura Navale fisico-matematica all'Arsenale.

_ la città contemporanea

Nell'800 la fine della Repubblica e l'inclusione di Venezia nell'orbita politica napoleonica e poi asburgica, comporta il mutamento radicale dei modelli organizzativi e operativi della struttura urbana.

Tra il 1806 e il 1813 il governo napoleonico impone un processo di "normalizzazione" delle funzioni e delle relazioni urbane preesistenti e una revisione degli strumenti di conoscenza del tessuto urbano, con l'istituzione della *Commissione all'Ornato* e l'introduzione del catasto particellare.

Viene, inoltre, ridefinito il **rapporto tra religione/ architettura sacra e città**: il patriarcato è trasferito dalla periferica San Pietro di Castello alla centrale basilica di San Marco, e vengono effettuati numerosi accorpamenti tra circoscrizioni parrocchiali, passaggi di funzioni parrocchiali ad alcune grandi chiese conventuali, soppressione e chiusura di chiese e sedi monastiche.

Questi interventi trasformano l'antico sistema di contrade, basato sul "nucleo-chiesa", rendendo disponibili, numerosi siti ed edifici per l'immissione di funzioni nuove, soprattutto a carattere pubblico e militare.

Ciò è accompagnato dal riassetto delle difese lagunari e costiere e dalla riorganizzazione cantieristica e navale (una nuova darsena artificiale nell'ex-convento di San Giorgio Maggiore, per esempio, diventa zona franca portuale), con l'obiettivo di potenziare lo scalo marittimo rispetto alla vicina Trieste, riattribuendo a Venezia la funzione di polo privilegiato nei rapporti tra Adriatico e Mediterraneo Orientale.

La politica del governo asburgico riprenderà i programmi di quello napoleonico, con un'attenzione particolare alla **viabilità pedonale**: vengono interrati molti canali, e costruiti ponti in ghisa, tra i quali i due grandi ponti sul Canal Grande, l'Accademia e gli Scalzi.

In tutti i modi si cerca di **attualizzare** la città, collegandola anche al **contesto regionale**. È con



112. Fasi evolutive del tessuto urbano di Venezia nel VIII, XI, XII, XIV secolo (Maretto, *Venezia*, 1969)

questo fine che viene, infatti, costruito, nel 1841, il ponte ferroviario di collegamento con la terraferma, che opera la più radicale delle svolte urbanistiche, in termini soprattutto psicologici-collettivi: la rottura dell'isolamento lagunare, la violazione del mito della sacra insularità di Venezia.

L'annessione al Regno D'Italia, nel 1866, porta un'altra ondata di trasformazioni del tessuto urbano, con interventi sull'assetto viario e di risanamento edilizio (apertura di Campo Manin, bacino Orseolo, Strada Nuova, Via XXII Marzo), rafforzamento della struttura alberghiera, cittadina e litorale (Hotel Excelsior, Hotel Des Bains, simbolo dello sviluppo di un turismo ricco e di classe), costruzione del porto commerciale di San Basilio, della stazione Marittima, del complesso di padiglioni della Biennale Internazionale d'Arte (1895), della pescheria di Rialto, del Mulino Stucky.

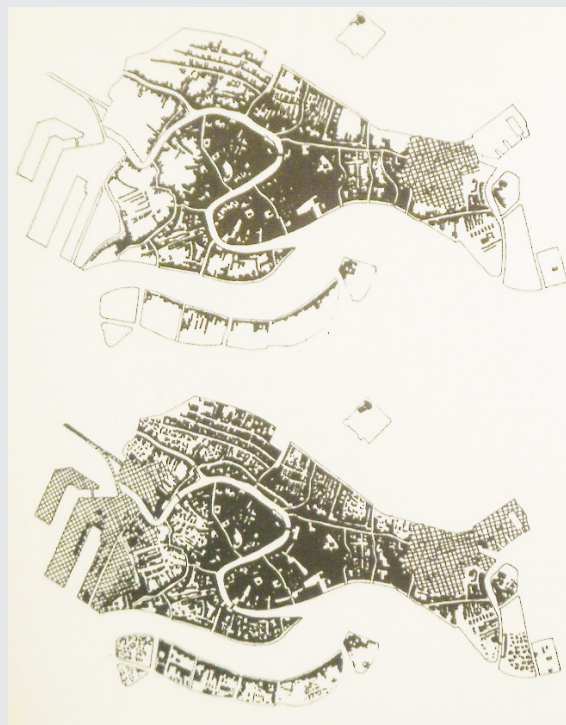
Lo stile rimane, come per tutto l'800, il "revival gotico", con qualche eccezione in stile Liberty al Lido.

Lo sviluppo di attività prettamente moderne è da intendere come tentativo di attualizzare quello che è diventato, agli occhi di politici, imprenditori e artisti, un centro storico "vulnerabile", a rischio di paralisi.

All'inizio del '900, viene a delinearsi maggiormente l'idea della creazione di una "Venezia Nuova", moderna e in espansione, con l'obiettivo di riprendere il ruolo di grande scalo portuale, associato all'insediamento di nuove attività industriali. Viene, infatti creato, sul litorale a sud di Mestre, un porto mercantile, Porto Marghera, che diventerà una zona industriale tra le prime in Italia. Unitamente a ciò, veniva progettato il quartiere operaio di Marghera, che apriva l'impetuosa e disordinata espansione di Mestre, la moderna periferia della città, aggregata al Comune di Venezia nel 1926, e creato il nuovo ponte automobilistico translagunare (1932).

Gli anni '30 del XX secolo vedono la fine dell'architettura dei revivals: la nuova Commissione Municipale all'Ornato stronca le falsificazioni, condanna l'uso del cemento come materiale da decorazione, ma allo stesso tempo, suggerisce, per le nuove costruzioni, l'ispirazione alle fonti "pure" dell'architettura italiana, dichiarando la massima incertezza nella costruzione di edifici moderni, di fianco ad edifici antichi.

Le regole sul difficile rapporto tra **vecchio e nuovo** sono ambigue e portano a non pochi esempi discordanti: il ponte automobilistico è la copia di quello ferroviario ottocentesco, in laterizio e pietra d'Istria, mentre in puro stile moderno-razionalista è il nuovo garage di Piazzale Roma, punto di approdo del traffico automobilistico (sebbene mantenuto entro certi limiti di altezza in modo da non interferire con l'aspetto della città) ; il ponte degli Scalzi (1931) allude al modello cinquecentesco di Rialto, mentre non avrà esecuzione



113. Fasi evolutive del tessuto urbano di Venezia nel '700 e negli anni '70 (Maretto, *Venezia*, 1969).

il rinnovamento del ponte dell'Accademia (il provvisorio in legno viene legittimato definitivamente con i restauri degli anni '80); la caserma dei Vigili del Fuoco (1932) ha chiari riferimenti barocchi, reinterpretazione degli edifici adiacenti.

Gli spazi del nuovo reale sono altri, quelli autonomi e marginali della Biennale e del Lido, cin il suo Casinò, il Palazzo del Cinema e l'aeroporto Nicelli (1926), primo aeroporto interamente costruito ed arredato in Italia, su progetto del *Gruppo Arti Decorative*, formatosi nel 1930 come gruppo di reazione all'arredamento di imitazione settecentesca e liberty, e a cui verranno affidati molti altri progetti (sede della Provincia, Hotel Excelsior, teatro La Fenice).

Il numero di nuove costruzioni cresce ancora nel dopo guerra, con una prevalenza di progetti di edilizia pubblica e residenziale: la nuova stazione ferroviaria, nuovi hotel, nuovi complessi residenziali in aree marginali (Cannareggio e Giudecca), nuovi reparti ospedalieri.

Da qui in poi la Venezia contemporanea dovrà confrontarsi con il difficile compito di tutelare il suo patrimonio e, al tempo stesso, di adeguarsi e dotarsi di mezzi e strutture contemporanee.

Compito reso ancora più difficile da una realtà territoriale molto complessa (la città-territorio, come la definisce Maretti), sia per le sue peculiari caratteristiche fisiche, in cui l'acqua epara e unisce al tempo stesso, che per la vasta diversificazione settoriale, economica e funzionale delle zone che la compongono.

Unità ed equilibrio territoriale, dunque, come sfida difficile ma da perseguire.

3.6.2 Architettura sacra e città

Dai capitoli precedenti si evince come, fin dalle origini della città, lo sviluppo urbano e architettonico di Venezia è avvenuto per nuclei attorno al fulcro rappresentato dalla chiesa.

Sono stati gli organismi parrocchiali, e in particolare quelli monastici e conventuali, a determinare la nascita e la crescita di veri e propri quartieri autosufficienti attorno a questo nucleo.

Il ruolo principale lo ebbero proprio gli ordini mendicanti, che giunsero a Venezia all'inizio del '200 e furono strumento di divulgazione culturale. I tre principali complessi conventuali dell'epoca, San Giovanni e Paolo, Santa Maria Gloriosa dei Frari e Santa Maria dei Servi, fanno diventare le rispettive aree, inizialmente di margine, veri e propri siti urbani qualificati, con un loro centro e una loro vitalità, soggetti ad una forte immigrazione artigiana.

Mutua, dunque, la considerazione del mondo religioso verso il fenomeno urbano, verso la città: la separatezza vissuta dal monastero benedettino, città di Dio, compiuta e perfetta in sè, così come la concezione della cattedrale gotica, imponente seggio e manifestazione dell'autorità, qui, invece, si aprono alla città con un intreccio di forze sociali, economiche e culturali forti e dinamiche.

Gli ordini mendicanti non vivono fuori al fenomeno urbano, ma ne sono una sua componente molto significativa, ne condividono le condizioni, anche le più misere ed emarginate. Ad esso si adeguano, trovando soluzioni specifiche (si pensi al rapporto tra via e campo, tra coperto e scoperto, tra spazi pubblici e semi pubblici).

Il fenomeno di insediamento degli ordini mendicanti porrà la questione del rispetto della Regola di povertà e itineranza, che vuole che i frati non posseggano nulla e rinuncino a tutti i beni terreni, come via per la perfezione evangelica (*"nec domum, nec locum, nec aliquam rem"*). Per questo motivo verranno poste precise

limitazioni (Capitolo Generale, 1228) alla dimensione e alla connotazione formale dell'edificio religioso: i conventi non possono superare i 20 piedi di altezza, la chiesa i 30 (11,5 metri circa) e non può essere voltata con pietre (considerato elemento di lusso ed eccessivo radicamento nel mondo), ad eccezione della cappella absidale, nè eccessivamente decorata e arredata. Ciò spiega il perchè dello scarso sviluppo in Italia di un gotico molto più essenziale e povero che nel resto d'Europa.

Altro carattere peculiare è l'ubicazione dei complessi monastici all'interno della città. Essi si collocano, infatti, in **zone di margine**, che ospitano i ceti più deboli di recente immigrazione e che offrono condizioni di vita meno sane. Tuttavia queste aree diventeranno irrinunciabili fulcri della futura riorganizzazione funzionale e formale della struttura urbana.

Nel corso del '300 la presenza dei frati diventa una realtà molto articolata e, grazie soprattutto ad un succedersi di donazioni e ampliamenti progressivi, chiese e conventi si svilupperanno fino a diventare veri e propri monumenti (ne sono esempio la chiesa di San Giovanni e Paolo, la chiesa dei Servi, quella dei Frari, della Madonna dell'Orto).

Nel '400 e nel '500, il processo di rinnovamento architettonico e urbano in stile rinascimentale (simmetria, purezza e rigore in riferimento agli stili classici) porta alla costruzione di alcuni importanti edifici religiosi come la chiesa monastica benedettina di San Zaccaria, la Chiesa di Santa Maria dei Miracoli, e San Michele in Isola.

Figura importante nel panorama architettonico religioso in epoca rinascimentale è **Andrea Palladio**, fautore di numerose costruzioni: il complesso conventuale della Carità, su modello della casa classica romana, la facciata di San Francesco della Vigna, la chiesa di San Giorgio Maggiore, (su modello delle basiliche delle origini

cristiane), la chiesa votiva del Redentore, (edificata sulla riva della Giudecca per la fine della peste del 1576).

La linea politica della Repubblica in materia religiosa era molto rigorosa in questo periodo. Il rapporto tra religione e città è *res publica*, secondo una precisa linea statalista di controllo e contenimento per cui, per esempio, ogni nuova costruzione o richiesta di espansione con possedimenti privati sul suolo pubblico, è sempre sottoposta a giudizio e licenza da parte del Maggior Consiglio.

Due sole sono le eccezioni, il monastero di San Lorenzo, che possiede decine e decine di case a San Severo, e il monastero di San Zaccaria, che possiede a San Provolo tutti gli edifici della parrocchia, le case e le botteghe, un'intera isola di proprietà ecclesiastica.

In questo periodo si avverte anche un fenomeno definito **"decadenza degli ordini religiosi"**, che porterà nei secoli successivi a revisioni delle forme e delle dimensioni di espansione e anche alla decisione di chiudere e sopprimere alcune realtà parrocchiali e monastiche, soprattutto.

Ciò avviene per differenti cause: recessione numerica, mancata espansione, caduta dell'impegno della professione religiosa e inosservanze della vita comune monastica (inosservanza dei voti di povertà, castità, obbedienza), secolarizzazione e mondanizzazione soprattutto degli abati e dei priori. trascuratezza della formazione. Per cercare di far fronte a questo fenomeno, venne istituita la *Congregazione di Osservanza*, con il compito di monitorare conventi e monasteri. Negli ordini monacali, specialmente di regola benedettina, la congregazione costituì una vera rivoluzione per la Regola stessa, con la soppressione dell'autonomia abbaziale, dell'abbazia a vita e della *stabilitas loci*, nell'intento di eliminare i fattori interni ed esterni alla decadenza, e con l'istituzione di un corpo di molte abbazie (la concentrazione di tutto il potere nel capitolo) per ridurre il potere di abati e priori.

La scena architettonica del '600 è dominata dal cantiere per la costruzione della chiesa della **Madonna della Salute**, su progetto di Baldassarre Longhena, proto di San Marco.

Nel 1630, infatti, viene formulato il voto di dedicare alla vergine una nuova chiesa che il doge dovrà visitare in perpetuo nella ricorrenza della fine del morbo della peste, annunciata un anno più tardi. La chiesa doveva rappresentare il simbolo della rinascita cittadina, da cui la richiesta di pompa e magnificenza, di un ambiente ampio e di una luminosità omogeneamente diffusa.

La pianta del corpo centrale è a forma ottagonale, novità assoluta per la città, richiamando la corona della Vergine e il fonte battesimale, sostenuto da una cupola con lanterna.

In epoca barocca il modello più diffuso per la configurazione degli edifici religiosi ripercchiava, all'interno, la matrice cinquecentesca (navata unica, cappella maggiore e due absidi minori), e all'esterno un prospetto più elaborato e spesso commemorativo, cioè voluto e finanziato dalla famiglia patrizia che sovvenziona la costruzione.

Questo rapporto tra committenza privata e architettura pubblica religiosa era molto diffuso e consolidato in città, poi apertamente criticato nel corso del '700, con il caso emblematico della ricostruzione del prospetto della chiesa di San Stae, sovvenzionata dal Doge Alvise II Mocenigo, che chiede di essere sepolto lì senza troppi fasti, e rifiuta la facciata commemorativa.

Seguono altre costruzioni o ricostruzioni dal richiamo classico e volutamente spoglie di decorazioni e austere, come la facciata della chiesa della Pietà, San Simeon Piccolo, la chiesa dei Domenicani (sostenitori di un ritorno alla severa morale dei tempi evangelici) e quella dei Tolentini.

L'800, come già detto nel capitolo precedente, sarà poi il secolo del radicale cambiamento del rapporto tra architettura religiosa e spazio urbano a Venezia.

I fenomeni di accorpamento e soppressione di numerose realtà parrocchiali e monastiche, voluti dalle leggi napoleoniche, porterà ad uno sconvolgimento del modello "nucleo-chiesa" su cui da sempre si era basata la vita cittadina, religiosa e non. Al posto della chiesa, e del tessuto sociale, culturale e commerciale ad essa legato, ci saranno, quindi, altri edifici o altre funzioni.

3.6.3 Dismissione e recupero

Come accennato nel capitolo precedente, la questione delle nuove costruzioni e del recupero e riuso di edifici storici dismessi è a Venezia una questione molto complessa.

Ogni nuovo intervento in questa città deve avvenire con un compromesso con il contesto architettonico, in un difficile equilibrio tra vecchio e nuovo, contrasti e fenomeni di revivals.

La strada da seguire è dunque non totalmente definibile e rischia di incappare in errori, come quelli fatti nel secolo scorso.

Venezia è stata lo scenario, negli anni '50/'70, di un'attività di riuso non disciplinata, denominata da Secchi "riuso perverso" (vedi capitoli precedenti), forse allo scopo di esorcizzare lo spaventevole destino di diventare una "città-museo".

La ricerca, affidata all'Istituto di Scienza delle Costruzioni dell'Università di Padova da parte del "Comitato per lo studio dei provvedimenti a difesa della città di Venezia e a salvaguardia dei suoi caratteri ambientali e monumentali" (conosciuto come Comitato per la salvaguardia di Venezia), mediante un'indagine campione sulla situazione statica degli edifici veneziani, documentava le ragioni di degrado delle costruzioni e distingueva le cause di fatiscenza naturale da quelle legate alle trasformazioni d'uso.

Nel corso della ricerca erano state analizzate le concezioni costruttive delle varie epoche, i materiali e le modalità esecutive. Lo studio promuoveva anche indagini strumentali sui campioni di materiali, per l'accertamento delle prestazioni, degli stati di

sollecitazione delle murature e dell'ammissibilità di carichi trasmessi al terreno di fondazione.

Gli esiti della ricerca hanno resuito un'analisi critica sui recuperi attuati nella città in quegli anni, evidenziando come la scorrettezza degli interventi e la carenza di manutenzione concorrono a determinare il degrado dell'edificio.

Per il risanamento delle opere di fondazione, per esempio, erano state effettuate ampie demolizioni e ricostruzione delle murature.

In alcuni casi la ricostruzione era fedele all'originale e utilizzava elementi litici di pregio, smontati e accantonati durante la fase di demolizione, altre volte, questo sistema di risanamento veniva adottato per i soli elementi interni, risparmiando l'involucro dell'edificio, ma trascurandone la salvaguardia dei valori distributivi.

Negli stessi anni la contessa Teresa Foscarini Foscolo, voce dell'ambientalismo veneziano, impegnata da sempre nella salvaguardia della città, patrocinò una mostra (1960) di accusa e protesta contro questa nuova perversione edilizia: la città, raffigurata in una foto zenitale in bianco e nero, sembrava insanguinata, ferita a morte da tutti i nuovi interventi, realizzati nel dopoguerra, colorati di rosso, che erano stati così tanti e tali che il rosso dilagava coprendo la gigantografia.

Il dibattito sul contrasto tra antico e nuovo in quegli anni è molto acceso, vedendo a volte la prevalenza dei "nuovisti" rispetto ai conservatori.

In particolare allo IUAV, si confrontano sul tema del rapporto tra storia, ambiente e contemporaneità, alcune figure tra le più importanti del mondo dell'architettura del dopoguerra, come Albini e Scarpa, cercando di individuare i modi in cui è possibile sprovincializzare la città.

Il piano regolatore redatto nel 1962, vede il prevalere, nell'ambito di questo dibattito, della necessità di conservazione dell'ambiente urbano, individuando come unica concreta alternativa

all'architettura contemporanea, la progettazione di spazi interni o il trasferimento del confronto in situazioni decisamente di margine, esterne e in sé concluse.

Il processo di costruzione continua, comunque, fino alla fine del XX secolo, contando numerosi nuovi interventi e nuove architetture, sia in laguna che in terraferma.

