

Università degli Studi di Pavia

Facoltà d'Ingegneria

Corso di laurea in Ingegneria edile/architettura

LEISURE CENTER

PRESSO IL NUOVO POLO FIERISTICO MILANESE

A RHO-PERO

Tesi di laurea di: Mario Vittorio Serini

Relatore: Chiar.mo prof. Angelo Bugatti

Correlatore: ing. Roberto De Lotto

Marzo 2004

INDICE

INTRODUZIONE	pag. 5
Sintesi dell'intervento	pag. 5
Perché il Leisure Center	pag. 8
INSERIMENTO URBANISTICO	pag. 11
Localizzazione e inquadramento	pag. 13
Ambito d'influenza sovracomunale	pag. 15
I margini del progetto Fiera	pag. 17
Contesto e carattere del progetto	pag. 20
IL TEMA, L'OGGETTO E L'ARCHITETTURA	pag. 23
Un'architettura "organica"	pag. 25
La prospettiva storica: genealogia del tema	pag. 30
La variabile tempo, luoghi e forme	pag. 33
Selezione di progetti comparati	pag. 39
DAL METAPROGETTO ALL'ORGANISMO EDILIZIO	pag. 66
Inquadramento tematico ed economico	pag. 67
Dimensionamento e programma funzionale	pag. 73
Quadro esigenziale e manutenibilità	pag. 78
Rapporto fra struttura e architettura	pag. 93
Il sistema bioclimatico e gli impianti	pag. 101
Acustica: passi logici operativi	pag. 125
PIANO DI LAVORO	pag. 134
BIBLIOGRAFIA	pag. 138
Sui riferimenti storico-critici	pag. 138
Sul tema e sul metodo	pag. 140
Sugli aspetti tecnologici	pag. 142
Normativa di riferimento	pag. 144
Software di calcolo utilizzati	pag. 145
INDICE APPENDICI DI CALCOLO (Volume allegato)	pag. 146
INDICE ELABORATI GRAFICI (Allegate stampe ridotte)	pag. 147

IL TEMA, L'OGGETTO E L'ARCHITETTURA

Introducendo l'aspetto architettonico del lavoro, occorre segnalare anzitutto il ragionamento relativo all'inquadramento tematico del problema, il suo significato, i precedenti storici. Ne consegue un confronto con progetti assimilabili o per destinazione d'uso o per soluzioni adottate.

L'immagine che ne risulterà dovrà essere quella di un'architettura in grado di gestire notevoli dimensioni, di approfondire la compatibilità tra funzioni e di dare dignità al tema.

A questo proposito è il caso di ricordare il progetto di Montuori e altri per la stazione Termini a Roma. Il nucleo originario della stazione risale agli anni immediatamente successivi all'unità d'Italia e ciò richiama la valenza simbolica d'unificazione che le ferrovie ebbero allora, contribuendo peraltro in modo decisivo all'omologazione degli orari (alla lingua penserà poi la televisione...).

Gli ampliamenti videro le ali laterali realizzate in epoca fascista e finalmente il corpo frontale progettato nell'immediato dopoguerra. Dal progetto di Montuori, con il "dinosauro" della hall d'ingresso, le cui sezione curva reinterpreta i ruderi di mura romane, colpisce la capacità, straordinariamente innovativa, di gestire la grande scala, impiegando un contrappunto di ripetitività e forma unica.

Nel caso del Leisure Center la scelta è caduta su un'idea di spazio che si distingue per una geometria diretta a sfuggire alla città moderna, così rigida e squadrata; ancora, per un disegno che vuole essere metafora del "tempo libero" quale condizione al centro della vita attuale e delle nuove generazioni, dove il lavoro si mescola sempre più con altre attività e le relazioni sociali sono caratterizzate da frammentazione e simultaneità di luoghi, modi, attori.

Dal punto di vista compositivo, la scelta di un edificio compatto, “calmo” e tuttavia velato da forme che richiamano il movimento, forme che non rispondono più a una geometria euclidea né a regole di costruzione artificiale espresse, la scelta cioè di un’architettura neo-organica, rimanda a importanti precedenti storici applicati a temi molto affini a quello in esame.

UN'ARCHITETTURA "ORGANICA"

L'impostazione del lavoro in chiave "organica" ha comportato anzitutto la scelta di determinati riferimenti artistici e storico-critici e si è sviluppata nell'individuazione di alcune problematiche, nell'ambito del progetto, che rimandassero alla dialettica fra architettura e specialisti; ciò nel tentativo di assicurare l'attuazione di un metodo capace di salvaguardare la ricerca dell'espressività, da un lato, e la consapevolezza delle problematiche costruttive, dall'altro: al percorso che va dalla concezione all'esemplificazione se n'è affiancato un altro "dal dettaglio tecnico alla visione d'insieme"...

La ricerca dei riferimenti affonda le radici nello storicismo di fine '800 che, tra l'eclettico e il pragmatico, quasi in forme di gotico spoglio, sarà la visione alla base dello "stile grattacielo", che inaugura così un tipo edilizio del tutto nuovo.

E anche negli edifici (provvisori) per le grandi esposizioni di fine '800 si nota l'improvviso imporsi di un'espressione materiale di una nuova moralità, di nuovi ideali e nuove energie: da cui l'impianto semplice e chiaro, dove le invarianti sono elevate al rango d'elementi portanti di un modello logico.

Solo dopo si prenderà coscienza dei nuovi dati sociali e tecnici, dell'esistenza di un pubblico di massa e di una committenza pubblica: a quel punto interverrà una volontà razionalizzatrice, di ricerca d'effetti monumentali attraverso ritmi spaziali, e poi materiali, quasi in chiave neoclassica; una volontà che nei decenni della grand'espansione urbana del territorio su cui ci si trova ad intervenire, finirà per stemperarsi, nell'edilizia corrente, in uno stile impersonale, o meglio scarno e barocco allo stesso tempo, sostanzialmente complementare a regolamenti che premierebbero l'uniformità ma fanno d'ogni progetto un'eccezione.

Accanto a questo filone dominante nell'architettura moderna se ne sviluppa un altro, a tratti di notevole successo, che svolgerà un ruolo quasi di coscienza critica nell'evoluzione dello stile, introducendovi importanti novità.

Nel primo dopoguerra si trattò dell'espressionismo, soprattutto tedesco, che, secondo Mendelsohn, ricercava: "Funzione più dinamismo, proporzioni eroiche, espressività dei materiali" in altre parole costruzione più sensibilità.

Una sensibilità che affondava le sue radici in quella Jugendstil della Vienna un po' frivola e un po' sotterranea di Freud, quando si scoprì l'individuo, emotività e soggettivismo, quando con linearismo e bidimensionalità si evidenziò la ricerca di un valore simbolico delle forme, la possibilità di liberazione dall'oggetto rappresentato, fino all'astrazione.

Un fenomeno a sé, importante per il tema che stiamo trattando, fu anche il costruttivismo sovietico. L'ambiente era quello straordinario della formazione di un uomo nuovo, una domanda sociale cui l'architettura cercò di rispondere con un impianto metodologico basato su alcuni principi chiave, in particolare: valorizzazione del significato artistico dell'architettura ma non volontà decorativa o ricerca astratta di forme nuove; creazione di tipologie nuove tese a nuove funzioni sociali e attenzione per la qualità degli elementi e per il loro legame con il tutto. Una "forma" sintesi di arte, funzioni e misura.

Quest'architettura sarà l'architettura dei club operai, progenitori del Leisure Center, allora definiti "nuovi condensatori sociali" (alternativi alle abitazioni, nell'ambito della città quale condensatore generale).

Nel club si completa il percorso che va dal singolo alla massa, dalla massa all'identità dell'individuo nella collettività. E' allora che si realizza il primo concetto di "utente" che nel club diviene elemento attivo, vi trova opportunità di crescita culturale personale in quanto

inserito in gruppi dediti ad attività diverse e indipendenti ma rivolti a raggiungere insieme un medesimo scopo.