La maggior parte dei nuovi progetti riguarda l'edilizia pubblica e residenziale: il reparto degenze dell'ospedale San Giovanni e Paolo, che recupera policromie tradizionali nei marmi di rivestimento; il quartiere residenziale di Mazzorbo, sul modello dei quartieri edilizi lagunari e rispettando i codici dei comportamenti collettivi veneziani nell'aggregazione degli spazi pubblici e nella configurazione della casa; il complesso Iacp della Giudecca, il complesso ex-Saffa a Cannaregio, in cui i riferimenti ai comportamenti collettivi sono, invece, ridotti al minimo, con le altane; il complesso di Sacca San Girolamo, determinante per la definizione dell'immagine della città dal ponte della Libertà, con tratti scenografici in riferimento all'edilizia quattro-secentesca; il complesso delle birrerie Dreher alla Giudecca, esempio di archeologia industriale, con galleria centrale su cui si affacciano ballatoi, altane, lanterne e ponti di ferro. Le nuove costruzioni riguardano anche gli edifici per l'ospitalità, come all'ex Mulino Stucky, dove apre l'Hotel della catena Hilton, per attività didattiche e culturali, soprattutto per quanto riguarda l'isola della Giudecca, e le strutture della viabilità, come il nuovo ponte sul Canal Grande, opera dell'architetto Calatrava, l'isola ratificiale del Tronchetto, con i suoi parcheggi multipiano, e il nuovo collegamento su monorotaia "People Mover".

Ai nuovi interventi, si sono affiancati anche alcuni restauri e recuperi, tra cui quello di Palazzo Grassi, della sede di Coin vicino a Rialto e di molti palazzi sul Canal Grande: il museo Ca' Corner della Regina, restaurato grazie alla collaborazione tra la

fondazione Musei Civici di Venezia e la Fondazione Prada, le opere di riqualificazione della zona di San Basilio con i suoi magazzini universitari, dei magazzini del Sale (museo Fondazione Vedova) e del complesso museale di Punta della Dogana ad opera dell'architetto Tadao Ando.

Sono soprattutto questi interventi a caratterizzare il legame tra vecchio e nuovo a Venezia, ponendo non solo il problema del rapporto con il contesto storico ma, soprattutto, con la nuova funzione, sia essa pubblica o privata, a cui l'intervento è mirato. Seguiranno in seguito alcuni casi studio riguardanti interventi molto significativi di recupero e rifunzionalizzazione.

3.6.4 Normativa

Testo fondamentale per la normativa riguardante costruzioni e recuperi edilizi nel centro storico di Venezia è il "Piano Regolatore Generale (PRG) per la città antica" del 1962, poi rivisto nel 1988-1990, che reimposta i criteri di pianificazione urbana.

Si è seguito il metodo dell'**analisi tipologica per zone** ("zonizzazione"), che consente di individuare diverse aree urbane, con particolari funzioni (per esempio, zone residenziali, commerciali, direzionali, rurali, zone destinate ad edifici di interesse pubblico e zone verdi) e le caratteristiche strutturali dei vari "tipi" in cui è ripartita l'edilizia cittadina, dettando norme operative per gli interventi in base a tali caratteristiche.

Ogni edificio corrisponde, perciò, ad una classe/zona e per ogni classe sono elencati gli interventi ammissibili e la gamma delle **utilizzazioni compatibili**.

Tutta la città storica, salvo alcune zone a prevalente destinazione portuale e industriale, è stata, così, ripianificata.

Questa Venezia "ripensata" ha la sua moderna pianta "alla De Barberi", il *fotopiano*, cioè l'immagine di Venezia fissata dal cielo, realizzato preventivamente alla ripianificazione, dall'assessore all'urbanistica degli anni 1975-1985.

Questa classificazione è risultata nel tempo a

volte troppo rigida e bisognosa di continue revisioni, soprattutto introducendo cambiamenti nella connotazione funzionale di alcune aree, che spesso hanno cambiato caratteristica funzionale o ne hanno comprese più di una, e inserendo norme per quanto riguarda interventi di carattere tecnologico.

Alcuni delle destinazioni previste sono state rispettate, altre no: l'area di San Giobbe, per esempio, dove da tempo si era individuata una funzione di servizio e artigianale, è stata convertita in zona universitaria (decisione del 1991), esattamente come per l'area di San Basilio (magazzini Ligabue e Ex-Cotonificio) che, però, era stata a questo scopo preposta.

L'ultima revisione del Piano è datata febbraio 2012.

La disciplina urbanistica della città antica risultante dal Piano aggiornato, si propone i seguenti obiettivi:

- *tutelare l'identità culturale* dell'insediamento veneziano, assicurando "continuità al rapporto tradizionale della popolazione insediata con l'ambiente lagunare e ai connotati impressi nella città antica durante il corso della storia, come condizione della sua qualità e della sua positiva fruizione".

- *individuare le modifiche necessarie* per assicurare la vitalità della città antica nelle condizioni attuali e il suo corretto inserimento nella nuova realtà urbana e territoriale.

A questo fine la disciplina urbanistica ha il compito di:

_ *riconoscere le regole conformative* che hanno presieduto all'insediamento in epoca storica

_ *prescrivere la conservazione* di tali caratteristiche, attraverso interventi di manutenzione, restauro, ripristino e la congruità di esse con gli usi contemporanei

– *progettare, infine, la trasformazione* degli elementi insediati aggiunti in epoca recente e realizzare i nuovi elementi necessari per assicurare la vivibilità e la funzionalità della città nel mondo contemporaneo.

La città antica viene suddivisa non più in zone e classi ma in “unità di spazio”, sul presupposto dell’individualità e dell’omogeneità dei caratteri storici, architettonici e ambientali che connotano ciascuna unità.

In relazione ai loro specifici caratteri fisici si distingue tra “unità edilizie” (a loro volta distinte in residenziali, non residenziali e speciali, pre-ottocentesche, ottocentesche e novecentesche) e unità di “spazio scoperto”.

In generale si cerca di mantenere intatti quelli che sono i fronti originali degli edifici (apertura di porte e finestre deve essere conservata nella forma e nelle dimensioni, tranne nel caso in cui siano funzionali all'accesso per attività non abitative, ovvero espositive o di commercializzazione), ad eccezione di elementi pericolosi o fatiscenti come copertura, infissi e intonaci, e il loro impianto distributivo (con cambiamenti consentiti a seconda degli specifici casi).

Particolare la prescrizione secondo cui il cambio di colore delle superfici esterne debba rifarsi all'originale o quanto meno alla gamma dei colori presenti nella tradizione locale.

Il piano regola poi tutti gli elementi riguardanti i percorsi pedonali e acquei.

Per ciò che riguarda le destinazioni d'uso anche qui i casi sono molto diversi e specifici.

È consentito la destinazione a usi professionali, commerciali e per artigianato di parti di unità adibite a scopo abitativo (non più del 40% della superficie interessata); per quanto riguarda invece le unità non abitative, in particolare quelle pre ottocentesche e già aventi una destinazione "manifatturiera", sono previste le seguenti destinazioni d'uso: industrie, **laboratori artigiani**, magazzini, uffici privati, impianti cantieristici, spazi per attrezzature culturali e ricreative, esercizi commerciali.

3.6.5 Tendenze recenti

Il dibattito sul nuovo è più che mai attuale, e riguarda in particolar modo le difficoltà nell'interpretare le norme riguardanti i progetti di recuperi di edifici già esistenti e in disuso e il cambio di funzione ed essi annesso.

Ne è esempio la polemica sul recupero del Fontego dei Tedeschi a Venezia, progetto di recupero e rifunzionalizzazione per il cui cambio di funzione Comune, architetti e cittadinanza si trovano in disaccordo.

Il progetto di recupero da parte del Gruppo Benetton (che ha acquistato l'edificio) e

dell'architetto Rem Koolhaas, prevede la creazione di un nuovo polo commerciale e culturale, con interventi molto significativi per l'edificio stesso e per il contesto in cui è inserito.

Ciò ha acceso il dibattito nel mondo dell'architettura: da un lato intellettuali, tra cui il rettore dello Iuav Amerigo Restucci e il docente di restauro Mario Piana, e gli organi di tutela, come il Comitato per i Beni Architettonici e Paesaggistici del Ministero per i Beni Culturali, si sono dichiarati apertamente contrari, affiancati da comitati e architetti locali, dall'altro, il sindaco Giorgio Orsoni e l'ex rettore dello IUAV Marino Folin hanno invece difeso con forza il progetto.

Il rettore Restucci ha persino disertato l'incontro organizzato a giugno 2012 e dedicato al tema delle **"pericolose relazioni" tra antico e nuovo**, che vedeva al centro appunto l'intervento di Koolhaas sul Fontego. *"Ho trovato inopportuno"*, spiega il professor Restucci, *"un dibattito schierato sul progetto di Koolhaas da parte dello Iuav su scelte urbanistiche e architettoniche che competono alla città di Venezia e ai suoi cittadini... non si tratta di fare un elogio dei centri commerciali della società odierna, per giustificare le sue scelte progettuali. Qui siamo a Venezia, parliamo di un edificio di straordinaria importanza per la città, sul quale non è stata compiuta alcuna seria analisi storica e archeologica e per il quale sono previste radicali trasformazioni che non danno alcuna importanza alle strutture cinquecentesche e che creerebbero un pericoloso precedente per futuri nuovi interventi"*. Secondo Restucci le scelte progettuali dovrebbero essere tese, invece, al recupero della spazialità e ai percorsi originari.

Il progetto attualmente è stato approvato dal Comune di Venezia che, pur considerando l'appartenenza dell'edificio alla classificazione "bene culturale" e "Unità edilizia speciale" per la quale sono previste "prescrizioni relative alle trasformazioni fisiche e destinazioni d'uso compatibili" (secondo il PRG per la città antica), ritiene il progetto di riqualificazione e rifunzionalizzazione un **"progetto di interesse**

pubblico”, recuperando e aprendo alla cittadinanza uno dei più antichi edifici storici della città, riproponendone, seppure in termini contemporanei, l’originale destinazione commerciale, integrata a quella culturale, fornendo uno spazio di fruizione pubblica gratuita, senza alcun onere finanziario al Comune, attivando invece investimenti privati con la creazione di nuovi posti di lavoro e “consolidando i servizi offerti dalla città storica al mercato internazionale” (da “Convenzione per la riqualificazione e la rifunzionalizzazione del complesso immobiliare denominato Fontego dei Tedeschi”, Comune di Venezia e Edizione S.r.l./Benetton).

Lo scontro è talmente acceso che la magistratura ha aperto un’inchiesta per due possibili violazioni penali: quella all’articolo 170 dei Beni Culturali che punisce “*chiunque destina i beni culturali ad uso incompatibile con il loro carattere storico od artistico o pregiudizievole per la loro conservazione o integrità*” e quella dell’articolo 635 del codice penale, per cui è responsabile di danneggiamento aggravato chi “*deteriora cose di interesse storico o artistico*”. Lo “stop”, dunque, firmato anche dallo stesso Rem Koolhaas, porterà, ad una revisione e ridimensionamento di alcune parti del progetto, riducendo l’impatto di scale e terrazza.



114-115-116. Rendering progetto per il Fontego dei Tedeschi: il cortile interno e la terrazza sul tetto, Venezia, 2012

Le Università: MAGAZZINI LIGABUE e EX COTONIFICIO

Chi: Comune di Venezia, Arch. Gino Valle

Cosa: Sede universitaria

Dove: Venezia, Italia

Quando: 1980

Due progetti di recupero di edifici industriali, una fabbrica per la filatura del cotone, per quanto riguarda l'ex-Cotonificio, e di magazzino portuale, per i magazzini Ligabue, riconvertiti in spazi per l'università IAUV di Venezia.

Il cotonificio è stato restaurato dallo studio veneziano Gino Valle e ospita aule, laboratori, biblioteche e archivi, mentre i magazzini ligabue, nati dall'idea di Anacleto Ligabue, fornitore per le prime navi a vapore a Venezia, ospitano oggi aule, ateliers e laboratori di grafica, fotografia e multimedia.



117-118. Ingresso esterno e interno aule Ex-Cotonificio



119-120. Ingresso esterno e interno aule magazzini Ligabue

_ MAGAZZINI DEL SALE e PUNTA DELLA DOGANA, i nuovi musei

Chi: Renzo Piano, Fondazione Vedova
Cosa: Spazio espositivo
Dove: Venezia, Italia
Quando: 2009

Il progetto di recupero dei Magazzini del Sale è stato commissionato dalla Fondazione Vedova a Renzo Piano.

Lo spazio è stato rispettato senza interventi sulle pareti in mattoni e sulle capriate originarie. Sul pavimento in pietra è stato appoggiato un pavimento in doghe di legno, leggermente inclinato per accentuare la percezione prospettica dello spazio e sopraelevato per alloggiare gli impianti che utilizzano fonti di energia rinnovabili.

Nella parte finale del Magazzino sono archiviate le opere, attraverso un sistema a binario robotizzato che le muove elettronicamente e le posiziona nella sala espositiva.

Chi: Tadao Ando, Fondazione Pinault
Cosa: Museo Arte Contemporanea
Dove: Venezia, Italia
Quando: 2009

Il nuovo centro per l'arte contemporanea di Venezia, aperto nel 2009, ospita le collezioni della Francois Pinault Foundation, ed è fondato su un progetto di Tadao Ando, che vede il recupero dell'antica sede della Dogana Da Mar della Serenissima Repubblica.

L'intervento ha caratterizzato sia la rifondazione della struttura, per proteggerla dall'umidità e dalle alte maree, sia gli ambienti interni, con l'introduzione, nel mezzo del volume triangolare, di un cubo in cemento armato, spazio a tutta altezza che diventa il perno del percorso di visita.



121. Sala espositiva Fondazione Vedova, Magazzini del Sale



122. Volume in cemento armato, Tadao Ando, Punta della Dogana

_ CA CORNER DE LA REGINA E SCUOLA DI SAN GIOVANNI EVANGELISTA, i palazzi storici

Chi: Rem Koolhaas, Fondazione Prada; Guardian Grande Tullio Campostrini

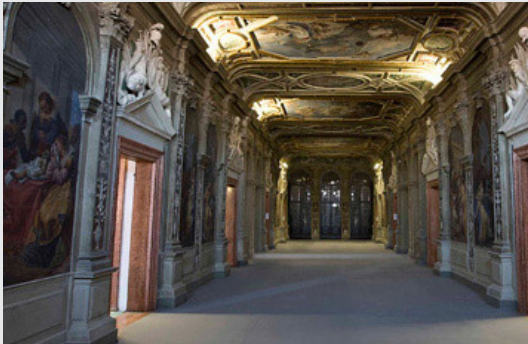
Cosa: Collezione Arte Contemporanea; Sede eventi e congressi

Dove: Venezia, Italia

Quando: 2011; 2006

Progetti di recupero che interessano due palazzi storici di Venezia, il palazzo nobile Ca' Corner della Regina, del XVIII secolo, ora di proprietà della Fondazione Prada, e l'antica sede della Scuola Grande San Giovanni Evangelista, dove risiedeva la Corporazione delle Arti Edificatorie di Mutuo Soccorso dal 1261. L'intervento a Ca' Corner della Regina prevede il riuso dell'edificio originario con strutture allestitriche non invasive, nel spazio storico. Risulta interessante quindi, il contrasto

Allo stesso modo a San Giovanni che, pur mantenendo il suo statuto di corporazione, è ora sede di spazi per eventi e congressi, l'antica struttura è stata perfettamente conservata, con un intervento maggiormente mirato all'arredo di interni.



123. Sopra e di lato: spazi espositivi a Ca' Corner della Regina

124. Sale per eventi musicali e cene, Scuola Grande San Giovanni Evangelista



3.6.7 Le chiese sconsacrate e la conversione d'uso

Come già detto nei paragrafi precedenti, i fenomeni di accorpamento delle istituzioni parrocchiali e, talvolta, la loro soppressione, dovuti alle leggi napoleoniche del 1806, hanno portato a Venezia alla presenza di una grande quantità di edifici religiosi, privi ormai di questa funzione e inutilizzati.

Prendendo in considerazione solo l'isola di Venezia, su 153 chiese esistenti, 40 sono state distrutte o demolite in seguito gravi stati di abbandono e degrado e 21 sono state sconsacrate.

Di queste ultime la metà, ha subito processi di riuso e rifunzionalizzazione, spesso cambiando funzione nel corso del tempo.

La prima destinazione è stata, quasi per tutte, una destinazione di carattere pubblico e sociale, a volte militare.

Le destinazioni d'uso attuali sono raggruppabili in alcune categorie più frequenti:

– *strutture per l'assistenza sociale e medica*, come residenze studentesche, ostelli, ospedali.

È il caso del convento di Santa Maria dei Servi, ora casa studentesca “Santa Fosca”, della chiesa di San Pietro e Paolo, centro culturale e casa studentesca e di Santa Maria del Pianto, a servizio dell'ospedale civile per funzioni funerarie civili

– *strutture per attività didattiche* come scuole, auditorium.

È il caso di Santa Margherita, auditorium per l'università Ca' Foscari (ma convertita prima in magazzino di tabacchi, deposito di armi, studio d'artista, tempio evangelico e sede della camera per il lavoro) e di Santa Giustina, ora sede del Liceo Scientifico Statale “G.B. Benedetti”.

– *strutture museali*

È il caso della Chiesa di Santa Maria della Carità, parte del complesso delle gallerie dell'Accademia.

– *strutture per lo spettacolo*, come eventi artistici e musicali, conferenze.

È il caso di San Lorenzo e San stae, spesso spazi

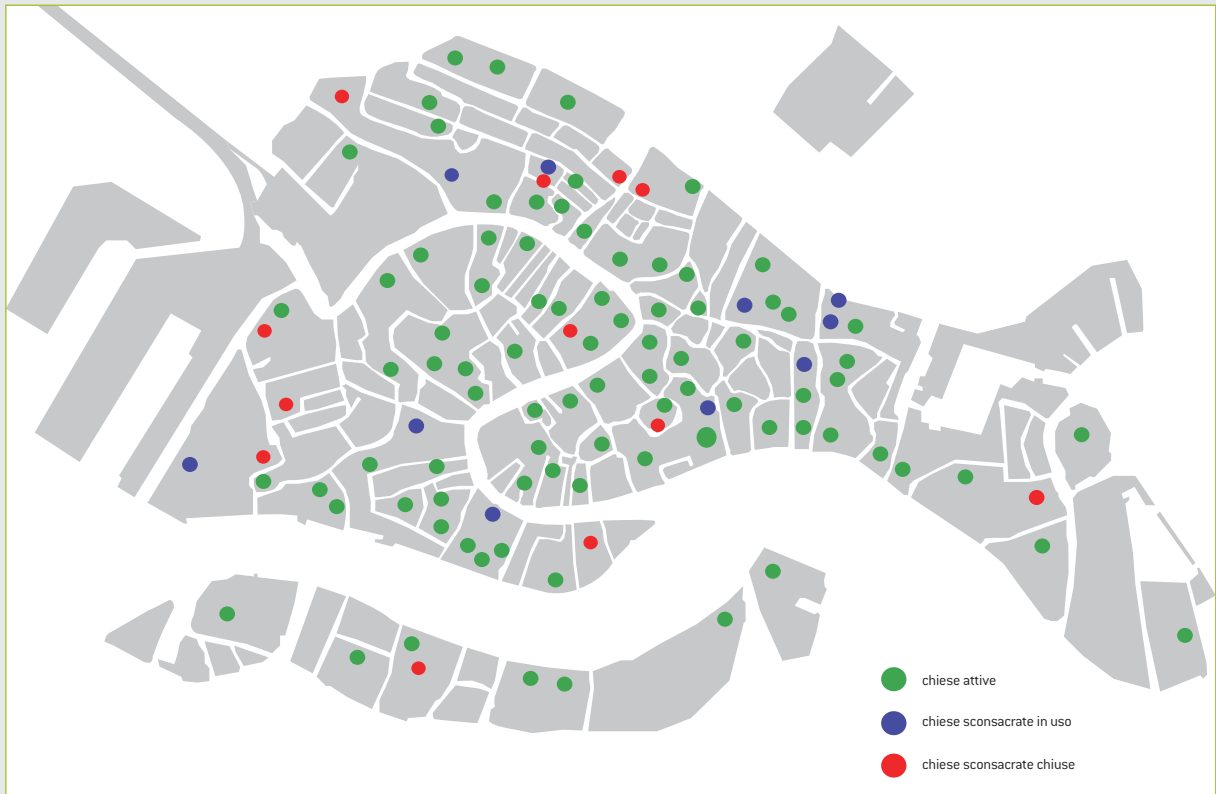
per l'arte contemporanea, in occasione della Biennale Arte, e San Basso, per spettacoli musicali

– *strutture di servizio alla comunità*, come magazzini o sedi di associazioni.

È il caso di San Leonardo, sede del Consiglio di quartiere e magazzino per la Veritas, azienda locale di pulizia urbana, e Santa Marta, centro servizi per l'Autorità Portuale di Venezia.

Attualmente una decina di altre chiese sconsacrate sono ancora chiuse e inutilizzate, dotate di valore in qunato patrimonio storico e artistico (per tanto difficilmente demolibili), in attesa di una nuova destinazione che le renda risorse aperte al pubblico e spazi fruibili dalla cittadinanza.

“Un cartello all'uscita della basilica di San Marco invita a fare l'elemosina per le nuove chiese: mai invito è stato meno pertinente, con tutte le chiese che sono e resteranno chiuse e inutilizzate, con quelle che presto lo saranno e con il rischio di dover chiudere la stessa San Marco, abrasa dalle orde di turisti” (Cervellati, 1991).



125. Mappa che rappresenta la densità attuale di chiese attive, sconsacrate in uso e sconsacrate chiuse a Venezia



126-127. Santa Maria della Carità, complesso Gallerie dell'Accademia, vista esterna e sala interna

_ SAN LORENZO E SAN STAE, spazi per l'arte contemporanea e per l'evento temporaneo

Chi: Diocesi Venezia, La Biennale di Venezia

Cosa: Spazi per allestimenti d'arte contemporanea

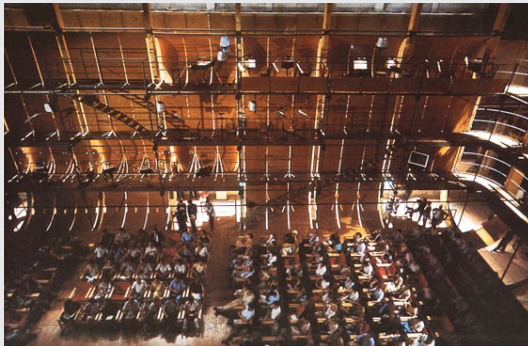
Dove: Venezia, Italia

Quando: 1980

La chiesa di San Lorenzo è un edificio religioso un tempo legato alle monache benedettine, ora sconsacrato e utilizzato come spazio per mostre ed eventi musicali. Nel 1984 Renzo Piano vi costruì un'enorme cassa armonica, per sfruttarne al meglio le qualità sonore (una struttura in cui il pubblico sta in basso al centro e l'orchestra su delle impalcature tutto intorno) e mettere in scen l'opera musicale *Prometeo*.

San Stae è, invece, una chiesa ancora attiva, ma teatro temporaneo di eventi legati all'arte contemporanea, in particolar modo in occasione della Biennale Arte.

Nel 2001 Pipilotti Rist realizzò qui la sua video installazione *Homo Sapiens Sapiens*, che interessava l'intera volta della chiesa.



128. Struttura per evento musicale *Prometeo*, Renzo Piano, Chiesa di San Lorenzo, 1984

129. In alto: *Post-vs-Proto-reinassance*, Oksana Mas, Biennale Arte 2011; 130. Sopra e di lato: *Homo Sapiens Sapiens*, Pipilotti Rist, Chiesa di San Stae, 2001.



_ SANTA MARGHERITA e SANTA GIUSTINA, servizi per la scuola e l'università

Chi: Università Ca' Foscari; Comune di Venezia-Ministero Pubblica Istruzione

Cosa: Sede universitaria; sede scolastica

Dove: Venezia, Italia

Quando: 1994; 1923

Due esempi di conversione di edifici religiosi per destinazioni d'uso scolastiche.

La chiesa di Santa Margherita, soppressa nel 1810, fu prima magazzino di tabacchi, deposito di armi, studio per lo scultore borro, sede del Tempio Evangelico e della Camera del Lavoro. Ora è di competenza dell'Università Ca' Foscari che la utilizza come auditorium e aula magna per congressi, conferenze e assemblee. La chiesa trecentesca di Santa Giustina, soppressa sempre nel 1810, su volontà del ministro della pubblica istruzione Giovanni Gentile, viene destinata a sede del Liceo Scientifico Statale "G.B. Benedetti". Tra il 1995 e il 1999 l'edificio è stato soggetto ad un importante restauro da parte dell'ufficio tecnico dell'Amministrazione provinciale, per ricavare un cavedio interno a tutta altezza, da cui è possibile vedere la controfacciata interna dell'edificio originale (quella esterna è del '600).



130. Chiesa di Santa Margherita, auditorium per l'Università Ca' Foscari, vista esterna e interno sala.

131. Chiesa di Santa Giustina, sede Liceo Scientifico "G.B. Benedetti", vista esterna e interno aula.

_ SANTA MARTA, Centro Servizi

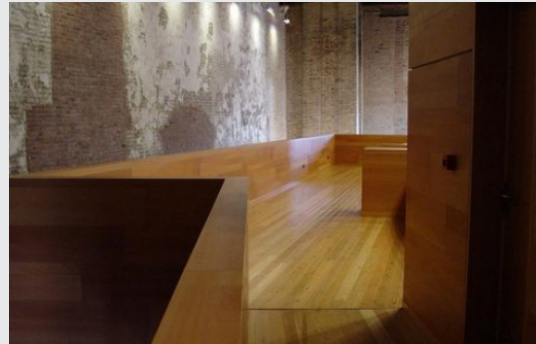
Chi: Arch. Vittorio De Feo, Vincenzo Casali, Autorità Portuale di Venezia

Cosa: Centro Servizi

Dove: Venezia, Italia

Quando: 2000

Intervento di recupero della chiesa di Santa Marta, edificio di origine trecentesca, sconsacrata nei primi dell'800 e utilizzata prima come magazzino, che viene nel 2000 totalmente restaurata e riconvertita in centro servizi, convegni ed esposizioni (con sale conferenze e proiezioni), di competenza dell'Autorità Portuale di Venezia. L'intervento rispecchia la tipologia della "scatola nella scatola", con l'inserimento di una struttura metallica (rivestita con pannelli di legno) indipendente, all'interno dell'involucro murari originale. La chiesa è l'unica costruzione storica rimasta in un contesto che ha subito molte trasformazioni e nuove costruzioni in epoca moderna, con destinazioni legate ad attività industriali e portuali, una situazione ancora in evoluzione, con sviluppo di spazi espositivi, servizi sociali, caffè e negozi.



132-133-134-135. Viste interne ed esterne della chiesa di Santa Marta, Centro Servizi dell'Autorità Portuale di Venezia



WORK SHOP

Venice contemporary craft LAB

4

IL PROGETTO

4.1 LA CHIESA DI SAN GREGORIO E L'AREA CREATIVA DI DORSODURO

- 156 4.1.1 Il sestiere di Dorsoduro
- 156 4.1.2 La chiesa di San Gregorio
- 167 4.1.3 Il sopralluogo
- 172 4.1.4 La scelta di riuso
- 172 4.1.5 La normativa

4.2 IL PROGETTO DEGLI INTERNI

- 177 4.2.1 Progettare, Fare, Mostrare e Vendere
- 178 4.2.2 Il lavoro in laboratorio
- 181 4.2.3 La piattaforma artigianale come nucleo e legame
- 188 4.2.4 Le aree e le funzioni
 - _ A. Le aree di lavoro
 - _ B. Il soppalco
 - _ C. Exhibit/shop
 - _ D. Gli spazi annessi

4.3 SCHEDE TECNICHE

- 205 4.3.1 Gli elementi strutturali
 - _ A. Le isole di lavoro e la passerella
 - _ B. Il soppalco
 - _ C. I pannelli
 - _ D. I ciellini Mini Lab
- 209 4.3.2 Strumenti di lavoro ed elementi d'arredo
 - _ A. I tavoli
 - _ B. Le sedute e la materioteca
- 212 4.3.3 La segnaletica esterna
 - _ La finestratura

4.1 LA CHIESA DI SAN GREGORIO E L'AREA CREATIVA DI DORSODURO

4.1.1 Il sestiere di Dorsoduro, Venezia

La chiesa di San Gregorio è sita nell'estrema propaggine est del sestiere di Dorsoduro a Venezia, a ridosso della chiesa votiva della Madonna della Salute.

Il sestiere di Dorsoduro si estende lungo tutta la fascia sud della città, compresa l'isola della Giudecca. L'estremità occidentale fu tra le prime zone della città ad essere colonizzate, poichè meno paludose (da qui l'origine del nome), alcuni secoli prima che Rialto divenisse il centro vitale della città.

Le isole vicine vennero colonizzate in seguito, fino a raggiungere la Punta della Dogana

L'ultima area bonificata fu proprio la zona che si estende fra la Dogana da Mar e il monastero di San Gregorio.

L'intera area è caratterizzata da una forte presenza di realtà legate all'arte e all'artigianato di alto livello.

Capisaldi in questo senso, le Gallerie dell'Accademia, soggette ad un recente restauro, la collezione Peggy Guggenheim, e il nuovo museo di arte contemporanea di Punta della Dogana, di proprietà della fondazione Pinault (come Palazzo Grassi), che attirano un numero molto considerevole di turisti, pur rimanendo la zona molto meno caotica e affollata della vicina San Marco.

Realtà un po' meno "convenzionale" sono poi i Magazzini del Sale, di proprietà della Fondazione Vedova.

Esistono poi tutta una serie di piccole botteghe e laboratori riguardanti soprattutto la produzione di gioielli e oggetti particolari in vetro (Gennigher Studio, Sent, A glimpse of Venice), ma anche la pittura, la scultura e la lavorazione del legno.

La compresenza delle Gallerie dell'Accademia e,

non da non da ultima, della stessa Accademia di Belle Arti, giustifica infine una grande quantità di gallerie d'arte.

Tutto ciò fa sì che l'area sia fortemente connotata da un'impronta e da un pubblico artistico-creativi, che la rende particolarmente adatta per un progetto che vuole evidenziare l'importanza che hanno l'arte e la creatività locali oggi, in chiave contemporanea e internazionale, ma radicati nella storicità dello spazio.

4.1.2 La chiesa di San Gregorio

La Chiesa di San Gregorio è una chiesa Gotica risalente all'anno 897, sita nel sestiere di Dorsoduro, nel Campo di San Gregorio, adiacente al rio della Salute.

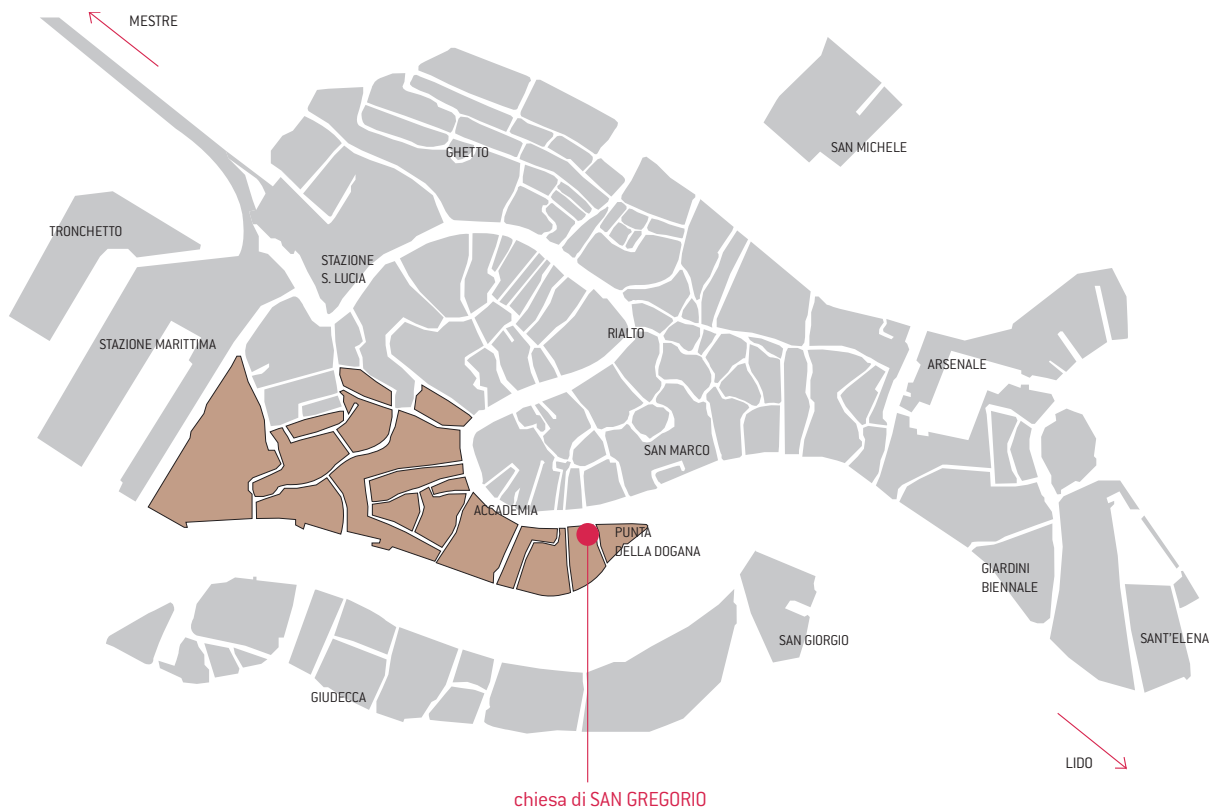
Nel 1140 la chiesa divenne di proprietà della congregazione dei monaci benedettini dell'abazia di Sant'Ilario.

Il loro monastero ebbe prima sede nell'isola di San Servolo, per poi trasferirsi, grazie ad elargizioni e donazioni, agli inizi del IX secolo, in terraferma, su terreni siti tra le attuali Mestre e Fusina, e diventare uno dei centri religiosi più significativi dell'epoca.

Le mutate condizioni politiche e geografiche del territorio, determinarono l'isolamento e la decadenza del monastero, decretandone il definitivo abbandono nel 1247.

Per evitare l'interramento della laguna, infatti, furono deviati alcuni tratti fluviali che in essa sfociavano, ma ciò rese malsana la zona dove sorgeva il monastero.

Dal XII alla metà del XIII secolo, quindi, i monaci ebbero due sedi, la prima in lenta decadenza, e la seconda, il monastero di San Gregorio, in progressivo sviluppo.



136. Collocazione della Chiesa di San Gregorio a Venezia e nel sestiere di Dorsoduro

La chiesa subì una prima ricostruzione circa un secolo dopo la sua fondazione, assumendo la forma delle chiese basilicali bizantine a tre navate. Si ipotizza che verso la metà del 1300, epoca in cui venne ristrutturato il monastero, anche la chiesa fosse oggetto di importanti restauri che, però, non la salvarono dalla completa demolizione nella prima metà del 1400.

L'abazia fu, quindi, completamente ricostruita tra il 1446 e il 1461, ad opera del maestro Antonio Cremonese, e trasformata in commenda, ufficiata da un cappellano ed altri sacerdoti, eletti dagli abati commendatari.

La struttura assunse l'attuale conformazione a navata unica, particolarmente accentuata nel

senso dell'altezza.

La chiesa presenta un corpo centrale a pianta rettangolare, con soffitto ligneo a capriate, e una parte terminale (presbiterio) composta di tre absidi poligonali, una centrale più ampia ed emergente e due laterali più piccole e arretrate.

La finestratura è composta di bifore marmoree ad intreccio, incassate dentro ad archi ogivali in mattoni.

Absidi e finestratura presentano notevoli analogie con la chiesa dei Frari, mentre la facciata ricordava quella della chiesa della Carità, di cui è quasi contemporanea (la fronte aveva, infatti, tre cuspidi triangolari a coronare l'archeggiatura ogivale in cotto nel corpo della muratura, ornate molto probabilmente da fogliami in pietra, rampanti



137. Collocazione della chiesa di San Gregorio nel sestiere di Dorsoduro
 138. A destra: vista della chiesa di San gregorio dal Campo della Salute

lungo i salienti, e da una statua terminale). Ciò è dovuto al fatto che numerosi furono i cantieri nella prima metà del 1400 e la circolazione di modelli e tecniche da un cantiere all'altro era usuale. Per quanto riguarda le finestre del prospetto, venne esplicitamente richiesta all'architetto la ripresa di quelle della chiesa della Carità.

La struttura generale riflette la tendenza del periodo ad alleggerire e semplificare l'architettura gotica, per cui quasi tutte le chiese tardo gotiche veneziane mostrano una preferenza per le capriate lignee e una rinuncia alla complessità spaziale attraverso un'aula unica, anziché la partizione in tre navi, mantenendo, però, il presbiterio triabsidato. La facciata di San Gregorio presenta, quindi, una struttura semplice a capanna, tripartita da quattro lesene (che un tempo finivano con altrettante

edicole), completata da un portale centrale sovrastato da un arco inflesso, ornato da una larga cornice a dentelli, tortiglioni e fiori quadripetali, da un ampio rosone, e da due finestre laterali, tagliate direttamente nella muratura e transennate a bifora su due ordini, l'inferiore a quadrilobi, il superiore ad archi incrociati trilobati.

I materiali utilizzati sono il cotto per la struttura, e la pietra d'Istria e il granitello rosso di Verona per le decorazioni.

L'ambiente nel quale questa struttura si inserisce è quello tipico veneziano del campiello, elemento urbano essenziale alla vita comunitaria e sociale del popolo, che ancora oggi conserva le antiche caratteristiche, nonostante le profonde trasformazioni della



volumetria degli edifici circostanti: il lato destro era completamente libero su una vasta area coltivata ad orto, mentre sul lato sinistro si appoggiava una parte dell'ampio complesso conventuale, che occupava tutta la fascia dell'isolato lungo il canal grande, fino all'attuale calle del traghetto. I fabbricati del monastero si articolavano attorno a due chiostri successivi, dei quali rimane solo il primo, a pianta quadrata e con un porticato formato da esili colonne architravate con doppi barbacani.

Nel 1775, dopo l'editto di Napoleone, venne soppresso il titolo abaziale ed istituito quello parrocchiale.

Nel 1805 il convento fu soppresso e poco dopo la chiesa fu chiusa ed adibita ad usi profani: dapprima, nel 1808, fu officina della Zecca per la raffinazione dell'oro, e in seguito, dopo un restauro negli anni 1959-1962, laboratorio di restauro per opere d'arte (pitture e sculture), sotto la competenza della Soprintendenza per i beni Artistici e storici di Venezia.



139. Veduta di Venezia, Cartografia di Jacopo De Barberi, 1500.

LA CHIESA GOTICA IN ITALIA E A VENEZIA

Il gotico è una fase artistico-architettonica che, dalla metà del XII secolo, si diffonde in Francia e in tutta l'Europa.

La nascita ufficiale dello stile viene identificata con la costruzione del coro dell'Abbazia di Saint-Denis a Parigi, nel 1144.