Un esempio di programma funzionale di club prevedeva: giardino d'inverno con spazi per attività di ricerca e di gioco; sala per conferenze, cinema, ecc.; biblioteca; laboratori; terreno libero all'aperto per riunioni e competizioni; palestra e annessi; campi sportivi; padiglione per bimbi; parco. All'interno del club sono presenti impianti che oggi definiremmo multimediali, con funzione di vetrina informativa, volta ad allargare gli orizzonti personali.

Nel secondo dopoguerra si trattò dell'approccio neo-organico (definito da Zevi), di Saarinen, del suo "minimalismo sensazionale e silenzioso" che perseguiva un percorso diretto dall'idea alla soluzione, segnalava l'importanza della modellazione strutturale di un'idea spaziale, ricercava l'impatto emozionale attraverso la costanza del messaggio, ripetuto ed evidenziato, puntava insomma ad una sintesi unica fra: struttura, funzioni, visione contemporanea.

E' allora che viene affermata la possibilità di "invenzione" dello spazio oltre la decorazione, che viene individuata la potenzialità espressiva di raggruppare elementi fra loro diversi, che viene individuata nel paesaggio una fonte d'ispirazione. F. L. Wright e Le Corbusier da versanti opposti presenteranno opere congruenti con tali principi.

E' il parallelismo fra la razionalità ricercata nella regolarità e l'espressività della soluzione unica.

Un'ultima suggestione, forse la più influente sul progetto, proviene da un caso in cui la pittura fissa nuove forme che sarà l'architettura a trasformare in spazi.

Il neo-plasticismo ricercò il distacco dalla confusione del mondo, dalla pressione della natura, per puntare alla riorganizzazione dell'ambiente secondo una nuova armonia, fatta di forme semplici come sorgente primaria delle sensazioni estetiche.

Si trattava in partenza di accostare elementi bidimensionali secondo un nuovo senso dei rapporti reciproci – appunto una “nuova plasticità” – giungendo così a costruire l’ambiente secondo leggi creative, aderenti a quelle tecniche ed economiche.

A noi interessa soprattutto l’approccio, le regole formali elevate a criterio di costruzione dello spazio: si tratta di un processo di scomposizione che porta ad un nuovo senso della proporzione, dello spazio e del materiale, dell’atmosfera e della struttura, della profilo e del colore. Tale processo, avviato con il cubismo, è direttamente applicabile nella progettazione.

Per Mondrian: “La base dell’armonia è fondata sulla conoscenza del contrasto, del complesso dei contrasti e delle dissonanze che rendono visibile tutto ciò che ci circonda. La molteplicità dei contrasti produce tensioni enormi, che sopprimendosi reciprocamente creano un equilibrio e un riposo”.

Nostro obiettivo sarà perseguire la molteplicità dei contrasti per giungere ad un equilibrio delle tensioni, a una nuova armonia dell’unità: gli elementi contigui saranno sempre diversi.

In sintesi, nel tentativo di riassumere per punti i principi che si è inteso applicare nella composizione a seguito di quest’indagine sui riferimenti artistici, si potrebbe elencare quanto segue, richiamando un percorso che, nell’arte figurativa, andò dall’espressionismo all’astrattismo:

- Linearismo e bidimensionalità: riempire i vuoti
- Colore campito, luci fantasiose, potenti e scandite
- Moltiplicazione dei punti di vista: “altre” dimensioni
- Figure geometriche solide fondamentali usate come elementi
- Antropocentrismo come “struttura” della percezione
- Definizione razionale dello spazio per via disegnativa
- Visione ferma e controllabile, struttura spaziale sicura e pausata

- Principi di equilibrio e musicalità interni alle leggi del progetto
- Tentativo di dar forma all'ambiente della vita umana
- Equilibrio dei contrasti come fonte d'armonia

LA PROSPETTIVA STORICA: GENEALOGIA DEL TEMA

Il tema del Leisure Center trova un suo modello nelle gallerie vetrate del XIX secolo, spazio collettivo coperto ma immerso nella luce, una strada a copertura trasparente.

Dalla loro comparsa in breve le maggiori città se ne fregeranno, ma non in tutti i casi esse incontreranno il medesimo successo: Parigi ne conta diverse, compresi anche passaggi coperti di modesta entità, Vienna, Milano e Napoli una soltanto... come Pavia. Questi ultimi piuttosto trascurati anche perché il passaggio non ha sbocchi di continuità, non è luogo di transito, di passaggio.

Di questo difetto patisce anche la galleria di Genova, ubicata alle spalle del teatro Carlo Felice, che finisce per essere, nella sequenza di passeggio piazza – teatro – galleria, un “cul de sac”.

Il caso di Milano è particolarmente ben riuscito non tanto per lo sfarzo, quanto perché risolve ottimamente il requisito di passaggio coperto tra la sequenza tematica piazza – teatro.

La Gran Bretagna è ricca di passaggi coperti un po' ovunque: interessanti quelli di Cardiff. Nel piccolo centro cittadino un reticolo di vie coperte crea una sorta di centro commerciale tra le vie della città; caratteristiche di questi spazi sono la “trapassabilità” continua e la copertura trasparente.

Ma il collegamento tra temi collettivi urbani non è in ogni caso sufficiente per fare il successo di una galleria vetrata, occorre anche l'integrazione con il commercio e la mobilità, metropolitane, autobus, ferrovie oltre che vocazione commerciale delle aree circostanti.

Un esempio attuale in questo senso lo si trova a Zurigo, abbinato alla stazione ferroviaria: l'abbinamento a stazioni o aeroporti viene perseguito perché rende sostenibile la presenza di spazi che divengono interessanti proprio in ragione del forte transito di persone.

Il Leisure Center è una nuova galleria vetrata, modello funzionale di mercato coperto del XXI secolo. Peraltro che l'autore della galleria vetrata di Milano fu il Mengoni, che realizzò anche il mercato coperto di San Lorenzo a Firenze.

Importanti requisiti architettonici saranno: l'integrazione con commercio e mobilità, non soltanto l'accessibilità, altrimenti il suo destino sarà quello di diventare un "cul de sac" (problema di cui soffrono spesso i centri commerciali in Italia); un aspetto "leggero e trasparente"... ciò implica l'importanza da assegnare alle tecnologie costruttive; presenza di collegamenti in rete.

La piazza come luogo di socialità è ben nota, tuttavia anch'essa deve il suo successo a una compresenza di requisiti, alla capacità di farsi "centro", spesso collegata a presenze come il commercio: ricordiamo la tipica sequenza mercato – portici – piazza frequente in Spagna.

C'è poi la piazza come spazio ludico collettivo, come sfondo scenografico reale. La piazza è il primo teatro e dal '600 avverrà un trapasso dal luogo all'edificio: ciò determinerà un processo d'accelerazione della caratterizzazione del teatro come evento partecipativo e come immagine riflessa della società.

L'espandersi della vitalità del teatro porterà con sé, nel '700, la nascita di un rigoroso professionalismo sostenuto dalla costante partecipazione del pubblico che è parte integrante e fondamentale delle rappresentazioni, diversamente da oggi e forse in analogia con la partecipazione diretta e mediata alla televisione...

I palchi del teatro divennero come un balcone su una grande e animata piazza: e non sorprende di trovare quest'impostazione molto vicina a quella degli stadi inglesi: lo sport come il teatro in quanto metafora della vita, gli stadi come teatro del divertimento.

Tuttora si cercano formule per abbinare agli stadi funzioni diverse e attrattive durevoli, per esempio costruendo sky boxes da noleggiare per

eventi a scelta dell'utente, che nella partita trovano il fattore caratterizzante ma non unico.

Ritorna ancora la tradizione del teatro all'italiana, che richiama proprio la sagoma di una piazza, con palchi e loggioni affacciati sulla platea, che culmina nel palcoscenico.