Dall'Île-de-France lo stile si diffuse, poi, con modi e tempi diversi negli altri paesi europei, diversificandosi ed adattandosi ad un grande numero di committenze e scopi diversi.

Il rapporto tra arte e fede cristiana segna moltissimo il gotico. Caratteristica più significativa degli edifici religiosi gotici è la scomparsa delle spesse masse murarie tipiche del romanico: il peso della struttura viene distribuito su pilastri, archi e strutture secondarie esterne, mentre le murature di tamponamento perdono importanza, toccando altezze inedite e aprendosi in ampie vetrate. La luce, filtrata attraverso vetri riccamente decorati e colorati, diventa protagonista.

Nel Trecento e Quattrocento il gotico si sviluppò in direzioni nuove rispetto alle forme dei due secoli precedenti. L'edificio religioso dei secoli XII e XIII era caratterizzato da una navata centrale di notevole altezza e dalle due navate laterali molto più basse. Ciò comportava che la luce fosse concentrata soprattutto in alto.

Nel **tardo gotico**, invece, la disposizione interna più comune segue il modello della chiesa a "sala", cioè con le navate laterali di uguale altezza rispetto a quella centrale, o spesso con una navata unica. In questo caso la luce non proviene più dall'alto, ma dalle pareti laterali, illuminando in modo omogeneo tutto l'ambiente.

Il gotico in Italia si costituisce di in una prima fase che copre tutto il XIII secolo, una fase "matura" nel XIV secolo ed un'ultima fase, dal 1385 al XVI secolo, ed, infine, una fase caratterizzata dalla prosecuzione di cantieri "tardi" come al Duomo di Milano o di Napoli.

Il gotico italiano ha caratteristiche che lo distinguono notevolmente da quello degli altri paesi europei.

In particolare non viene recepita l'innovazione tecnica e l'arditezza strutturale delle cattedrali francesi, preferendo mantenere la tradizione costruttiva consolidata nei secoli precedenti.

Se da un lato quindi c'era stata un'applicazione precoce di elementi gotici in epoca romanica (i rosoni e le volte a costoloni nel nord-Italia, gli archi a sesto acuto di retaggio arabo in Italia meridionale), dall'altro, la tradizione romanica, influenzata dai modelli bizantini, paleocristiani e classici, resiste al principio dell'"annullamento" delle pareti.

Ciò fu dovuto soprattutto a questioni puramente pratiche: il clima italiano avrebbe portato, in edifici molto vetriati, ad un "effetto serra", per cui una massiccia struttura muraria era preferibile per un maggiore comfort e per proteggere le decorazioni ad affresco.

A Venezia, in particolare, ciò si affianca anche a ragioni religiose: le maggiori chiese gotiche vengono costruite dagli ordini mendicanti, i quali devono rispettare severe limitazioni in materia di lusso, decoro ed eccessiva "solidità".

Un altro aspetto è l'aderenza a condizioni climatiche locali (in particolare, umidità) e a tecniche costruttive già conosciute e consolidate, come quella legata alla cantieristica navale, che porta alla costruzione di soffitti lignei a "carena".

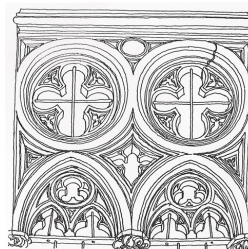
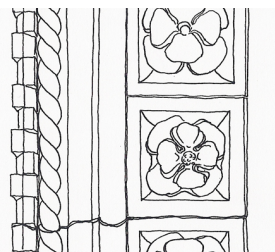
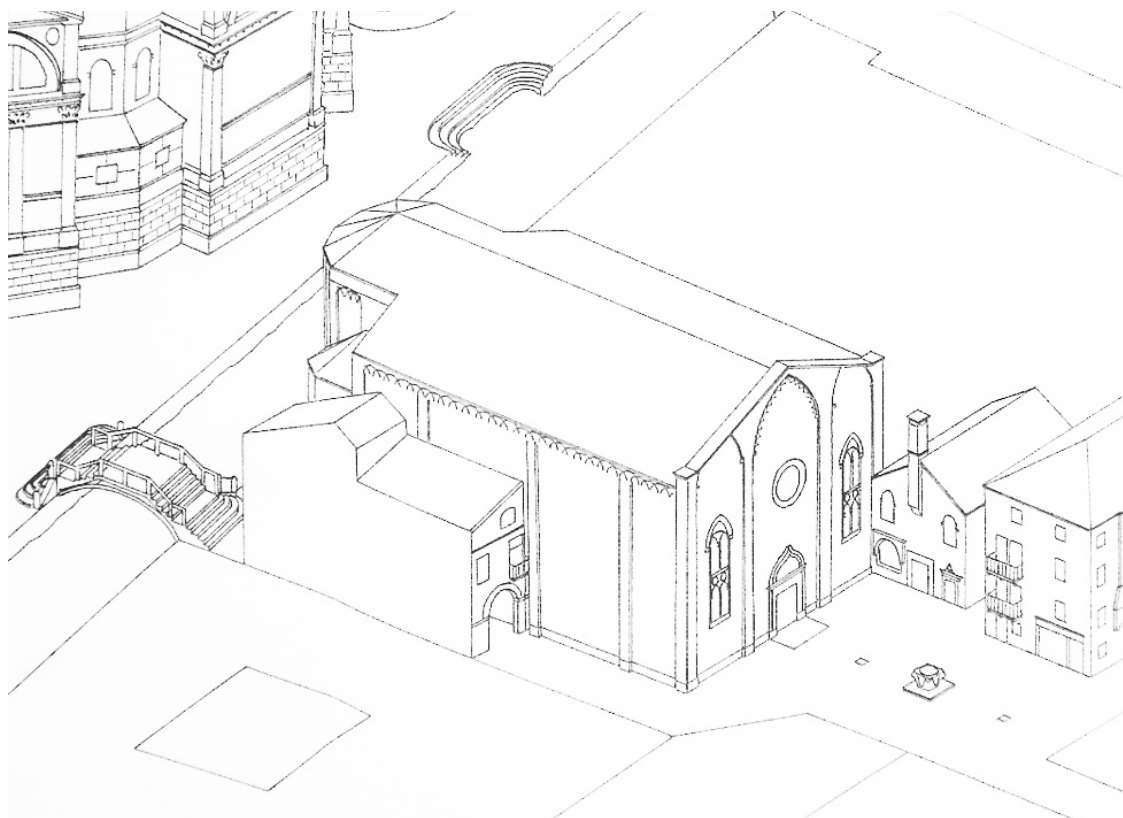
Tutto ciò fa sì che le chiese tardo gotiche veneziane siano caratterizzate dalla tendenza all'alleggerimento, alla semplificazione strutturale e alla povertà formale: soffitti a capriate lignee e non a volte, aula unica interna e non tripartizione in navate, quasi assenza di decorazioni.

Le chiese costruite o ricostruite in periodo tardo gotico mostrano poi molti tratti simili e ricorrenti; la formazione e la circolazione di modelli e tecniche da un cantiere all'altro è palese e documentata: l'abside di San Gregorio, per esempio, richiama quella dei Frari, mentre per le finestre del prospetto viene esplicitamente chiesto di rifarsi a quelle della chiesa della Carità; ovunque viene elaborato lo schema trilobato per le decorazioni.





140. Ingresso chiesa di San Gregorio dal Campo dell'Abazia
141. In alto a destra: spazi annessi alla chiesa, su Campo dell'Abazia
142 In basso a destra: particolare retro chiesa di San Gregorio

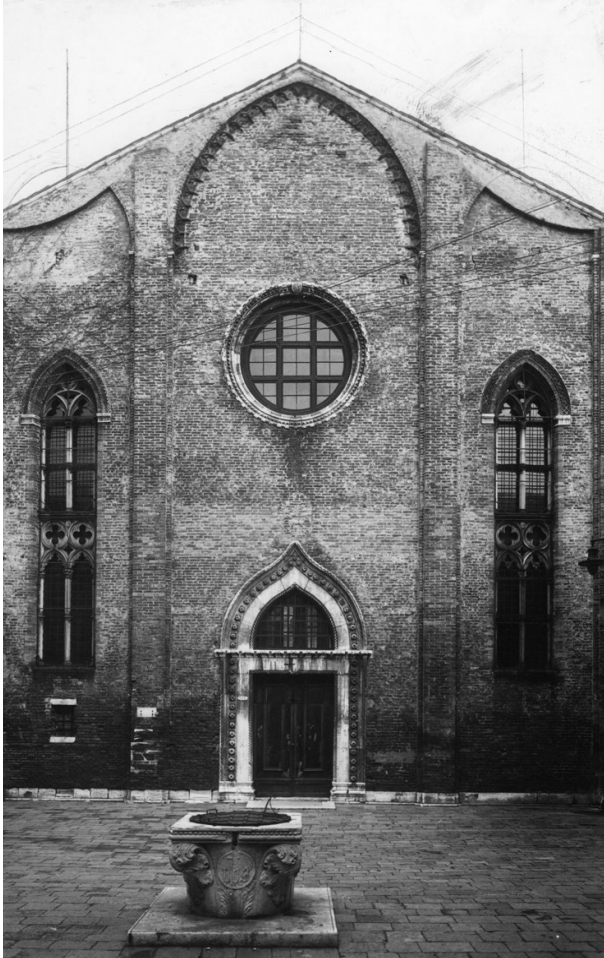


143-144-145-146

In questa pagina: Vista prospettica della chiesa e del campo di San Gregorio; vista del retro; particolari decorazioni del portale della chiesa e della finestratura (Illustrazioni da Ugo Pizzarello, *Guida alla Città di Venezia*, 1987).

147-148-149

A destra: La Chiesa di San Gregorio nel 1926, dopo la chiusura dell'officina della Zecca (Documenti dell'*archivio fotografico di Palazzo Ducale, Soprintendenza per i Beni Architettonici e Paesaggistici di Venezia e Laguna*).





4.1.3 IL SOPRALLUOGO

la Chiesa di San Gregorio oggi

La chiesa di San Gregorio è oggi di competenza del Polo Museale di Venezia e utilizzata come luogo di stoccaggio di materiale per allestimento museale e opere (pitture e sculture) provenienti dalle Gallerie dell'Accademia, in attesa di restauro e ricollocazione.

La chiesa è completamente spoglia di qualsiasi elemento di arredo riferente la sua passata funzione religiosa.

Molti sono gli arredi trasferiti, infatti, in altre chiese dopo la sua chiusura, tra cui lavori di Domenico Tintoretto e Andrea Vicentino, e l'unica reliquia, la pelle di Marcantonio Bragadin (difensore di Famagosta, scorticato vivo dai turchi nel 1571), qui custodita dal 1576 al 1696, ora nella chiesa dei santi Giovanni e Paolo.

Le pareti in cotto intonacate, il pavimento in pietra e il soffitto a capriate lignee si sono mantenute perfettamente e sono in buone condizioni.

Le finestre della parete sul lato sud sono state oscurate, mentre per le altre le vetrate sono in parte danneggiate.

La porta di ingresso principale rimane chiusa, l'accesso si ha da una porta laterale a cui si accede dall'edificio annesso alla chiesa.

Lo spazio è ricolmo di pitture su tela, per lo più di grandi dimensioni, di sculture in marmo e gesso, molte delle quali rotte o danneggiate, e di una gran quantità di materiale da allestimento.

Negli spazi annessi alla chiesa, invece, è stipato un archivio di documenti riguardanti il personale lavorante alle Gallerie dell'Accademia, risalenti fino ai primi anni del '900.



150-151-152

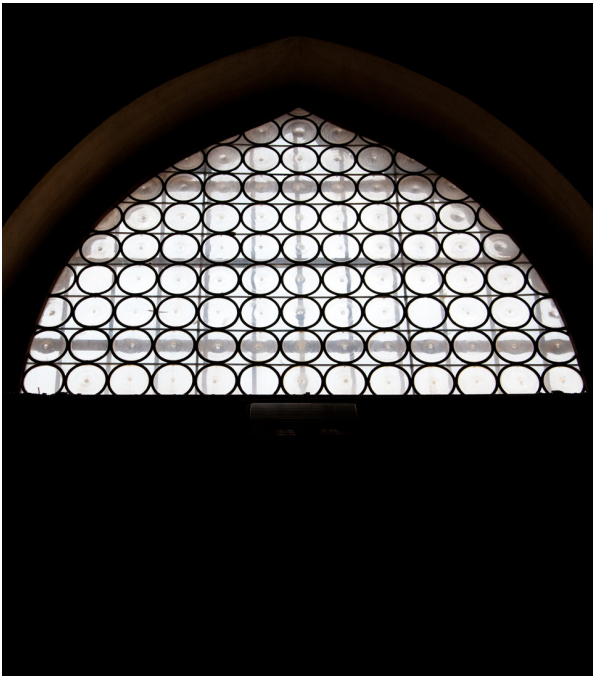
A sinistra: La Chiesa di San Gregorio nel 1962, lavori di restauro prima dell'apertura come laboratorio di restauro (Documenti dell'archivio fotografico di Palazzo Ducale, Soprintendenza per i Beni Architettonici e Paesaggistici di Venezia e Laguna).

153-154. Sculture immagazzinate nella chiesa oggi

155-156. Nella pagina seguente: la chiesa oggi









157-158. Nella pagina precedente: la chiesa oggi, con funzione di magazzino.

159-160. A sinistra: particolari della struttura interna.
161-162 In questa pagina: gli spazi annessi alla chiesa.

4.1.4 La scelta di riuso

La scelta di riuso e rifunzionalizzazione della Chiesa di San Gregorio è motivata da diversi aspetti.

In primo luogo la finalità è quella recuperare uno edificio, privo di una funzione precisa, che rimarrebbe altrimenti inutilizzato.

La funzione attuale ora è quella di magazzino, ma lo stato in cui versano opere e materiale è tale da rendere lo spazio più simile ad una “discarica”.

Gran parte del materiale potrebbe essere smaltito, mentre le opere potrebbero essere conservate in un luogo più idoneo e attrezzato a tale scopo, come i laboratori della Misericordia, già attivi proprio a servizio dei musei del Polo Museale di Venezia.

In secondo luogo la volontà è quella di aprire e rendere fruibile al pubblico uno edificio molto antico e parte del patrimonio storico della città.

La possibilità di costruzione ex-novo è molto difficile e a volte contro produttiva nella realtà di un’isola come Venezia, che invece “abbonda” di spazi ormai inutilizzati, che hanno perso la loro funzione originaria, ma mantengono la loro valenza storica e potrebbero avere nuova vita per la città.

La scelta della chiesa sconsacrata riguarda sia la notevole predominanza di questa tipologia di edificio a Venezia (solo per l’isola di Venezia sono 148 chiese, di cui 21 chiese sconsacrate, 12 ancora inutilizzate), che porta naturalmente il processo di rifunzionalizzazione verso questi spazi, così come avviene per le fabbriche nelle città più caratterizzate da ampie aree industriali ricalca in un certo senso quello che ha portato New York a passare dalla tipologia “fabbrica” alla tipologia “loft”), sia per le sue caratteristiche fisiche e strutturali.

Le ampie dimensioni, le grandi altezze, l’abbondanza di luce naturale rendono la chiesa un edificio particolarmente idoneo al lavoro.

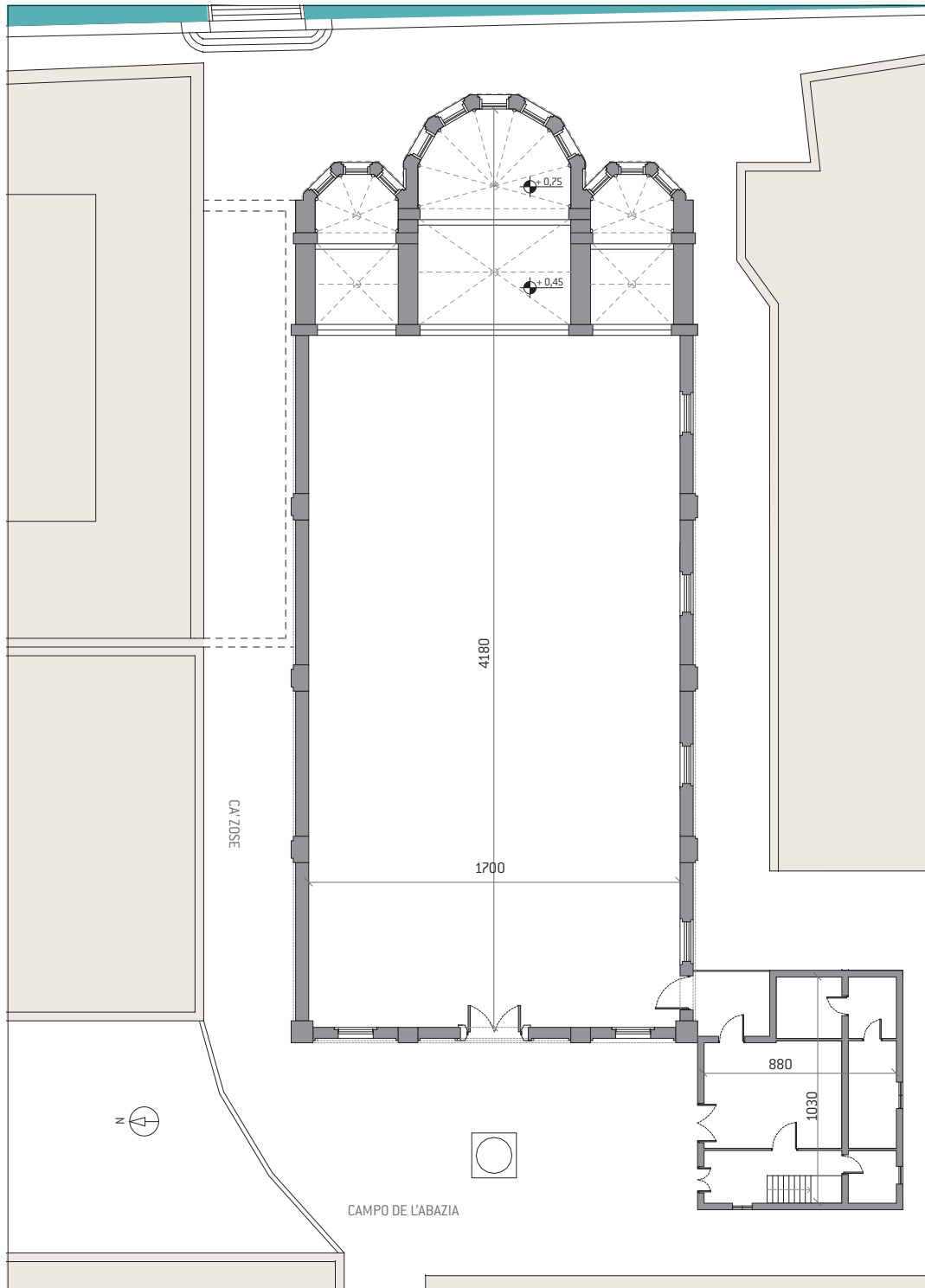
Infine, sul piano delle scelte tematiche, risulta evidente l’analogia tra il tema del **sacro**, aspetto che ha caratterizzato questo luogo in passato e che ancora lo caratterizza, e il tema del lavoro.

Da sempre il lavoro è considerato nella dottrina sociale della chiesa come strumento per la redenzione e la vicinanza a Dio, quindi, in questo senso, il riportare il lavoro nel luogo sacro per eccellenza, assume un valore molto forte in termini di identità dello spazio contemporaneo.