LA VARIABILE TEMPO: LUOGHI E FORME

Sulla suddetta tradizione s'innestano, come risposta alla rinnovata disponibilità di tempo libero, i centri commerciali, versione extraurbana dei supermercati.

Essi si sono presentati anche come occasione di passeggiata-shopping fuori porta, parallelamente all'espandersi di un sistema insediativo diffuso, avulso dai nuclei urbani preesistenti: sono vicini, ma non in città, vi si trova di tutto e si può anche non comperare nulla; sono luoghi impersonali dove è anche possibile fare conoscenze nuove; ci sono poi bar e ristoranti che si propongono come valida alternativa per la colazione e come luoghi di ritrovo.

In vent'anni poi, le esigenze si sono evolute, il tempo a disposizione è aumentato e non basta più lo shopping: ecco allora l'intrattenimento vero e proprio, i cineplex e i parchi tematici, dalle riedizioni dei luna park agli zoo safari.

Tutte occasioni di svago che tuttavia oggi presentano il limite di essere monotematiche. Ecco che il Leisure Center si propone come offerta che si affina, in risposta a una domanda che chiede varietà, come in fondo ci si attende in qualunque centro-città.

La varietà può essere: museo, fitness, negozi, biblioteca, musica, giardino, gioco... comportaperò anche di racchiudere tale "format" innovativo in un involucro che richiami l'idea del fare una gita.

A questo punto bisogna ricorda che il "tempo" interessa questo lavoro anzitutto per il tema: il tempo libero.

La dimensione è, infatti, attualmente oggetto di numerosi studi che saranno sicuramente forieri di notevoli sviluppi sul piano della metodologia progettuale e dell'impianto procedurale e normativo relativamente alla trasformazione del territorio.

Qui interessa però soltanto sottolineare brevemente come stia avvenendo una sostanziale trasformazione nel nostro concetto di tempo in quanto utenti della città.

La società industriale aveva introdotto concetti prima sconosciuti e tuttora vigenti: come la scarsità di tempo (bene economico) la dicotomia tempo libero / tempo di lavoro, oppure quella tempo privato / tempo sociale. Oggi invece svago sociale e realizzazione personale formano un insieme unico: la parola chiave è integrazione.

Prima della rivoluzione industriale il tempo nella società non era come lo intendiamo noi, non era qualcosa di misurabile e astratto. Nella vita comune contava il tempo presente, il tempo dell'esperienza, la durata delle cose, e, infatti, i riferimenti temporali erano concreti, ai tempi delle cose comuni della vita.

Dopo, la società prenderà a ruotare attorno alla rivoluzione avvenuta nel mondo produttivo, attraverso due passi: l'organizzazione del lavoro, prima, e l'applicazione delle macchine al lavoro, poi. In tutto ciò il tempo è fondamentale: la funzione centrale è assegnata all'orologio.

Le opere si dissociano dal proprio tempo, il tempo diventa l'unità di misura del lavoro, diventa elemento ordinatore che ne costruisce le sequenze operative.

Mentre il lavoro viene sempre più ridotto a funzioni elementari, nasce la contrapposizione tempo libero / tempo di lavoro: dal tempo di lavoro vengono espulse tutte le attività non finalizzate alla produzione e il concetto di "tempo libero" si nutre proprio dell'idea che si tratti di quella parte della vita destinata al ristoro dalle fatiche produttive.

Solo chi lavora con la propria attività d'elezione, paradossalmente, non dispone di tempo libero: la creatività è un impegno intensivo!

Tuttavia la nozione di tempo libero come "leisure" contiene anche il pericolo di essere fatto unicamente luogo di consumo, dove chi

proviene da una condizione di lavoro alienata difficilmente potrà alimentare una ricchezza di contenuti.

Il tempo libero sarà perciò sempre chiamato ad un ruolo di formazione permanente e promozione culturale, anche se ciò potrà esprimersi in modo completo solo affiancandosi a un tempo di lavoro più propenso a valorizzare competenze e carattere, cioè professionalità.

Bisogna ricordare che esiste un'altra dicotomia, quella fra tempo pubblico e tempo privato. Tale distinzione è trasversale rispetto alla precedente. In epoca premoderna, quasi tutto avveniva in pubblico, la casa era un luogo pubblico: solo con la società borghese nasce il concetto di "privacy" per salvaguardare alcune prerogative personali dalle incombenze legate a varie forme di partecipazione sociale, sia di "tempo libero" che di lavoro.

Quello di "vita privata in pubblico" è invece un concetto che ben descrive l'esigenza odierna d'integrazione ed ha un'importante ricaduta sul modo di concepire gli spazi collettivi, sul loro "valore d'uso" che va ben oltre il concetto d'attrezzatura urbana: tempo libero, tempo della mobilità e riqualificazione urbana s'intrecciano.

C'è poi la varietà dei calendari, con l'aumento della popolazione degli abitanti temporanei: nel nostro caso anzitutto i calendari fieristici; il che sostiene il diffondersi di cittadelle per consumatori di servizi attive con orari propri, che s'interfacciano in modo originale con il territorio locale e con la mobilità globale.

City users e cittadelle, così identificate perché stazioni simulacro dello spazio urbano storico: "Cronotopi caratterizzati dalla'alta densità di servizi insediati e da una propria temporalità caratteristica di fruibilità (...) località di un sistema urbano di vasta scala a insediamento diffuso percorso da alti gradienti di mobilità (...). Oggi vi sono nuovi riti e pratiche di vita, generati e sorretti dalla mobilità (...) che non sono ospitabili nella concezione tradizionale della città e dei suoi spazi pubblici" (Bonfiglioli).

A partire dai primi shopping center negli USA anni '50, si delinea il "mall" con i suoi richiami alla "arcade" dell'800, forte delle esperienze delle "serre " per le Esposizioni universali.

Da allora vengono introdotti contenuti in vario modo ricorrenti: l'enfasi sull'aspetto scultoreo; l'idea della cittadella pedonale che riproduce una realtà in scala; il recupero dell'aspetto spoglio dei primi grattacieli con il loro richiamo all'austerità dello stile affari; la presenza dei messaggi pubblicitari con tecnologie sempre nuove; l'introversione e un certo scollamento fra contorno, sagoma, vocazione di "landmark" e semplicità del "layout" funzionale.

A proposito della frequentazione di centri d'intrattenimento e centri commerciali, veri e propri villaggi tuttora sostanzialmente privi di un "format" consolidato, e anche per questo definiti "centri", si parla di esperienza destoricizzante: si tratta probabilmente di un fattore al quale non bisogna opporsi, ma sorgono inevitabili criticità nell'interfaccia con il territorio urbanizzato e la sua stratificazione storica. Quale luogo-mix allora per la città europea? Quali nuove piazze per le periferie nate senza di esse? Quale ruolo per le funzioni rare? A tali quesiti non esisterà una risposta univoca, tuttavia una chiave importante credo sia il salto di scala, nel modo di intendere il territorio metropolitano e nell'intervento stesso.

Al progettista si chiede controllo nel disegno di scelte per moduli, in funzione della variabile tempo, anche allo scopo di negoziarne i contenuti, di avviare procedure per l'accesso alle fonti di finanziamento, di programmare una messa in esercizio per stadi successivi, di ottenere flessibilità rispetto alle sempre più rapide esigenze di adeguamento funzionale: da cui l'importanza della qualificazione metodologica del progetto (dallo spazio simbolico allo spazio misurabile!).

Il Leisure Center è quasi come una città, che vive tempi diversi: orari del giorno; stagioni dell'anno; calendari diversi; tempo lungo (vita di

progetto) e periodi di ammortamento degli investimenti... ed esiste in funzione dell'appartenenza a reti: al mondo che frequenta la Fiera; alla rete regionale/europea del TAC/TAV; alla comunicazione locale del territorio metropolitano; alla rete urbana milanese della MM... e dunque è un nodo in cui coabitano temi (urbani) diversi, ciascuno facente capo a una propria genealogia.