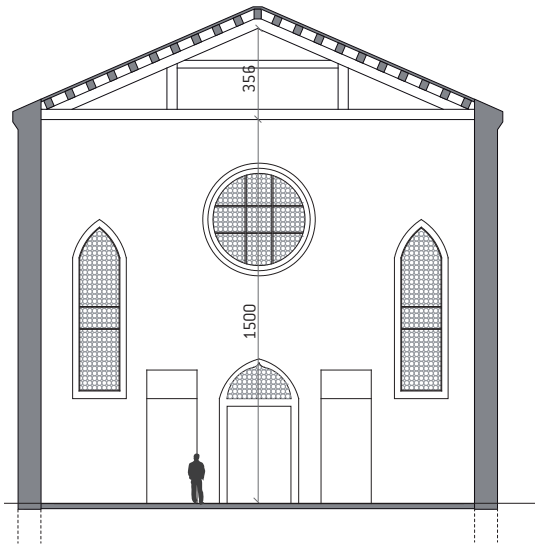
4.1.5 La normativa

Secondo il Piano Regolatore della città di Venezia, l’ex chiesa di San Gregorio appartiene alla categoria “Unità edilizia non residenziale pre-ottocentesca”. Interventi di restauro, recupero e rifunzionalizzazione, sono vincolati, pertanto, da alcune condizioni: a livello di variazioni fisiche, non sono consentite l’alterazione del fronte esterno (l’apertura di porte e finestre deve essere conservata nella forma e nelle dimensioni, tranne nel caso in cui servano all’accesso per attività espositive o di commercializzazione) e l’alterazione dell’impianto distributivo interno, mentre è consentita l’eliminazione di eventuali superfetazioni, qualora incongrue rispetto alle caratteristiche originarie dell’edificio; è, inoltre, consentito l’inserimento di impianti tecnologici e igienico-sanitari essenziali e di ascensori o montacarichi, qualora non compromettano i valori architettonici dell’edificio.

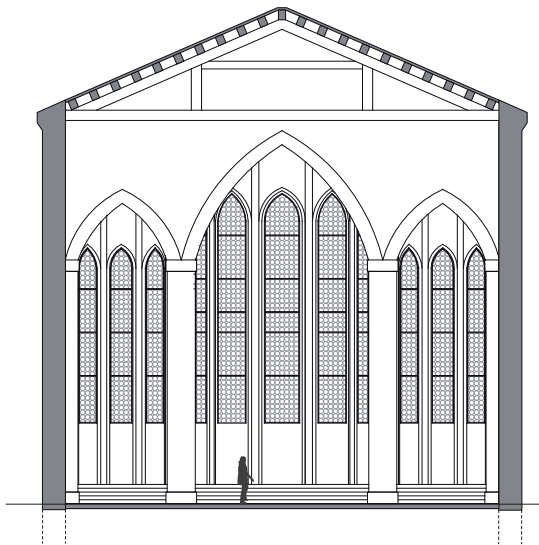
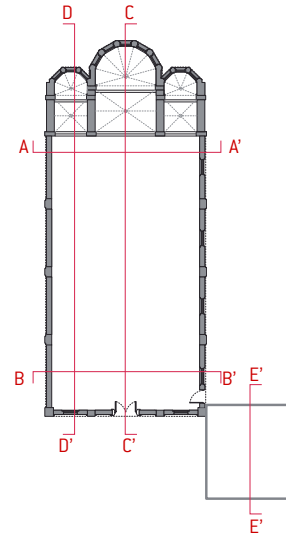
Per ciò che riguarda la destinazione d’uso, avendo già avuto l’edificio una destinazione “manifatturiera”, sono consentite le seguenti funzioni: industria, laboratorio artigianale, magazzino, ufficio privato, impianto cantieristico, spazio per attrezzature culturali e ricreative, esercizio commerciale.



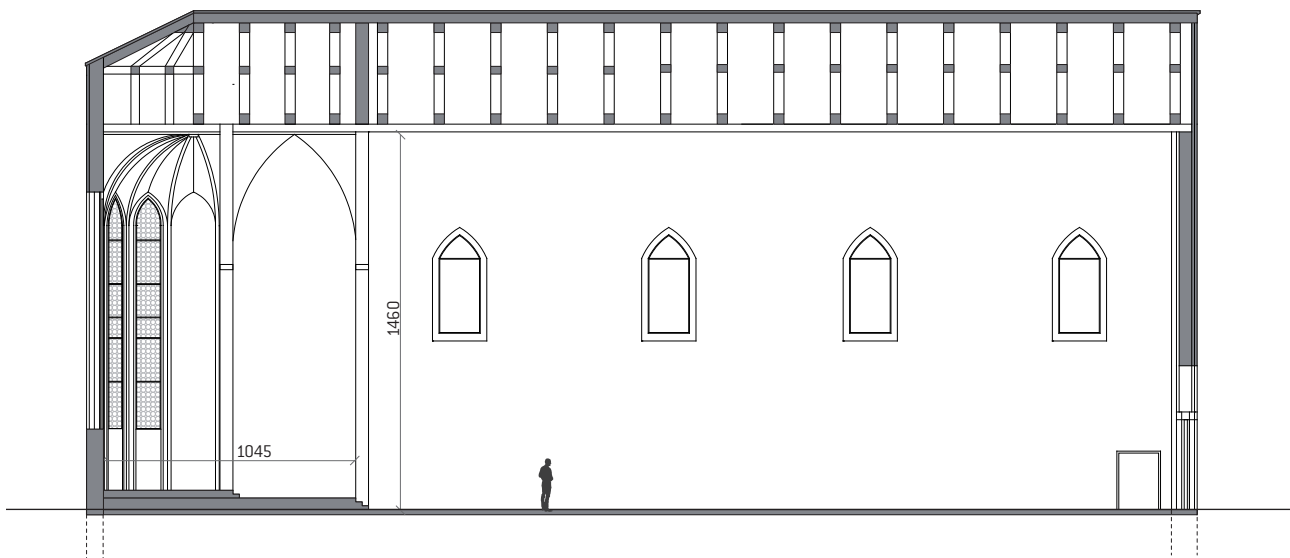
163. PIANTA scala 1:300



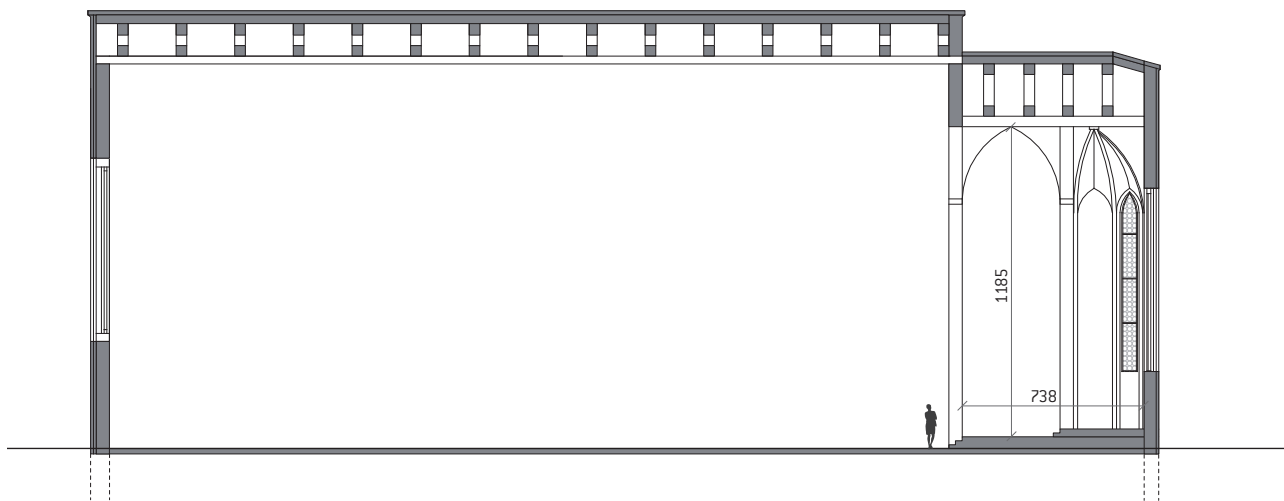
164. Sezione frontale AA'
scala 1:300



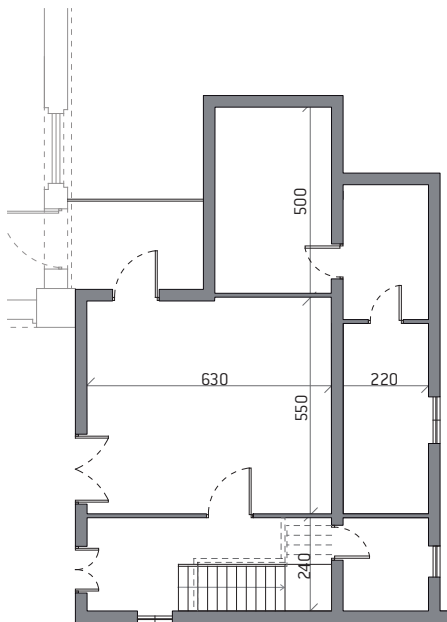
165. Sezione frontale BB'
scala 1:300



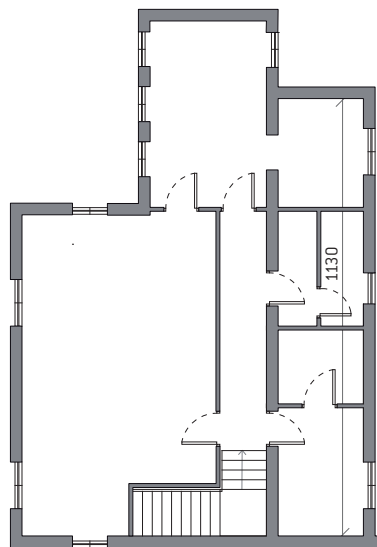
166. Sezione laterale CC'
scala 1:300



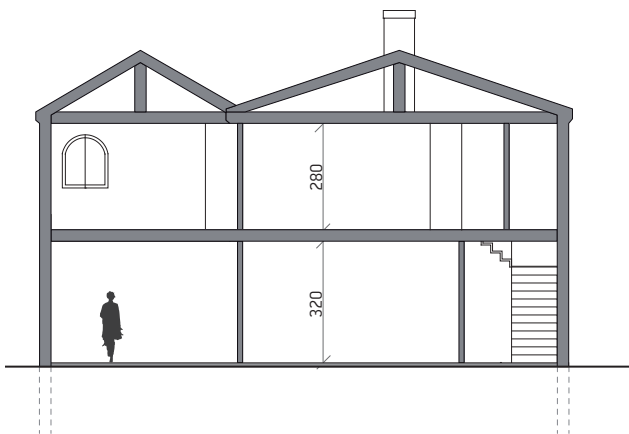
167. Sezione laterale DD'
scala 1:300



168. Pianta livello 0 spazi annessi alla chiesa
scala 1:200



169. Pianta spazi annessi alla chiesa, livello 1
scala 1:200



170. Sezione spazi annessi
scala 1:300

4.2 IL PROGETTO DEGLI INTERNI

4.2.1 PROGETTARE, FARE, MOSTRARE E VENDERE

Lo spazio Workshop vuole essere un **laboratorio artigianale contemporaneo** in cui giovani designers e creativi, riuniti in una sorta di comunità, possano confrontarsi sul tema delle **lavorazioni artigianali della tradizione locale** e su come esse possano convivere con le tecniche e gli strumenti più all'avanguardia.

È un'**officina creativa** fruibile sia dall'artigiano che dal visitatore, alternando spazi dedicati al lavoro, alla ricerca e alla sperimentazione, a spazi per l'incontro, l'esposizione e la vendita. L'officina funziona, dunque, come un marchio indipendente, che produce e vende, collaborando anche con le aziende locali.

3 sono i laboratori tematici, ognuno dedicato ad una particolare lavorazione: il merletto, il vetro e la cartapesta.

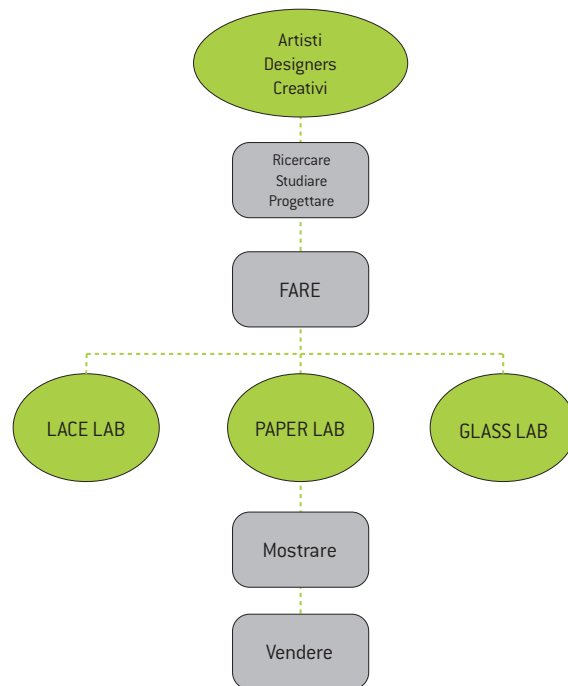
Un'area soppalcata ospita, invece, una zona dedicata alla ricerca e alla condivisione di idee e informazioni, oltre che di un mini laboratorio digitale, in cui è possibile produrre modelli con 3 tecniche di prototipazione rapida, il taglio laser, la termoformatura e il controllo numerico.

Proprio questa compresenza di questi due aspetti, quello manuale tradizionale e quello tecnologico digitale spiega le finalità del progetto, far convivere questi due mondi, dimostrando come possano supportarsi a vicenda e collaborare per un efficace recupero e valorizzazione dell'artigianato locale. Tecniche artigianali possono offrire nuovi spunti per la lavorazione dei nuovi materiali e, viceversa, i nuovi materiali possono essere plasmati in modo diverso grazie alle tecniche artigianali.

I prodotti derivati dal processo laboratoriale sono pezzi unici o prodotti in piccolissima serie, ponendosi, dunque a metà tra l'**opera d'arte** e il **prototipo** e possono variare nei campi del design, della moda, della scenografia.

Essi vengono esposti in uno spazio dedicato che occupa il volume delle tre absidi, che funge da sorta di scenografia teatrale: il risultato del lavoro viene sacralizzato e teatralizzato.

L'edificio annesso alla chiesa viene sfruttato come zona dedicata agli artigiani: al piano terra un'area dedicata a spogliatoio e magazzino; al primo piano una piccola foresteria e un'area docce.



4.2.2 IL LAVORO IN LABORATORIO

_ il MERLETTO

_ *la tecnica*

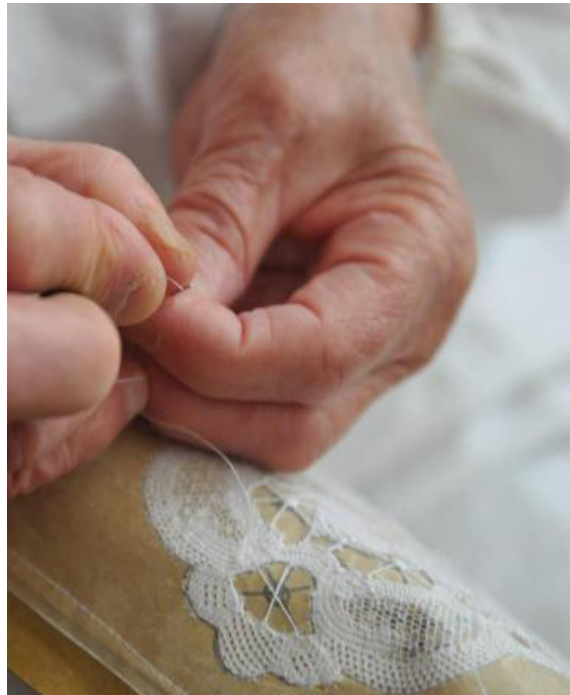
- disegno preparatorio su carta
- bordi orditura cuciti a macchina su un supporto composto di 2 strati di stoffa, 3 di carta paglierina e il foglio di disegno
- cucitura della trama (punto asola per orditura, poi collegamenti tra le parti, con il punto “Venezia”)
- rilievo di alcuni punti con filo più grosso o metallico
- pulitura e taglio del lavoro dal supporto

_ *i materiali e gli strumenti*

- carta da disegno, carta oleata, carta paglierina
- stoffa da supporto
- filo di cotone, filo metallico
- aghi, forbici, pinzette

_ *le attrezzature*

- PC e stampante per schemi di disegno vettoriali
- tabella colore filato
- macchina da cucire



171-172. Merlettaie di Burano al lavoro al Museo del Merletto.

_ il VETRO

_ la tecnica

Vetro Soffiato

- fusione miscela di silice e carbonati metallici nel forno a crogiolo
- soffiaggio pasta di vetro (bolo) e lavorazione con pinze, forbici e canne
- raffreddamento manufatto nella tempra

Vetro a Lume

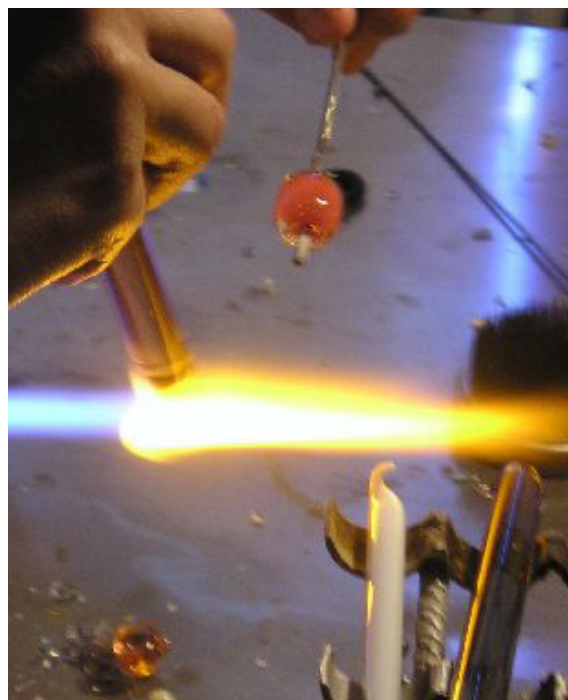
- riscaldamento canne di vetro con fiamma ossidrica
- lavorazione pasta di vetro tramite soffiaggio e pinze

_ i materiali e gli strumenti

- miscela di vetro: silice, sodio, potassio, agenti stabilizzanti (ossido di calcio, magnesio, bario, piombo); canne di vetro
- pigmenti di colore
- canne da soffiaggio, forbici, pinze

_ le attrezzature

- forno a crogiolo: alimentazione a gas, capacità 75 kg, temperatura 1050° C
- tempra (raffreddamento da 600°C a 0°C)
- postazione per lavoro a soffiaggio con supporto per canna; postazione lavoro a lume con fiamma ossidrica
- bacinelle e acqua per raffreddare gli attrezzi
- macchine levigatrici



173-174. Due mastri vetrai al lavoro con due pezzi in vetro soffiato e a lume

_ la CARTAPESTA

_ la tecnica

- modellazione scultura in creta/plastilina o armatura in fil di ferro
- eventuale calco in gesso (per fare più copie)
- stampaggio della carta nella forma (con colla)
- essiccazione
- impregnazione con sostanze consolidanti/strato di stucco o gesso/colorazione
- lucidatura/verniciatura

2 metodi:

- strisce di carta incollate sopra la forma
- modellazione tramite polvere di pasta di carta essicata, mista a colla e gesso

_ i materiali e gli strumenti

- carta da calco, carta di giornale, carta assorbente
- colla vinilica, colla di farina
- creta/plastilina/argilla
- gesso, acqua, colori
- frullatore, setaccio, grattugia

_ le attrezzature

- supporti in legno per sculture
- bacinelle e acqua per impasto carta
- piano di essiccazione