Una recente ricerca dimostra che il fattore determinante perché il cittadino ritenga soddisfacente il "centro urbano" è l'intrattenimento/cultura, fattore ritenuto molto importante e attualmente poco soddisfacente: tale problema è sentito in modo più grave nei piccoli centri, che hanno meno possibilità di disporre di un'offerta valida poiché mercati meno appetibili per funzioni rare.

Quali elementi distintivi del centro urbano vengono percepiti, in ordine decrescente d'importanza: edifici storici, chiese, caffè, isole pedonali, teatri, negozi di pregio (librerie, abbigliamento, artigianato, grandi magazzini), giardini, biblioteche/musei/fontane, ristoranti; a ciò va aggiunta l'importanza di animazione e organizzazione eventi, prima di tutto la musica dal vivo.

Il progetto di "Leisure Center" vuole proporre un "format" per accorpere tali funzioni in unico intervento di portata sovracomunale.

Infatti, solo i centri urbani di dimensioni superiori ai 100'000 abitanti sembrano in grado di innescare da soli una valorizzazione del centro urbano capace di soddisfare la cittadinanza.

L'intervento proposto richiede inoltre attenzione al tema della mobilità: a fronte di un altissimo grado di accessibilità dell'area, per l'infrastrutturazione esistente e integrata con gli interventi per il nuovo polo fieristico, rischia tuttavia di verificarsi una scarsità di opportunità di trasporto a scala locale; bisogna cioè centrare l'attenzione sul sistema dei parcheggi, sui servizi di bus navetta, sulle piste ciclabili, sull'organizzazione delle sedi stradali in modo da renderle sicure per mezzi lenti, quali bici e scooter, nonché per la circolazione pedonale.

Quest'impegno, che vede sicuramente un importante ruolo per la pubblica amministrazione con funzioni di garante e anche di catalizzatore, richiede però soprattutto promotori privati, capaci di agire in forma associata e integrata, maturando consapevolezza della rilevanza pubblica dell'intervento.

SELEZIONE DI PROGETTI COMPARATI

La prima parte della presente selezione riguarda progetti di architetture contenenti temi affini a quello in esame o a parti di esso: ci si ripropone di evidenziare alcuni aspetti peculiari del rapporto fra architettura e tema, con particolare riferimento a dettagli formali e spaziali.

AUTORE	PROGETTO	LUOGO	MOTIVO D'INTERESSE
Z. Hadid	Blueprint pavillion	Birmingham	Utilizzo di un repertorio costruttivista; bidimensionalità; integrazione d'attrezzatura multimediale; movimentazione dei piani orizzontali
D. Chipperfield	Bristol center for performing arts	Bristol	Concetto del "Box in box", in altre parole spazio con una funzione assegnata che è definito da un edificio a sua volta dotato di una funzione
R. Piano	Auditorium	Roma	Variazione sul concetto del "Box in box", dove l'interno è uno spazio aperto di distribuzione: per questo prima si entra nella dimensione dell'architettura e poi si accede ai volumi. Tematica dell'orientamento con le infrastrutture anziché con il rigido impianto urbanistico di un quartiere semi-periferico.
S. Calatrava	Stazione treni e bus, expo '98	Lisbona	Espressività della struttura "nuda", ottenuta evidenziando la relazione tra forma e forze, com'era nell'architettura gotica. Enfasi sulla ripetitività,

			introducendo lievi e progressive variazioni, come chiave per gestire con delicatezza le grandi dimensioni
A. Isozaki	Nara Convention Hall	Nara, Giappone	<p>Monolite indipendente, com'era per molti templi antichi, "un grande Buddha" così diverso per forma e scala dalle case circostanti.</p> <p>L'auditorium è al 2° piano, mentre gli uffici e i servizi al piano terra.</p> <p>La terrazza può trasformarsi in palcoscenico per manifestazioni all'aperto.</p> <p>Uso della forma ellittica, che trasmette un senso d'appartenenza, e uso della sua impronta per l'inserimento nel lotto.</p>
F. O. Gehry	Walt Disney concert hall	Los Angeles	<p>Monumentalità dinamica, immagine cangiante a seconda che l'edificio sia illuminato dal sole o dai fari notturni.</p> <p>Concetto dell'involucro come seconda pelle, coniugato con un'idea di spazio-puzzle con tante sfaccettature.</p>
Libeskind	Corcoran gallery of art	Washington	Spazi incastonati e sfaccettati; compenetrazione tra profili, copertura e ambienti.
T. Ito	Mediateca	Sendai, Giappone	Grandi "open-space" flessibili, da allestire: involucro "vuoto", quadrato, compatto, con un interno "a sorpresa".

			<p>Tale concetto è rimarcato dalla struttura: colonne reticolari che contengono anche scale e funzioni di servizio.</p> <p>Semitrasparenza della colonna (il tronco) e dell'involucro (la chioma) come mediazione nel rapporto edificio/allestimento.</p>
F. L. Wright	Midway gardens	Chicago 1914	<p>I Midway Gardens come le Terme di Caracolla: spazio molto vasto strutturato quasi come un labirinto con al centro, anziché il Minotauro, un grande cuore verde.</p>
F. O. Gehry	Pariser platz 3 DG Bank	Berlino	<p>Grande copertura trasparente che caratterizza un impianto rettangolare; "arena" centrale con illuminazione zenitale.</p> <p>Edificio completamente introverso: solo i prospetti minori hanno il compito di rapportarsi con l'intorno.</p> <p>Cascata di finestre che fa pensare a Gaudi: i vuoti emergono dai pieni perché mediano il rapporto con l'esterno.</p>
Moussavi & Zaera	Terminal passeggeri portuale	Yokohama	<p>Immaginiamolo come uno struedel... La copertura è anche pavimentazione, percorsi, belvedere.</p> <p>Il progetto (la copertura) si presenta come un'estensione del suolo urbano, morbida e plastica, come una duna artificiale.</p>

			Articolazione della copertura per gestire la grande estensione in pianta, quindi sua modellazione attraverso lo studio dei percorsi: idea dell'architettura pensata dall'interno, per chi la usa, per chi la fa vivere.
E. Montuori e altri	Atrio passeggeri Stazione Termini	Roma	Enfasi sulla forma unica come mediazione fra il dentro e il fuori, fra il grande e il piccolo, fra il moderno e l'antico. Anche un ritmo ripetitivo contribuisce alla forma.
Mansilla & Tunon	Auditorium città di Leon	Leon	Facciata dirompente: una grande scatola con aperture strombate... si tratta soltanto d'aperture strombate, ma raccontano tutto
Foster + Arup	Stazione Alta Velocità	Firenze	Uso di una copertura "non edilizia" per formare spazi vasi con caratteristiche a metà fra interno ed esterno.
M. Botta	Museo Mart	Rovereto	Uso dello spazio vuoto centrale: una corte coperta o un grande cavedio con cupola di copertura trasparente; la cupola, conica, ha un buco al centro come il Pantheon: forma solenne in grado di essere adatta tanto al commercio quanto alla cultura.
Z. Hadid	Contemporary Art Center CAC	Cincinnati	Integrazione fra spazio esterno e interno ottenuta in modo "anticontestuale": plasticità scultorea, da fuori, dinamismo spaziale, da dentro.