175-176. L'impasto della carta e la scultura preparatoria in creta

4.2.3 LA PIATTAFORMA ARTIGIANALE COME NUCLEO E LEGAME

NUCLEO

isole, comunità

TRAMA, INTRECCIO

materiali, tecniche, saperi

UNIONE

tra nuclei di lavoro, discipline,
passato e presente

STRATIFICAZIONE

sapere, livelli

RACCONTO

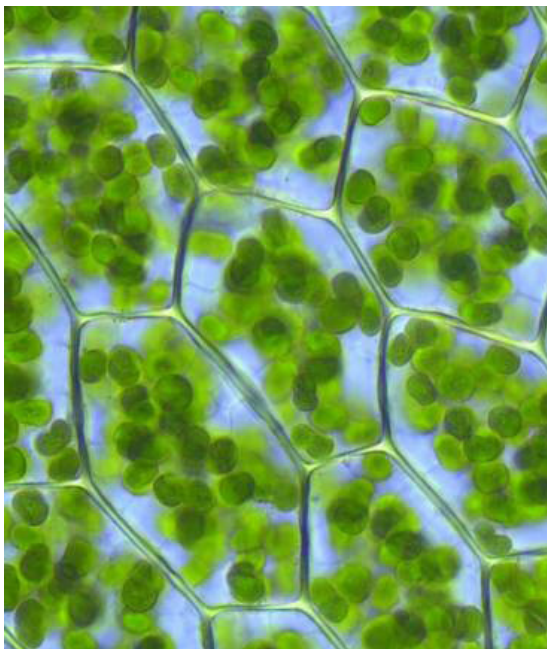
storia e tradizione,
percorso narrativo
attraverso il fare



177. *Anthropodino*, Ernesto Neto, Park Avenue Armory's Drill Hall, New York, 2009



178. Immagine dal satellite della laguna di Venezia



179. Cloroplasto al microscopio



180. Dettaglio finestra chiesa della Madonna dell'Orto, Venezia

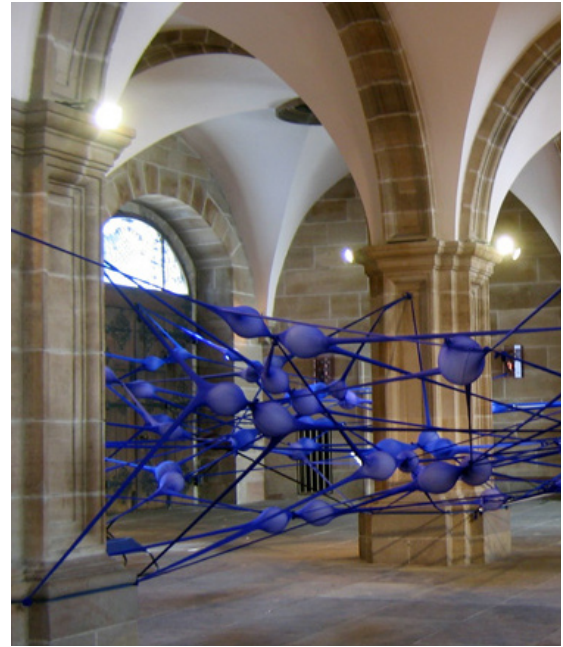
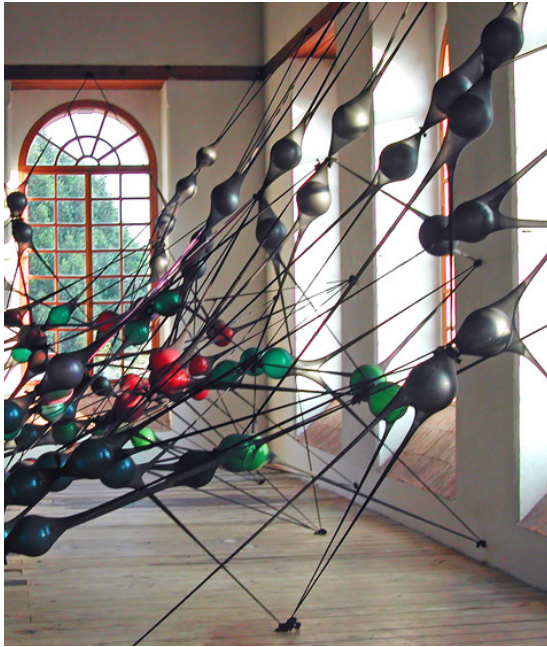




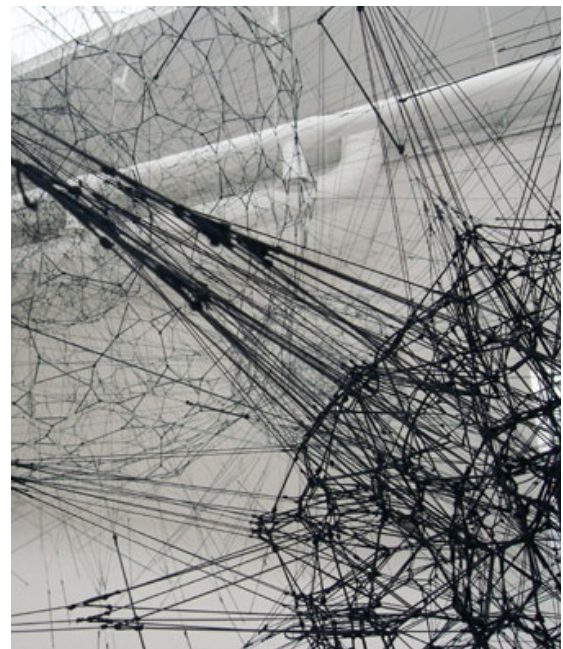
181-182. *Kangawa University*, Junya Ishigami, Tokyo, 2008



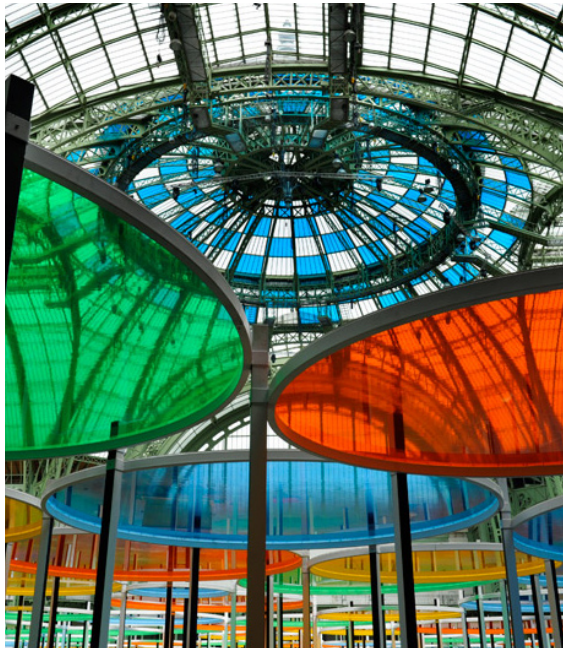
183-184. *Libreria La Fontaine*, Studio Kg, Losanna, 2010



185-186. *Network*, Irene Anton, Germania, 2009



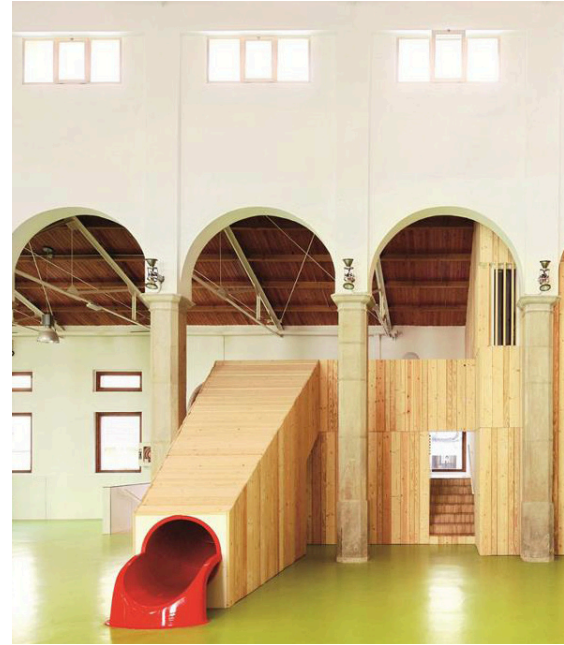
187-188. *Galaxies forming among filaments like droplets among the strands of a spider's web*, Tomas Saraceno, Venezia, 2009



189-190. *Excentrique(s)*, Daniel Buren, Monumenta 2012, Gran Palais, Parigi



191-192. *The Other Sun*, Jacob Hashimoto, Galleria Ronchini, Londra, 2012

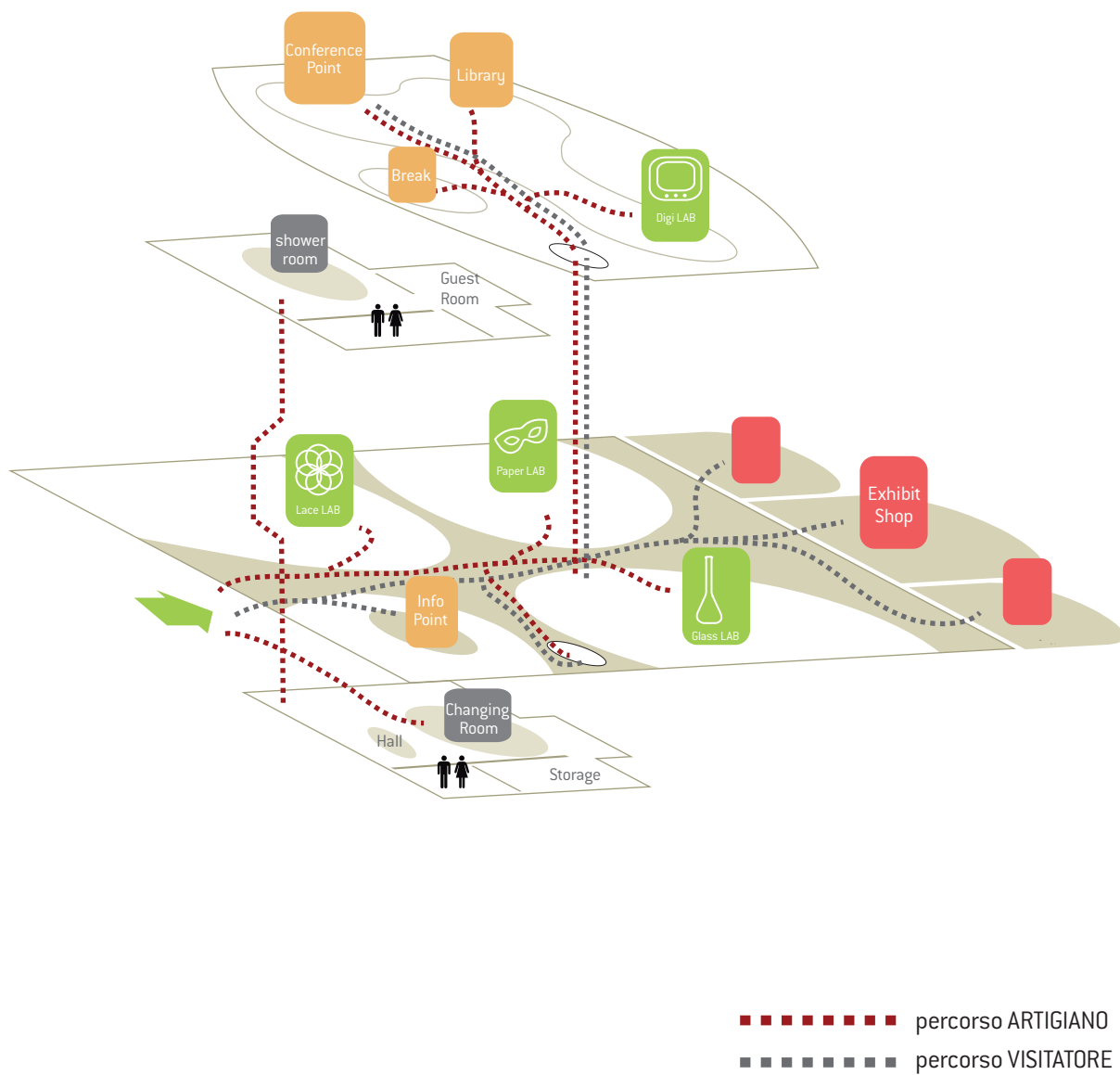


193-194. *Centro Civico, Miquel Marinè Cesar, Rueda Boné, Antico Mercato di Abastos, Alcaniz, Spagna, 2011*



195-196. *Bangkok Old Market Library, TYIN Tegnstue, 2012*

4.2.4 AREE E FUNZIONI

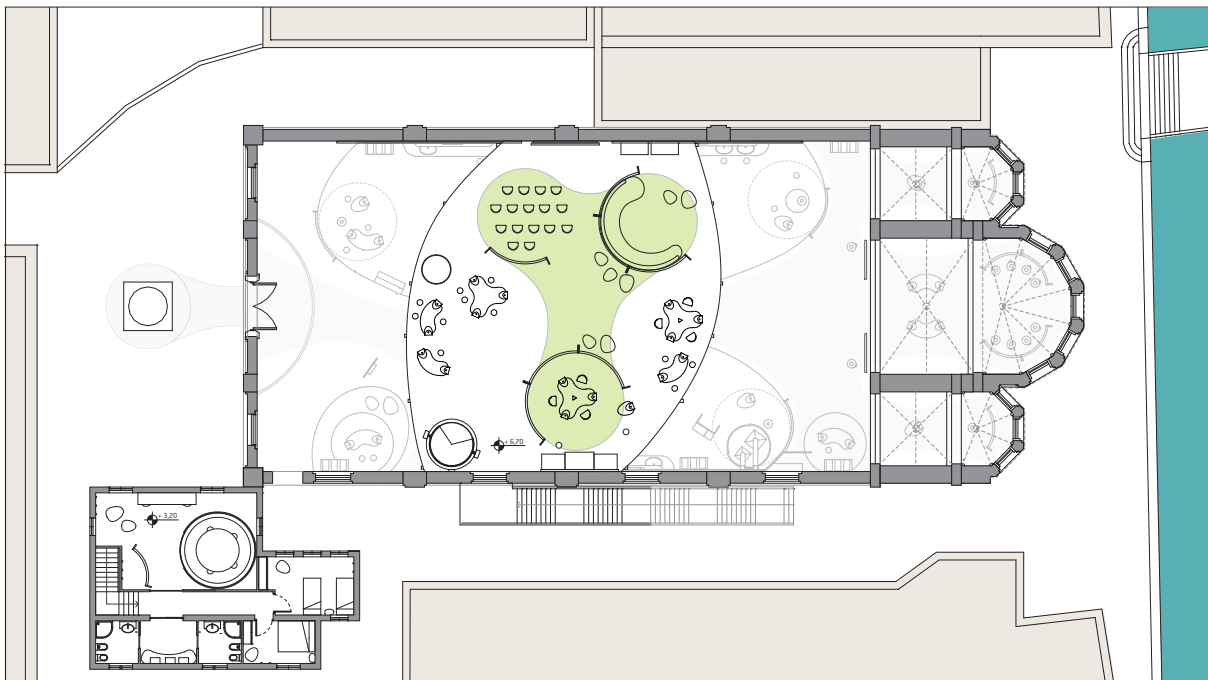




197. Spaccato LIVELLO 0 e LIVELLO 1



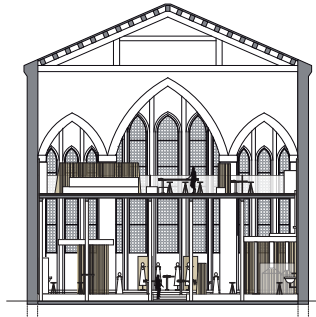
198. Pianta livello 0 scala 1: 400



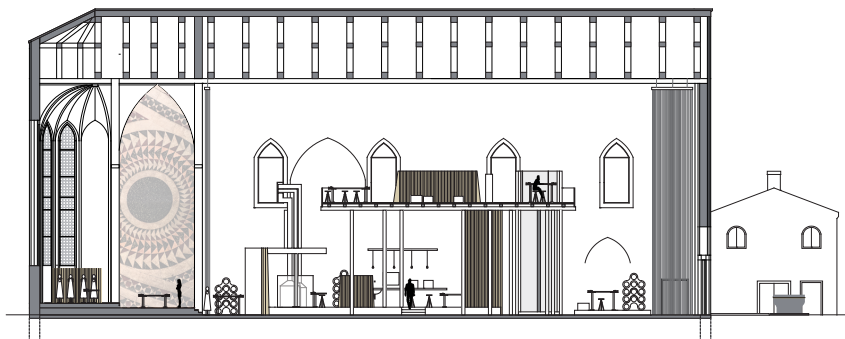
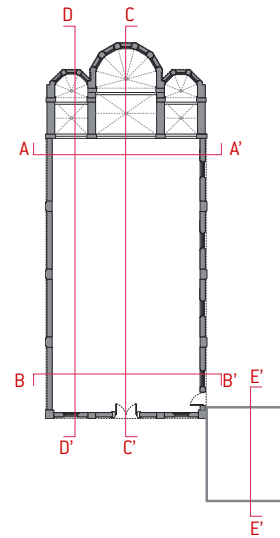
199. Pianta livello 1 scala 1: 400



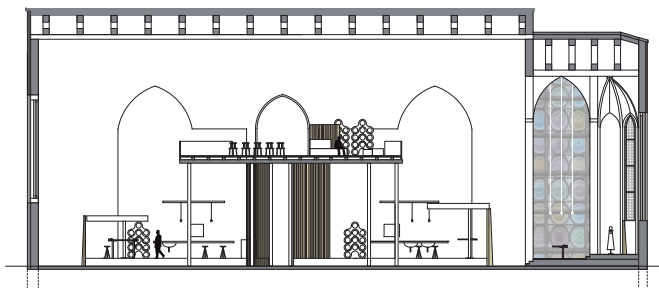
200. Vista dall'alto



201. Sezione frontale AA'
scala 1:500



202. Sezione laterale CC'
scala 1:500



203. Sezione laterale DD'
scala 1:500



A. LE AREE PER IL LAVORO

- _ LACE LAB
- _ GLASS LAB
- _ PAPER LAB



DESK ATTREZZATO

- allaccio acqua
- macchinari specifici
- schermo interattivo per condivisione dati

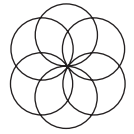
WORKSTATION

Postazioni Pc, piani
d'appoggio, box
materiali

MINI LAB ATTREZZATO

- dispositivi specifici
per alcune fasi lavorative
(luce, climatizzazione,
essiccazione)





- **WORKSTATION**
Piani d'appoggio
per Pc, disegno e
cucito
- **DESK**
Attrezzato con
macchine da
cucire
- **MINI LAB**
Attrezzato con luce
bianca

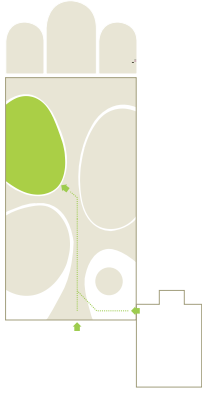




Glass LAB



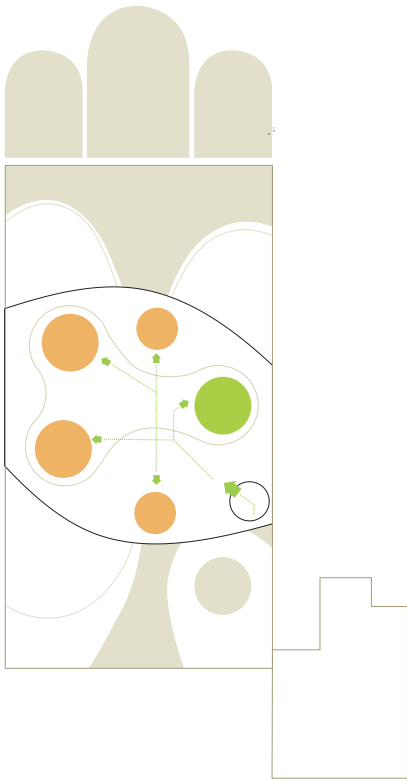
- WORKSTATION
Piani d'appoggio
per PC e disegno
- DESK
Attrezzato
con macchine
levigatrici
- MINI LAB
Attrezzato con
forno a crogiolo,
tempra e impianto
di climatizzazione;
postazione lavoro
a lume