E. Saarinen	Aeroporto Dulles	Washington D.C.	<p>Ideale organico: sintesi di un rigoroso impianto funzionale con forma unica, plastica, tridimensionale, dinamica in tutte le direzioni.</p> <p>Fusione di tecnica e spazialità per un percorso diretto dall'idea alla soluzione: espressività della struttura.</p> <p>Dall'architettura dell'ordine all'architettura collettiva: valorizzazione dell'impatto emozionale, anche tramite la costanza del messaggio, ripetuto ed evidenziato.</p>
S. Calatrava	Stazione TGV	Lione	<p>Sintesi di struttura e architettura, ottenuta attraverso un solo elemento chiave.</p> <p>Salto di scala fra l'involucro e l'allestimento del contenuto.</p>
R. Koolhaas	Dutch Architectural Institut	Rotterdam	<p>Copertura caratterizzata da una geometria dinamica: presenza di angoli retti, ma inclinati rispetto all'orizzonte.</p> <p>Trattamento del tutto diverso per i diversi fronti, in relazione all'intorno; i fronti non possono essere visti simultaneamente per effetto della planimetria basata sul triangolo</p>

La seconda parte della selezione prende invece in esame casi assimilabili a quello in progetto: contrariamente ad altri temi in questo caso non esiste un "format" consolidato, ogni "Leisure Center" è un'impresa a sé. Lo stesso uso del termine "centro" rimanda a qualcosa

di piuttosto vago: proprio questo ritengo sia un fattore di grande interesse nell'approfondimento del tema progettuale... esso, infatti, ha forte bisogno di conseguire una propria dignità architettonica.

I casi documentati fanno riferimento principalmente agli USA, dove, paradossalmente, una società più individualista della nostra ha sviluppato idee progettuali più convincenti per queste "cittadelle", rispetto agli esempi rintracciabili nel panorama europeo.

Forse ciò accade perché l'Europa ha già le città storiche, con i loro temi collettivi, quale fenomeno d'evidenza fisica di un'identità collettiva... tuttavia oggi la prospettiva dello scavalco di ogni confine e della contestuale individuazione d'identità di gruppo in luoghi più labili e astratti, obbliga anche noi a ragionare in termini che per l'America sono familiari da tempo.

Esaminiamo quindi diversi casi, riconducibili ad alcune tipologie: luoghi fondati sull'uso di grandi spazi aperti; luoghi al contrario più chiusi e fondati su spazi per attività sportive; centri d'intrattenimenti e commerciali, tendenzialmente "introversi" e slegati dal contesto.

Nella scheda sono distinti casi americani, casi europei e casi nella nostra regione, oggetto di una campagna di sopralluoghi diretti.

NOME	LUOGO	MOTIVO D'INTERESSE
Abnc Armand Bayou Nature Center	Houston Texas USA	Vasto parco naturale, fondato sul tema della riconnessione della popolazione con la natura e della rieducazione alla preservazione degli ecosistemi. Il parco contiene: passeggiate, belvedere, laghetti e luoghi d'osservazione e contatto con gli animali.
Fairplex Home of the LA County Fair	California USA	Situato a 50 km dall'agglomerato urbano di Los Angeles, è opera di

		<p>un'associazione no profit capace di autosostentarsi, la cui finalità è realizzare la fiera della contea.</p> <p>La fiera, nata nel 1922, è una manifestazione annuale d'intrattenimento, educazione, arte, agricoltura e cimenti.</p> <p>Copre un territorio molto vasto dentro il quale vi sono spazi espositivi per 30'000 mq; comprende manifestazioni legate ai cavalli e aree per feste ed è in grado di accogliere 40'000 veicoli.</p>
Mci Center	Washington DC USA	<p>Un palazzetto per eventi sportivi e di spettacolo, collocato dentro la città e arricchito con una galleria commerciale e d'intrattenimento nel "club level".</p> <p>E' da segnalare la presenza di suite per clientela aziendale che offrono una sistemazione di "appartamento" come forma di godimento dell'evento spettacolare.</p> <p>L'insediamento ha effetto anche su altre attività nel quartiere, principalmente di stampo ricettivo.</p>
Desert Passage	Las Vegas Nevada USA	<p>Insedimento che offre 2 km di passeggiata commerciale.</p> <p>Nella concezione e nell'ambientazione si rifà ad un suk nordafricano: il tutto si svolge attorno a uno spazio ampio con destinazione teatrale.</p>
Sony Metreon Entertainment Complex	San Francisco California USA	<p>Da notare il partenariato tra una radio commerciale e un centro d'intrattenimento.</p> <p>Il centro, controllato dalla Sony corp., si sviluppa su 35'000 mq, coprendo un</p>

		<p>terzo d'isolato, con quattro livelli di divertimenti, giochi, ristoranti e cinema.</p> <p>Fra le attrattive, giochi con ambientazione da parco divertimenti e cinema 3D con schermi larghi 30 metri.</p>
Mall of America	Minneapolis Minnesota USA	<p>Offre una sorta di festa permanente con intrattenimenti gestiti da marchi del mondo dei giochi: parco tematico per famiglie, avventure acquatiche, area Lego "imagination center", corse kart, sale giochi, cinema, night club, teatri.</p> <p>Sorge su un'area fortemente infrastrutturata, e dotata d'elevata accessibilità, lasciata libera da uno stadio dimesso.</p> <p>Fra le alternative di sviluppo dell'area, l'intervento s'è imposto sulla concorrenza d'edifici per uffici, residenze e centro congressi.</p> <p>Contiene oltre 520 negozi e impiega 12'000 addetti per circa 40 milioni di visite annuali; la permanenza media dell'utente è di tre ore e, per ogni dollaro speso all'interno, oltre due dollari sono spesi al di fuori.</p>
Easton Town Center	Columbus Ohio USA	<p>Intervento che interessa un intero quartiere urbano, coinvolgendolo in un'unica animazione.</p> <p>Si estende per 150'000 mq e si fonda sull'intrattenimento più che sul commercio, in particolare sui giochi, anche per bambini.</p> <p>Situato a 12 km da Columbus, vicino a una tangenziale, presenta una "main street" che comprende ristorazione e club, libreria, palestra, un cineplex con</p>

		<p>30 schermi e negozi.</p> <p>La piazza urbana completa il disegno, fornendo identità al luogo e opportunità di raduno per vari gruppi sociali.</p>
Chelsea Piers	New York USA	<p>Realizzato come recupero d'aree portuali di New York, contiene diverse funzioni assegnate ai vari moli: quattro moli per oltre 150'000 mq in tutto.</p> <p>Luogo attivo giorno e notte, offre opportunità per ogni fascia d'età: bowling con vari servizi accessori; club fitness con piscina, solarium, thermarium, fisioterapia, baby garden, club house; spazio feste e ristorazione con sale da ballo e giardino d'inverno apribile in estate.</p> <p>Da notare il tema sportivo abbinato alla presenza d'edifici per studi TV, posti sulla testata dei moli.</p> <p>Si segnala infine il contributo essenziale dato allo sviluppo immobiliare dalla collaborazione con la pubblica amministrazione.</p>
Denver pavilions	Denver Colorado USA	<p>Aperto nel 1998 e costato oltre 100 milioni di dollari, è un complesso di 35'000 mq per l'intrattenimento e il commercio, situato in quattro edifici da tre piani fuori terra posti lungo due isolati del "mall" della città.</p> <p>Gli edifici sono separati e uniti fra loro da passerelle pedonali e scale mobili coperte; contengono negozi, locali d'intrattenimento e un complesso teatrale e cinematografico.</p> <p>In quattro livelli si articolano fra l'altro: 15 sale cine su 8000 mq, 2500 mq di</p>

		<p>negozi, 2500 mq di caffè e ristorazione.</p> <p>Il centro offre un fitto calendario d'iniziative di spettacolo che interessano sia la sede sia la città intera.</p>
Universal City Walk	Los Angeles California USA	<p>Situato in un'area molto accessibile, si fonda sull'integrazione fra: ristorazione, intrattenimento, commercio, eventi, attività di gruppo.</p> <p>Da notare la formula con animazione che interessa tutto il complesso, ingresso gratuito ma parcheggio a pagamento.</p>
Old Pasadena	Pasadena California USA	<p>Si fonda su un'antica tradizione, nata nel 1873: è un villaggio storico già sede di parate e tornei sportivi.</p> <p>La via principale è una "Mecca" dell'intrattenimento, della ristorazione e del commercio, che nel tempo ha visto crescere il suo successo come meta d'attrazioni popolari e turistiche, soprattutto notturne; importante il privilegio assegnato alla musica dal vivo.</p>
Pacific Place	Seattle Washington USA	<p>Luogo per moda, cibo e film... contiene, infatti, negozi, sale cine/teatro, spazi per esposizioni.</p> <p>Ha un notevole programma d'animazione e attività sviluppate su cinque livelli per quasi 35'000 mq; è organizzato per "meeting" aziendali, affittando i teatri.</p> <p>Il progetto è concepito per dare l'impressione di un gruppo d'edifici più piccoli, percezione rinforzata dalla presenza d'ingressi separati per le diverse gestioni di cinema e ristorazione.</p> <p>L'intervento occupa un intero isolato in una zona di transito ed è abbinato ad un</p>

		<p>parcheggio nel centro città: il progetto ha richiesto una forte collaborazione dell'amministrazione pubblica, per l'impatto sulla viabilità e i parcheggi.</p>
Bayou place	Houston Texas USA	<p>Ristrutturazione di un vecchio centro congressi, comprende un complesso per l'intrattenimento di 16'000 mq nel cuore del distretto dei teatri a Houston.</p> <p>Con una pionieristica destinazione multiuso di puro intrattenimento, è stato uno dei catalizzatori per la rivitalizzazione dell'intero centro città: si parla del suo ruolo di pietra angolare di una rinascita estesa all'intero centro città, poiché vi ha reintrodotto attività notturne e da weekend.</p>
The Block at Orange	Orange California USA	<p>Oltre 80'000 mq di "retail and entertainment center" nei pressi di Disneyland: nel primo anno d'attività (2000) ha raccolto 12 milioni di visitatori.</p> <p>Sebbene abbia un impianto che ricorda un autodromo isolato, il progetto vuole riproporre una maglia urbana con due strade principali parallele.</p> <p>Il centro è ancorato ad un teatro cineplex da 30 sale ed ha una coreografia d'insegne e illuminazione in continuo mutamento.</p> <p>Vi si trovano ristoranti, librerie, negozi e caffè, sistemati intorno ad una passeggiata all'aperto e non mancano spazi per lo sport: è destinato alla giornata con la famiglia e alla serata con gli amici.</p>

Maremagnum	Barcellona Spagna	<p>Complesso shopping & leisure aperto 365 giorni l'anno, offre musica, giochi, ristoranti, ballo, ed è pensato in modo unitario per godere delle innumerevoli attività che vi sono animate</p> <p>Situato nel vecchio porto di Barcellona, è circondato dal mare: inteso come continuazione delle "ramblas" dentro il porto, persegue un aspetto architettonico di permeabilità.</p>
West End city center	Budapest Ungheria	<p>Lo sviluppo degli shopping center in Ungheria risale al 1997 e diversi esempi si concentrano lungo quella che fu la strada commerciale di Budapest.</p> <p>Da segnare la richiesta d'elevata qualificazione tecnologica, testimoniata dai requisiti di conformità agli standard DIN tedeschi.</p> <p>West End è un intervento che ha visto un partenariato pubblico/privato, comprendente hotel, uffici, commercio e intrattenimento.</p> <p>Una corte centrale con giochi d'acqua caratterizza il luogo, che punta su un'immagine molto brillante, soprattutto in veste notturna.</p> <p>L'insediamento ha avuto un pesante impatto sui mercati locali, stabilendo in tal modo un nuovo standard per i progetti futuri della città.</p>
Blue Water	Londra Inghilterra	<p>Con 330 negozi e ristoranti, offre tre "villaggi" di divertimento. I negozi sono collocati lungo tre "malls" ciascuno caratterizzato da un differente obiettivo: il primo è focalizzato sul classico e sull'alta moda; il secondo sulla famiglia;</p>

		<p>il terzo su tendenze e cultura giovanile.</p> <p>Dispone di un allestimento che intende garantire ogni comfort; ha molti luoghi di sosta che s'intercalano fra cinema e spazi per attività ginniche.</p> <p>S'integra con attività all'aperto, come fuoristrada automobilistico, pesca, golf, bici e barca, parco tematico.</p>
Euralille	Lille Francia	<p>Programma integrato d'architettura e pianificazione che ruota attorno ad una stazione TGV della linea Parigi-Londra.</p> <p>Un unico master plan ha fatto da base per la costruzione di diversi edifici: torri per uffici, banche e world trade center, shopping center, la stazione medesima e un centro congressi con palazzetto per concerto rock.</p>
ZKM	Karlsruhe Germania	<p>Caso quasi unico di centro culturale basato interamente su tale attività.</p> <p>Comprende: museo dei media, dell'arte contemporanea e dell'immagine; istituto di ricerca, nel campo economico e sociale e nel campo musicale e del suono; spazio per mostre tematiche; istituto per lo sviluppo delle reti; biblioteca multimediale; attività di comunicazione, corsi e seminari, pubbliche relazioni; libreria specializzata e istituto per il cinema.</p> <p>Nel complesso l'attività combina produzione e ricerca, mostre ed eventi, coordinamento e documentazione, ed è focalizzata in ogni caso sul rapporto fra tecnologia e società.</p>
Mediapark	Colonia Germania	<p>Distretto con uffici, residenze e cultura: un quartiere urbano da 5000 persone e</p>

		<p>250 aziende, sorto dal nulla.</p> <p>Caratterizzato da un'architettura "pionieristica", comprende: cinedome, hotels, music tower, forum e vede l'importante presenza d'emittenti radio e TV sviluppata su altre 25'000 mq, con il relativo indotto di studi fotografici e pubblicitari</p>
--	--	---

Porto Antico	Genova GE Italia	<p>Complessivo intervento di recupero del fronte mare della città: aree prima occupate da installazioni portuali sono state trasformate in un comprensorio di spazi ad uso collettivo che contiene e ritrova la vocazione turistica.</p> <p>Si forma così un'unica sequenza di spazi collettivi che ospitano varie funzioni in diversi padiglioni, in parte recuperati e in parte di nuova realizzazione.</p> <p>Vi si trovano fra l'altro: acquario e musei, cinema, centro congressi e città dei bambini: l'area è godibile durante tutto l'anno.</p> <p>In totale l'intervento occupa un'area di 130'000 mq di cui 70'000 coperti; esso ha visto applicare una formula di concessione del suolo dall'amministrazione pubblica ad un'apposita società.</p> <p>Alle destinazioni legate all'intrattenimento si affiancano residenze e polo universitario.</p> <p>Il successo dell'intervento – organizzato a partire da un piano che prevedeva un'articolazione di spazi flessibili,</p>
--------------	------------------	---

		<p>compatibili con diverse destinazioni d'uso, per "mettere in atto processi di reversibilità delle tendenze al degrado" – è confermato dal fatto che spinge i visitatori anche verso altre aree centrali della città.</p> <p>Ciò ha indotto a programmare futuri sviluppi, che interesseranno servizi, spazi collettivi e intrattenimento, come: piazze, musei, centro culturale, cineplex, campi sportivi, teatro all'aperto, terminal crociere, porto turistico, parcheggi.</p>
Porto Allegro	Montesilvano PE Italia	<p>Nato come centro integrato d'intrattenimento, su due livelli per 16'000 mq, si relaziona con la vocazione turistica del luogo.</p> <p>E' di proprietà di un fondo immobiliare e presenta un mix di commercio e intrattenimento a cura di diversi marchi.</p> <p>"E' una struttura senza tempo perché si propone come punto di ritrovo per tutte le fasce d'età, offrendo un ambiente sicuro, al riparo da interferenze esterne (traffico, rumori, clima); gli allestimenti richiamano le caratteristiche del paesaggio urbano."</p> <p>Lo stesso "format" è in corso d'applicazione in un'altra iniziativa presso Arezzo.</p>
Porte Franche	Erbusco BS Italia	<p>Centro commerciale caratterizzato da un mix di funzioni articolato, che prevede anche giochi un cinema a sei sale.</p> <p>Presenta una piazza centrale attorno alla quale è organizzata la ristorazione: la piazza funge da luogo di aggregazione per i rapporti commerciali e</p>