- WORKSTATION
Piani d'appoggio
per Pc, disegno e
scultura
- DESK
Attrezzato con box
per impasto carta
- MINI LAB
Attrezzato
con piano
d'essicazione e
getto d'aria calda



B. IL SOPPALCO



LIBRARY

*CONFERENCE
POINT*



*BREAK
POINT*

*DIGI
LAB*

● CONFERENCE POINT

Spazio per meeting e seminari, con maxi schermo



● DIGI LAB

Mini Lab attrezzato per la prototipazione rapida (taglio laser, termoformatura, controllo numerico)





● LIBRARY

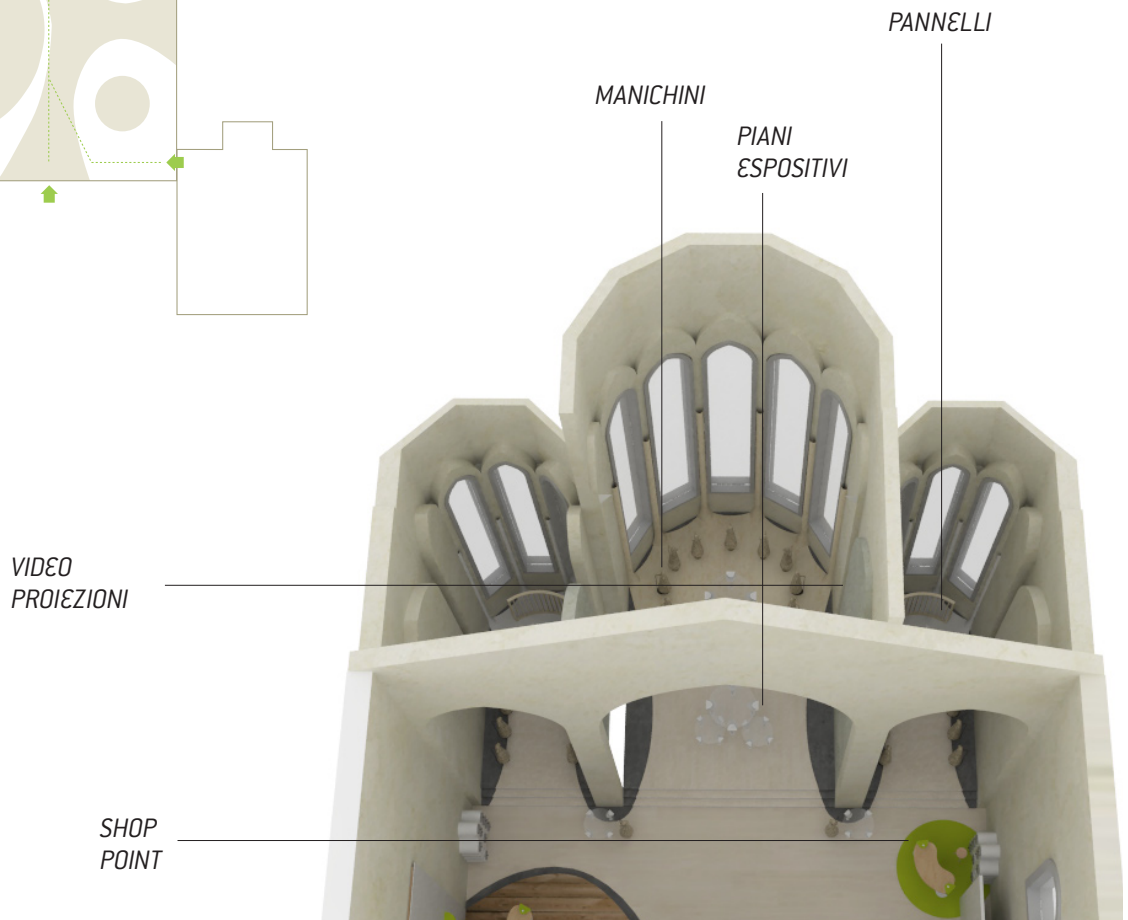
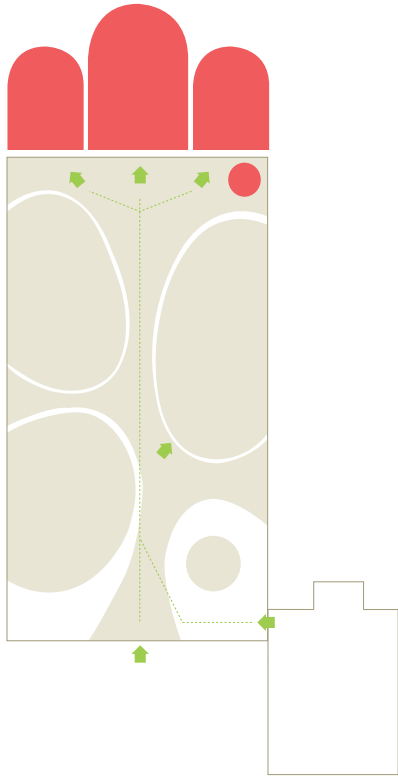
Spazio riservato per ricerca e lettura

● BREAK POINT

Spazio lunch con caffè e microonde, area relax



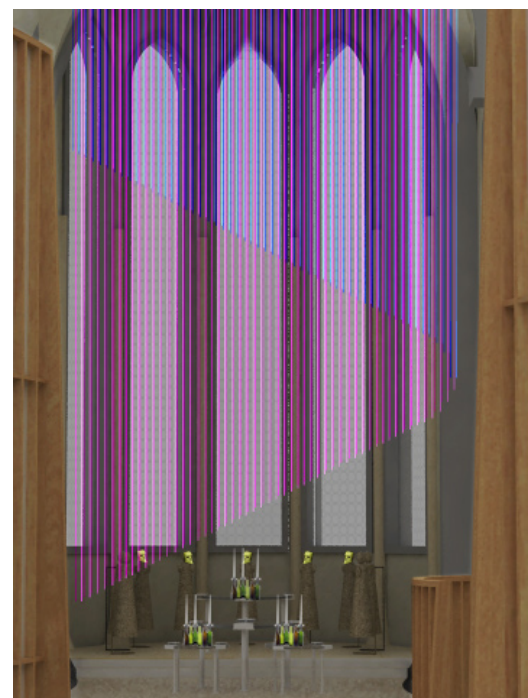
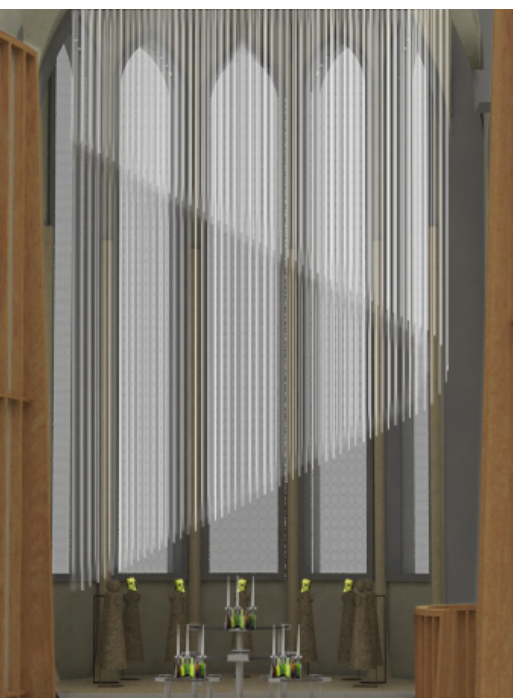
C. EXHIBIT/SHOP





● EXHIBIT/SHOP

Spazio absidale
dedicato
all'esposizione
dei prodotti, con
un'installazione
permanente di
fibre ottiche e
proiezioni video;
Punto cassa per
acquisti





176. Hottea, *Letting Go*, Minneapolis Institute of Art, 2012



176. Random International, *The Behaviour of Objects*, Carpenters Workshop Gallery, Parigi, 2010



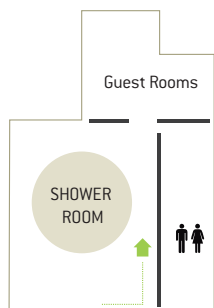
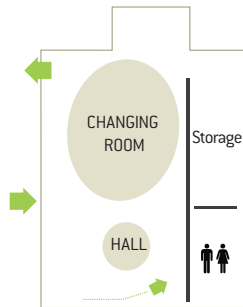
178. Tatiana Blass, *Penelope*, Morumbi Chapel, San Paolo, 2012



178. Square One, *Shade Club Restaurant*, Bucharest, 2008

D. GLI SPAZI ANNESSI

- _ Hall
- _ Changing Room
- _ Storage
- _ Shower Room
- _ Guest Room

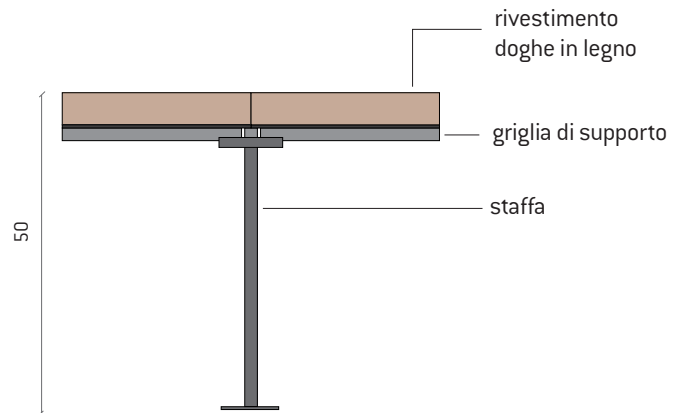
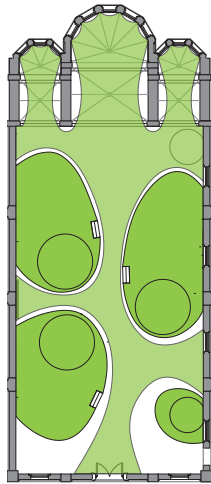


4.3. SCHEDE TECNICHE

4.3.1

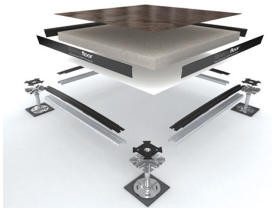
GLI ELEMENTI STRUTTURALI

A. LE ISOLE DI LAVORO E LA PASSERELLA



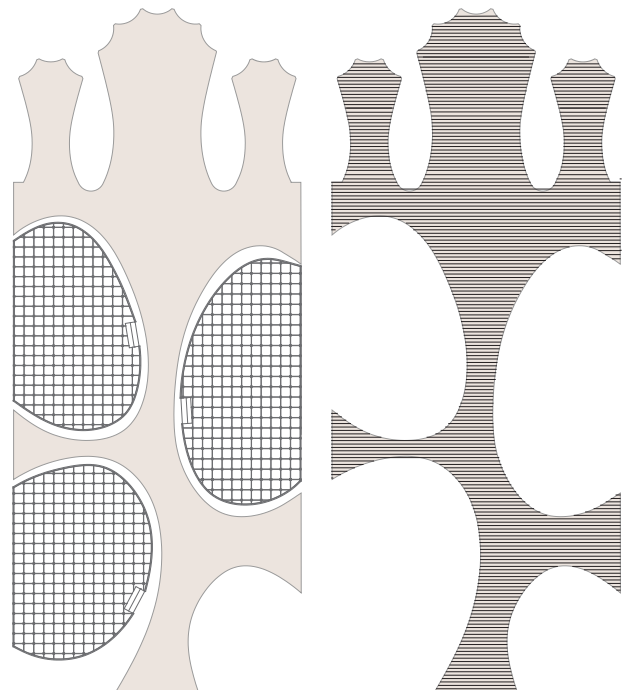
ISOLE DI LAVORO

Pavimento galleggiante con griglia di supporto 50x50 e rivestimento in doghe di legno



PASSERELLA

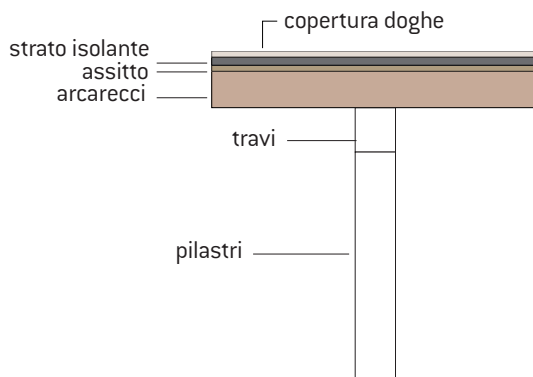
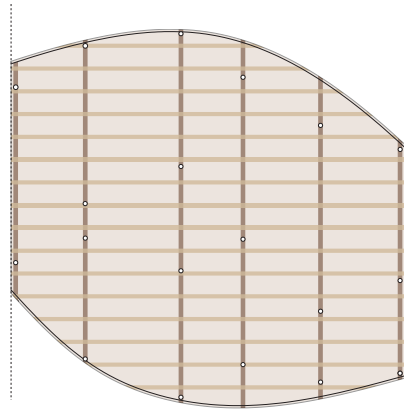
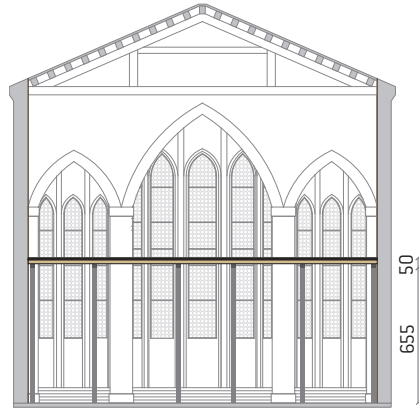
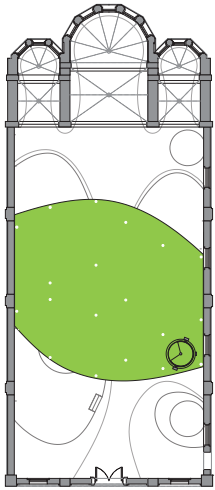
Segno a pavimento in PVC



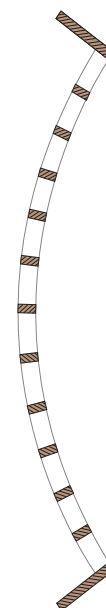
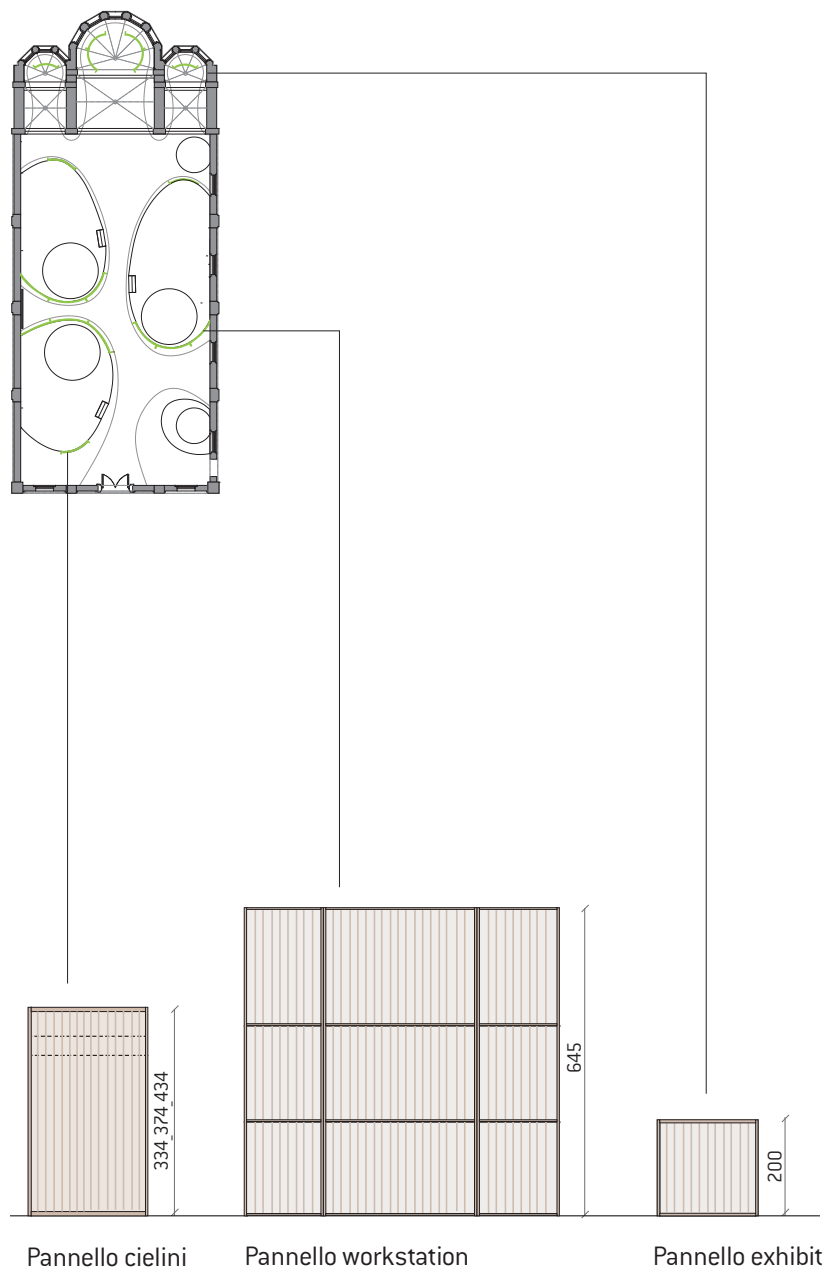
ISOLE DI LAVORO

PASSERELLA

4.3.1
GLI ELEMENTI STRUTTURALI
B. IL SOPPALCO

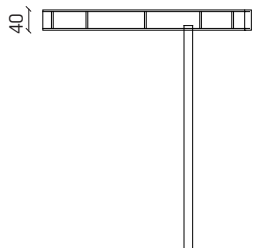
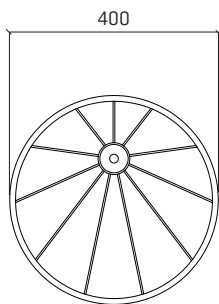
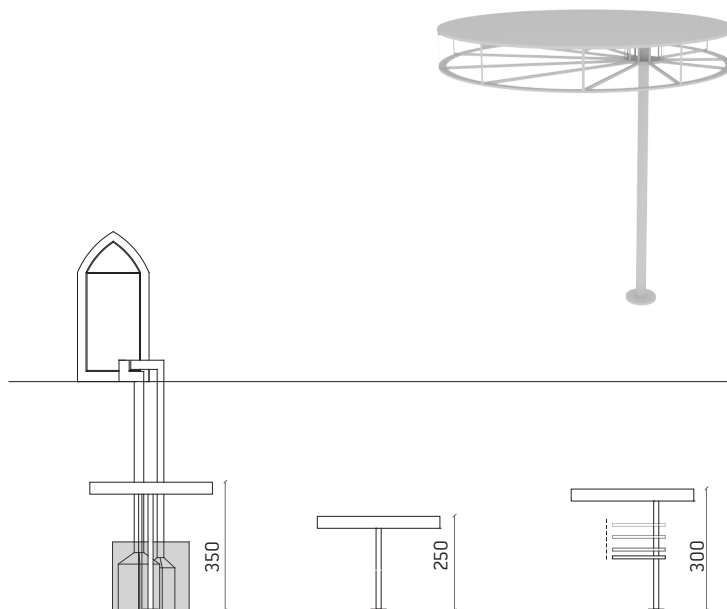
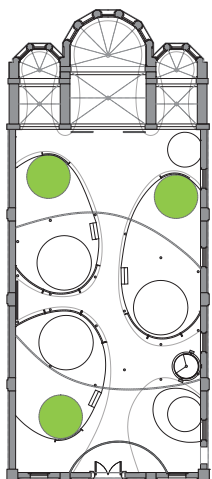