		<p>interpersonali, anche perché aperta tutto l'anno sino a tarda sera, separatamente dagli orari del commercio.</p> <p>Basato su un'immagine da castello, con tre torri, organizza un cartellone di spettacoli ed eventi anche interattivi, esposizioni e manifestazioni teatrali.</p> <p>Vi trovano posto attività di ritrovo "pre-discoteca" in particolare per l'utilizzo stagionale del tetto, che comprende un padiglione adibito a discoteca.</p>
Centro Torri Bianche	Vimercate MI Italia	<p>Centro commerciale monoplanare con ampia galleria che distribuisce ristorazione ed esercizi commerciali, di cui alcuni di media distribuzione.</p> <p>La spina centrale è utilizzata per la risalita dal parcheggio e come foyer per il soprastante cinema multisala.</p> <p>Da notare la giustapposizione fra il centro commerciale e l'adiacente centro direzionale, con torri organizzate attorno ad una piazza centrale.</p>
Centro Move-in	Cerro Maggiore MI Italia	<p>Struttura pluripiano su un lotto di ridotte dimensioni, è accessibile sui due lati a quote diverse, anche per privilegiare la visibilità dall'autostrada MI-Laghi.</p> <p>Grande distribuzione anche specializzata al livello basso, negozi e ristorazione a quelli intermedi, cinema multisala a quelli alti, con sale giochi inserite al di sotto delle sale cinematografiche.</p> <p>I parcheggi in struttura sono accostati alle testate dell'edificio</p>
Centro Sarca	Milano MI Italia	<p>Un'architettura più ricercata rispetto ai casi precedenti sottolinea il fronte</p>

		<p>principale e alcuni spazi interni: piazze al piano usate anche per eventi; nuclei di risalita aperti sui piani, fino in copertura, con scale mobili sospese; galleria principale a doppia altezza con supermercato su un lato e due ordini di negozi sull'altro.</p> <p>Cinema multisala soprastante, arretrato rispetto al profilo in modo da garantire parcheggi e uscite di sicurezza.</p> <p>Dai fronti prevalentemente ciechi emergono campiture vetrate che pongono l'accento su alcuni punti topici (ingresso, spigolo), mentre apposite "quinte" mascherano impianti e prese d'aerazione.</p>
Oriocenter	Orio al Serio BG Italia	<p>Netta separazione fra un fronte privilegiato, rivolto verso l'aeroporto, di là dell'autostrada, e un retro utilizzato per gli accessi al parcheggio e come piazzale di servizio.</p> <p>L'edificio principale presenta una pianta rettangolare molto allungata, nella quale s'innesta dal retro un corpo distinto, contenente l'ipermercato, accessibile dalla galleria commerciale.</p> <p>I parcheggi sono impostati al piano seminterrato e al piano di una piastra intermedia, in modo da formare sul lato verso l'autostrada una sorta di fossato; essi sono situati sotto i piani commerciali e collegati ad essi tramite nuclei di risalita (scale, scale mobili, tapis roulant, ascensori) isolati al piede da bussole vetrate.</p> <p>Corpo principale bi/tripiano su maglia</p>

		<p>strutturale 8x8 metri, con piani superiori affacciati sul piano base tramite balconate a formare gallerie provviste di illuminazione naturale zenitale; il piano in sommità comprende un centro fitness.</p> <p>Il sistema delle uscite di sicurezza è impostato su corridoi di servizio radiali che si diramano da quelli pubblici principali e sfociano in un sistema di ballatoi, intestato alle estremità dell'edificio: ballatoi e scale di sicurezza contribuiscono a sagomare l'immagine esterna dell'edificio.</p>
--	--	---

La terza parte della selezione comprende un esame della situazione nel mondo germanico, forse il più orientato a produrre la versione europea di Leisure Center, in antagonismo con quella americana: peraltro il citato Midway Gardens di Chicago, opera di Frank Lloyd Wright, nacque come versione americana delle "fiere" della birra tedesche.

Il testo che segue è frutto della traduzione appositamente eseguita per il presente lavoro, della sintesi e della rielaborazione di un testo tedesco riportato in bibliografia dal titolo "Urban entertainment center in Deutschland".

Lo sviluppo. I centri d'intrattenimento sono arrivati tardi in Europa, prima i teatri-musical, poi i multiplex, gli shopping malls, fino agli urban entertainment center, gli UEC. La ragione non è solo nella propensione all'americanismo ma anche nello sviluppo della società: accorciamento del tempo di lavoro e benessere diffuso sono i fenomeni alla base dello sviluppo del mercato e delle attività del tempo libero.

Il passaggio d'attenzione dalla domanda all'offerta del mercato ha poi influenzato il profilarsi di queste nuove forme nel consumo dell'intrattenimento, data la generalizzata tendenza all'uniformazione nei costi e nella qualità.

Il consumo non è più questione di bisogno quanto di gusto (l'evento del consumo): non è più decisiva la parte materiale, bensì quell'emotiva, il relax, il lasciarsi fare, il valore aggiunto d'immagine della merce.

La concezione. L'UEC è concepito come la combinazione d'intrattenimento, gastronomia e shopping, detta "Trinity of synergy". Il mix di relax e svago, prima assegnato a temi separati, innesca una nuova capacità di successo economico.

Accanto al concetto economico, è maggiormente messo in gioco anche il ruolo dell'architettura: si tratta di scegliere i temi della "scenografia"... la filosofia dell'UEC è, infatti, unificata: si parla di corporate design, che spazia dall'abito del personale fino a ogni particolare dell'architettura.

La varietà. Non esiste un tipo sempre valido ma una varietà: si passa dall'UEC complex all'UEC district, si passa cioè da complessi isolati a un insieme controllato da un management centralizzato, con diversi conduttori, in analogia con i parchi industriali.

Il caso del CentrO Oberhausen. Si tratta del primo Mega-Mall con programma centrato sul "tempo libero" in Germania. Dispone di: 70'000 mq di superficie commerciale, con gastronomia, bar, osterie e ristoranti; un parco da 80'000 mq; un cineplex con 9 sale; una oasi con 20 esercizi per 1200 posti; una discoteca; un hotel; una hall multifunzionale di 12'000 posti.

La combinazione di questi elementi segue il principio della "Trinity of synergy", che è completato dagli elementi di: sicurezza, pulizia e servizi, funzionanti secondo il principio Disneyland (un mondo a sé, definito, sotto controllo).

Il centro è raggiungibile con il trasporto individuale (parcheggio da 10'500 posti auto) e con quello collettivo (disponibili un bus terminal e la stazione ferroviaria).

La clientela ha accolto favorevolmente l'iniziativa, anche sull'onda dell'entusiasmo per la novità: bisogna in ogni caso osservare che cinque milioni di persone possono raggiungere il centro in 30 minuti e nel raggio di 250 chilometri vivono 60 milioni di persone.

Il caso di Space Park, Brema. Risale al '91 l'idea di sviluppare due centri per il tempo libero sul tema voli spaziali: Ocean Park a Bremerhafen e Space Park a Brema, inizialmente finalizzati all'esposizione mondiale di Hannover.

Nonostante la pubblica amministrazione di Brema dichiarò in un primo tempo di sponsorizzare una parte, il progetto non fu realizzato per mancanza di mezzi finanziari: i finanziamenti pubblici si rivelarono non adatti a questo tipo d'interventi.