4.3.1
GLI ELEMENTI STRUTTURALI
C. I PANNELLI



ossatura pannello
in doghe di legno,
rivestimento in TNT

4.3.1
 GLI ELEMENTI STRUTTURALI
 D. I CIELINI MINI LAB



Mini GLASS Lab
 Climatizzazione zona
 forno a crogiolo

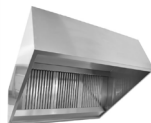
Impianto di
 raffreddamento
 evaporativo adiabatico
 [cappa interna + sfiato
 esterno]

Mini LACE Lab
 Illuminazione
 specifica

Fascio luminoso
 bianco
 per tavolo di lavoro
 [temperatura luce
 4000K]

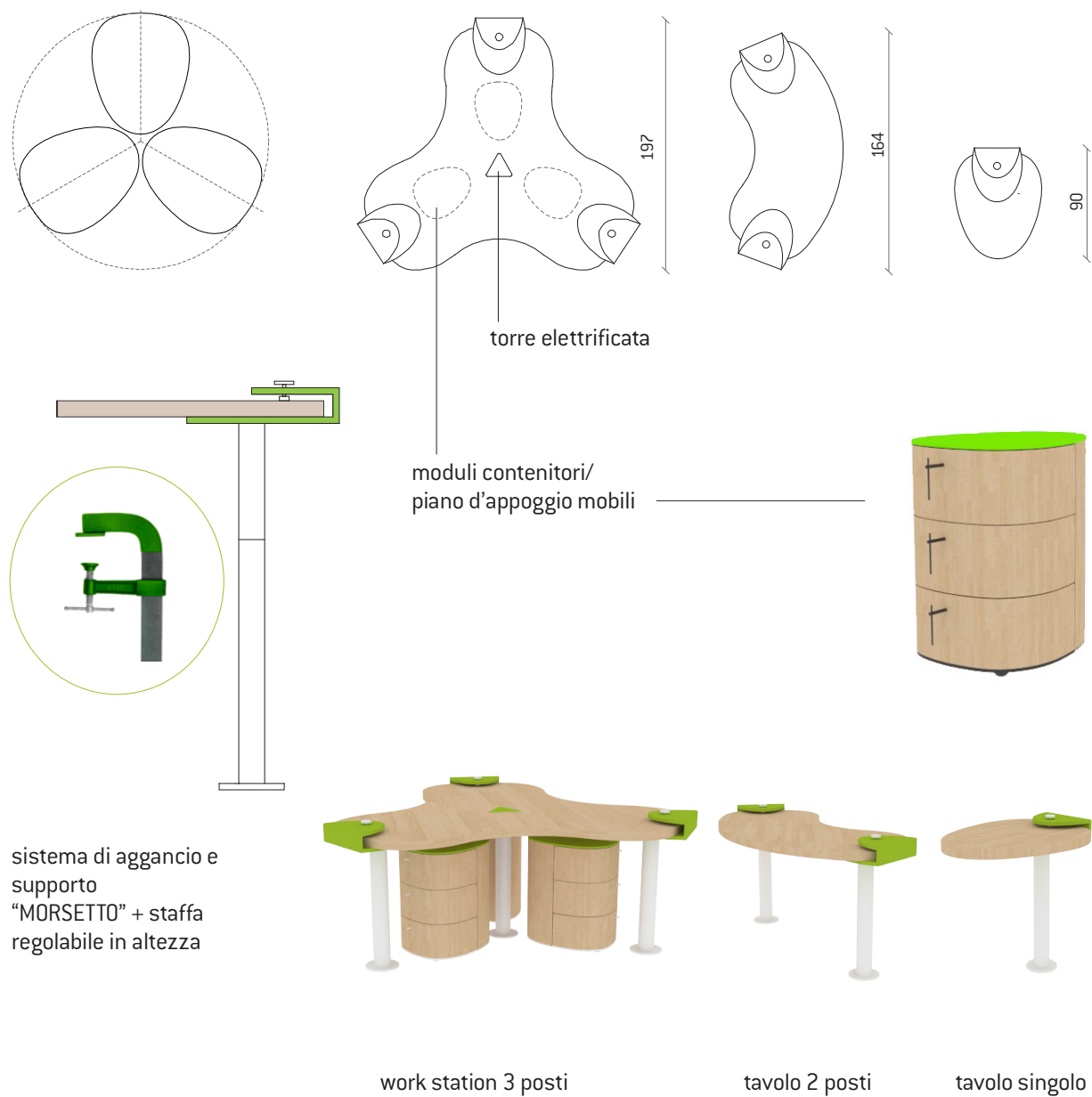
Mini Paper Lab
 Essiccazione carta

Aerotermo
 elettrico
 per getto d'aria
 calda

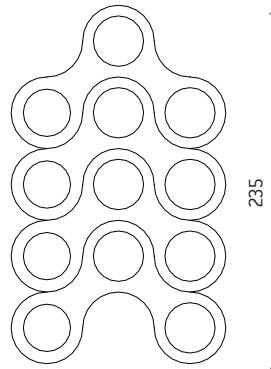
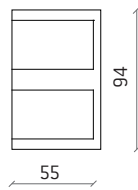
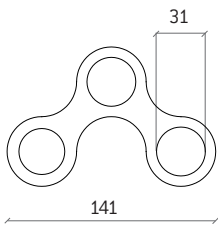
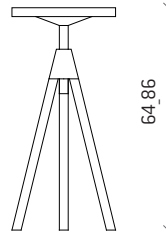
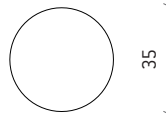
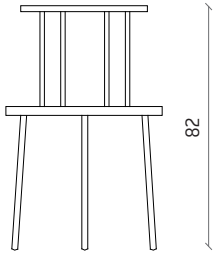
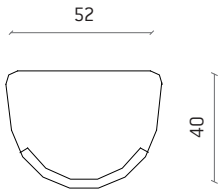


4.3.2 STRUMENTI DI LAVORO ED ELEMENTI D'ARREDO

A. I TAVOLI



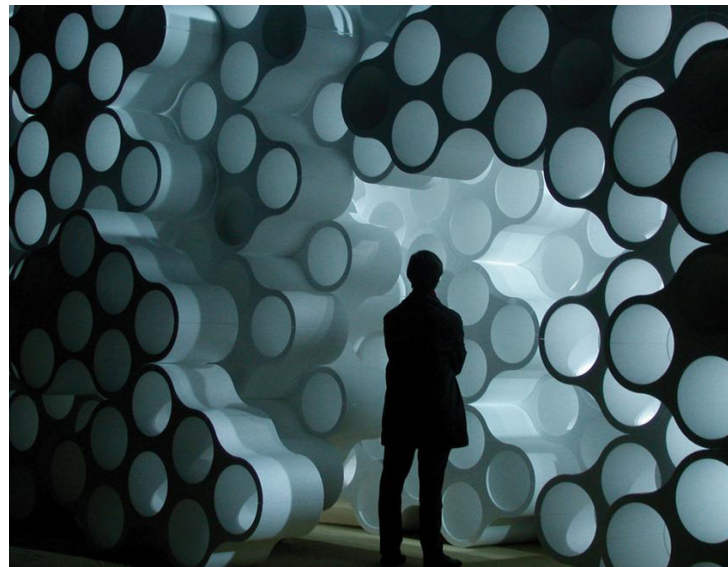
B. LE SEDUTE E LA MATERIOTECA



modulo singolo

4 moduli impilati

Dall'alto:
Tom e Gerry, Konstantin Grcic per Magis
Katriga, Neven Kovacic, Fuori Salone 2012
Cloud, Erwan & Ronan Bourullec

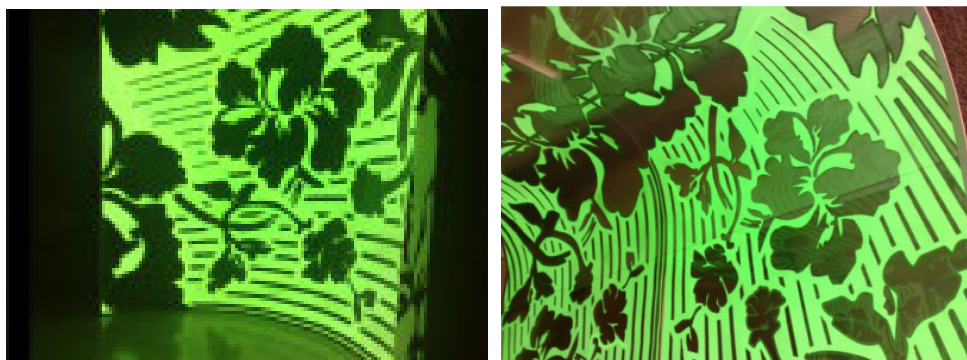


4.3.3 LA SEGNALETICA ESTERNA

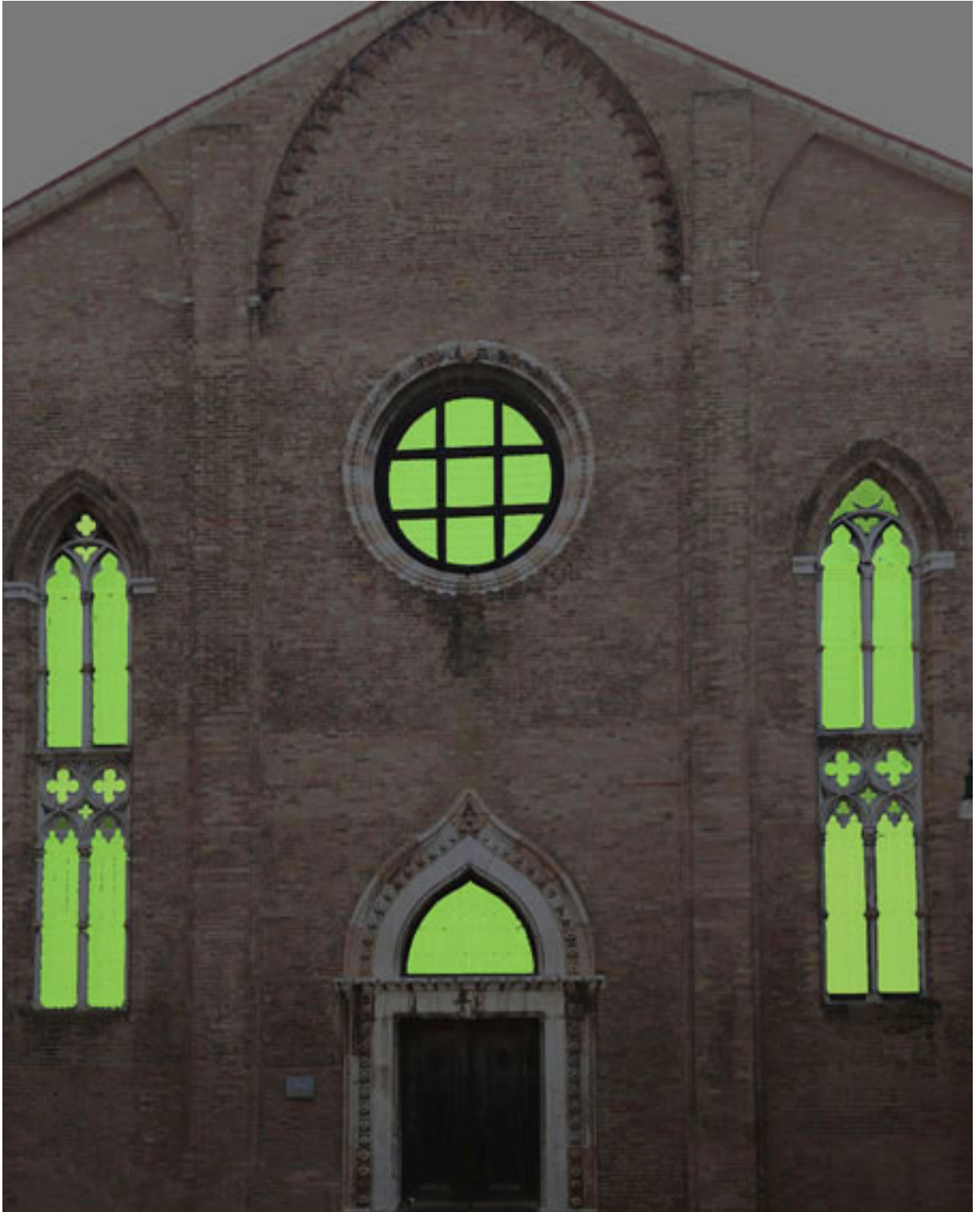
LA FINESTRATURA



Versione diurna e notturna



Trattamento finestratura con Graphic Flextape, Flexlite
Pellicola luminosa con grafica vettoriale personalizzabile, spessore 1mm, applicata al serramento delle finestre



BIBLIOGRAFIA

SEZIONE 1

- _ Eleonora Fiorani, *Panorami del contemporaneo*, Milano, Lupetti, 2009
- _ Zygmunt Bauman, *Modernità liquida*
- _ Giampaolo Nuvolati e Fortunata Piselli, *La città : bisogni, desideri, diritti : la città diffusa, stili di vita e popolazioni metropolitane*, Milano, Angeli, 2009
- _ Andrea Branzi, *Modernità debole e diffusa : il mondo del progetto all'inizio del 21. secolo*, Milano, Skira, 2006

- _ Richard Florida, *L'ascesa della nuova classe creativa : stile di vita, valori e professioni*, Milano, Mondadori, 2003
- _ Irene Tinagli, Richard Florida, *L'Italia nell'era creativa*, Creativity Group Europe, Luglio 2005
- _ Charles Landry, *The creative class*, London, Earthscan, 2000
- _ Guido Marinotti, Irene Tinagli, *Le città creative e il territorio*, da *Libro Bianco sulla Creatività*, a cura della Commissione sulla Creatività e Produzione di Cultura in Italia, Ministero per i Beni e le Attività Culturali, 2007

- _ Sergio Bettini, *Venezia, nascita di una città*, Milano, Electa, 1988
- _ Ennio Concina, *Venezia nell'età moderna, strutture e funzioni*, Marsilio, 1989
- _ Alvise Zorzi, *Venezia Scomparsa*, Milano, Mondadori, 2001
- _ Paolo Maretto, *Venezia*, Genova, Vitali e Ghianda, 1969
- _ Ugo Pizzarello, Ester Capitano, *Guida alla città di Venezia*, l'Altra Riva, Venezia, 1987
- _ Gianfranco Bettin, *Dove volano i leoni, fine secolo a Venezia*, Garzanti, 1991
- _ Laboratorio editoriale Artefici, *Inciso*, collana Quaderni, Fondazione di Venezia, Maggio 2012

SEZIONE 2

- _ Silvana Annichiarico, Andrea Branzi, *Serie fuori serie*, Milano, Electa, 2009
- _ Valeria M. Iannilli, *Fashion retail : visualizzazione e rappresentazione del sistema-prodotto moda*, Angeli, Milano, 2010

- _ Fulvio Roiter, Roberto Mennella, *Artigianato veneto*, Trento, Reverdito, 1982
- _ Istituto Veneto per il lavoro, *L'artigianato delle Venezie e la sua esportazione*, Venezia, Artflex, 1947
- _ Giuseppe Mazzotti, *Artigianato veneto*, a cura di ENAPI, edizioni Bestetti, Roma, 1971
- _ Danilo Reato, *Le maschere Veneziane*, Arsenale Editrice, 1988
- _ Associazione Artigiani Venezia, *Politica Artigiana, periodico dell'artigianato veneziano*, Venezia, n. 01, Gennaio 2012

SEZIONE 3

- _ Evans G., Shaw, *Contribution of culture to regeneration in the UK, the: a review of evidence*, Department for Culture Media and Sport, London, 2004
- _ Maria Rita Pinto, *Il riuso edilizio: procedure, metodi ed esperienze*, Torino, UTET, 2004
- _ Manuela Grecchi, Laura Elisabetta Malighetti, *Ripensare il costruito : il progetto di recupero e rifunzionalizzazione degli edifici*, Santarcangelo di Romagna, Maggioli, 2008
- _ Roberta Camunian, Pierluigi Sacco, *Riquadrificazione urbana e limiti della città creativa*, working papers, DADI IUAV, Venezia

- _ Julio Fajardo, *Wow! Converted spaces*, Barcelona, Loft Publications, 2008
- _ Andrea Branzi, *L'allestimento come metafora di una nuova modernità*, Lotus Internazionale, n.115, Dicembre 2002
- _ Bruce Dale, *La trasformazione funzionale degli edifici industriali e commerciali a Manhattan*, Casabella, n. 442, Dicembre 1978

- _ Rudolf Stegers, *Sacred buildings: a design manual*, Basel, Birkhäuser, 2008
- _ Adriano Cornoldi, *L'architettura dell'edificio sacro*, Officina, 2000
- _ Sherban, Cantacuzino, *Re/Architecture* (cap Ecclesiastic Buildings)
- _ Pier Luigi Cervellati, *La città bella. Il recupero dell'ambiente urbano*, Il Mulino, 1991
- _ Francesco Viola *Il lavoro umano e la dottrina sociale della chiesa*, Scuola Diocesana di formazione sociale e politica, Parlemo, 1991

- _ Alessandra Boccato, *Chiese di Venezia*, Venezia, Arsenale, 1999
- _ Alvisè Zorzi, *Venezia Scomparsa*, (cap. *Chiese Soppresse*), Milano, Mondadori, 2001
- _ Bianca Betto, *Le chiese di Venezia tra medioevo e età moderna*, Venezia, Studium cattolico Veneziano, 1989
- _ G. Caputo, *Le chiese di Venezia, i luoghi di culto della città e delle sue isole*, Il prato, Padova, 2002
- _ Marcello Brusegan, *Le chiese di Venezia: storia, arte, segreti, leggende, curiosità*, Newton Compton , 2008
- _ Umberto Franzoi, *Le chiese di Venezia*, Venezia, Alfieri, 1976
- _ Giuseppe Tassini, *Curiosità veneziane*, Venezia, Filippi Editore, 1863

SITOGRAFIA

SEZIONE 1

www.fabrica.it
www.creativegroup.europe.com
www.comune.venezia.it/trasformazioni
www.progettiliceobruno.it/cittacontemporanea
www.parcodelcontemporaneo.it
www.spaziopunch.com

SEZIONE 2

www.oneoff.it
www.subalterno1.com
www.segnoitaliano.it

www.artigianivenezia.it
www.muranoglass.com
www.misterobuffomask.com
www.mascarer.com
www.museomerletto.visitmuve.it
www.museovetro.visitmuve.it
www.barovier.com
www.venini.it

www.martina-lace.com

miamarket.blogspot.com

www.l-hub.it

www.darkroomlondon.com

www.dodesign.it

www.merci-merci.com

www.10corsocomo.com

www.rossanaorlandi.com

SEZIONE 3

www.dezeen.com

www.dhm.de

www.designhotels.com/kruisheren

www.comune.venezia.it

www.palazzograssi.it/punta-della-dogana

www.fondazionevedova.org

www.corrieredelveneto.corriere.it