Da segnalare che si svolse un dibattito sull'opportunità di erigere un puro parco per divertimenti e tempo libero oppure uno shopping center prima maniera con annesso una sezione d'intrattenimento: si temeva in pratica che la struttura assomigliasse ad una Fiera, slegata dal contesto; vi erano previsti spazi per mostre, un cinema con 9 sale e giochi interattivi; costo: 300-400 milioni di marchi tedeschi.

Il caso di Europa Viertel, Francoforte. La metropoli finanziaria di Francoforte manca di veri e propri centrali nella città, così questo progetto puntava a creare un "simbolo urbano": dopo l'elaborazione di un masterplan furono individuate diverse zone.

La parte Est del progetto n'è il fulcro, è una città nella città che comprende: un UEC, due grattacieli uffici, una torre residenziale; per il complesso dedicato all'entertainment sono previste: catene di negozi, un complesso cineplex, un teatro-musical Disney: tuttavia, venendo meno quest'ultimo tema, valutate diverse alternative si stabilì che nei pressi sarebbe dovuta nascere la millennium tower, il più alto grattacielo d'Europa.

La parte Ovest del progetto individua una sequenza di 1,2 chilometri d'eventi, allacciata all'Europa Viertel, che comprenderà fra l'altro un planetarium e una zona residenziale inserita nel verde.

Il finanziamento dell'intero intervento sarà esclusivamente sostenuto da fondi immobiliari: i promotori intendono legittimare il rischio insito nel progetto sostenendo che potrà dare una nuova immagine alla città.

Il caso di Crystal Palace e Wintergarten, Lipsia. Il riferimento si ricollega, alla fine del secolo XIX, con la Alberthalle, uno dei più grandi parchi di divertimento della Germania: fino alle distruzioni belliche, vi si tennero concerti, varietà, manifestazioni circensi e sagre.

Dopo la riunificazione del paese, la società Crystal Palace vorrebbe intraprendere un progetto volto a ricreare una connessione con il centro cittadino: il nuovo progetto vuole essere una sintesi fra intrattenimento interattivo e servizi, gastronomia e presentazioni spettacolari di prodotti; l'idea guida di questo progetto è, infatti il concetto di vendita interattiva, che si avvale della "virtual reality technic simulation" e di programmi di animazione, come pure di eventi per il tempo libero, così da stimolare l'impulso all'acquisto.

Comunicazione, emozione, sensualità, azione, gioco... sono le categorie con cui i visitatori sarebbero chiamati a confrontarsi.

Accanto al Crystal Palace il progetto prevede un'iniziativa residenziale e lo sviluppo di un altro UEC nel centro della città: il Wintergarten Plaza, anch'esso in una zona molto esposta della città, di fronte alla stazione ferroviaria principale, ristrutturata come shopping mall; come contenuto funzionale sono compresi: cinema multiplex e imax, gastronomia con diverse varietà, fitness e strutture per lo sport, un parco giochi.

L'intervento viene a sua volta profilato come fonte di finanziamento per una società di trasformazione urbana, con lo scopo di realizzare un grattacielo giardino d'inverno con pianta ottagonale, la terza costruzione più alta della città, candidata a diventarne simbolo.

Le due iniziative sono in concorrenza per dare un importante contributo allo sviluppo del centro cittadino, che, diversamente da altre città, presenta aree disponibili: c'è quindi una notevole attesa d'integrazione fra forme innovative di commercio, consumo e tempo libero.

Il caso di Potsdamer platz, Berlino. Potsdamer Platz, Brandenburger Tor e il Reichstag sono divenuti i tre elementi più importanti del nuovo centro berlinese: Potsdamer Platz viene anche chiamata cuore pulsante della città, nuovo centro dove la metropoli divisa è stata ri-saldata... lo spirito della città, il fantasma del Muro.

Potsdamer Platz fu realizzata nel 1732 nell'ambito di una politica di sviluppo urbano: re Federico Guglielmo I volle, infatti, l'espansione di Friedrichstadt verso Ovest. L'intervento era imperniato su tre piazze come vertici di un triangolo: a nord la Rondell, oggi Mehringplatz, con la Halleschentor; a Ovest il Quarré, oggi Pariser Platz, con la Brandenburger Tor; a sud l'Oktagon, oggi Leipziger platz, con la Postdamer Tor. Davanti a quest'ultima si apre un bivio verso Potsdam, in direzione Sud/Ovest, creando una strada d'allacciamento con intenso traffico: nacque così l'esigenza di avere uno spazio come piazzale della dogana, da cui l'individuazione di Potsdamer Platz, così chiamata dalla metà del XIX secolo.

Dopo il 1800 furono costruite molte ville in stile classicista, così che questo quartiere prese una connotazione particolare e fu detto quartiere dei milionari. Dal 1860 la zona occidentale sviluppa una connotazione analoga a Charlottenburg, dove la stazione divenne una piazza di vendita; va ricordata anche la costruzione di hotel, ristoranti, caffè, osterie e varie attività che contribuirono a trasformare questa zona in un centro turistico.

Da spazio legato alla mobilità, la zona divenne così una piazza urbana molto viva d'importanza mondiale. Nonostante tutto però, già nell'anno 1909 voci critiche sostenevano che non si trattava di una piazza bensì di ciò che a Parigi si direbbe un carrefour (incrocio di strade). Già

allora peraltro il traffico era intenso: nel 1924 vi fu collocato il primo semaforo d'Europa; molteplici progetti, per tramutare la croce di strade in una vera e propria piazza, fallirono, fra cui uno di Schinkel.

Dopo l'ascesa al potere del nazismo nel 1933, Albert Speer tracciò un grandioso asse Nord-Sud, totalmente cancellato con la Seconda guerra mondiale. Con la costruzione del muro nel 1961, Potsdamer Platz raggiunse la sua situazione più assurda, la fine della storia gloriosa della zona fino alla rivitalizzazione attuale, avviata nel 1990.

L'acquisto d'aree da parte della Daimler Benz (68'000 mq) e più tardi della Sony (26'500 mq) fece parlare di svendita della città al gran capitale: il timore era che pochi operatori su un'area molto estesa e dalla posizione strategica avrebbero potuto produrre una zona morta della città, deserto d'uffici; cosicché furono posti seguenti vincoli relativi alle destinazioni d'uso del suolo, al legame con la città, al mantenimento della morfologia urbana berlinese a blocchi chiusi, all'integrazione dei monumenti.

L'intento era anche quello di evitare di acquisire il modello americano, individuandone uno europeo: bisogna figurarsi una città compatta, complessa nel sistema degli spazi pubblici, affinché la vita non si sviluppi solo dentro enormi complessi privati ma anche nelle piazze e nelle strade, "fra" gli edifici, perché Berlino affascina proprio nella tensione fra uno spazio aperto vasto e un insediamento urbano chiuso e compatto: il progetto avrebbero dovuto tener conto di questa caratteristica tipologia edilizia.

Si affermò un programma essenzialmente formato da forme cubiche di 35 metri d'altezza, con strade molto raccolte. Potsdamer Platz manterrà la sagoma rettangolare con, ai suoi angoli, due torri gemelle da 17 piani che simulano una porta della città, mentre Leipziger Platz manterrà la storica forma ottagonale.

Per Debis-areal il master-plan presenta come elemento costitutivo una grande piazza, fulcro della vita culturale (teatro-musical, casinò, teatro-

varietà, cinema...), finalizzata al formarsi di un legame fra due poli: Potsdamer Platz e il forum culturale stesso.

L'insieme delle 19 costruzioni programmate vede la presenza di diversi progettisti e comprende: edifici residenziali; teatri e cinema, uffici, hotel, grattacieli e sedi bancarie.

In totale si registra l'azzoneamento dei 340'000 mq di superficie lorda come segue: 56% uffici e terziario, 19% residenza, 11% negozi e commercio, 9% hotels, 5% cultura.

Per Sony Gelaende si afferma una soluzione differente, più unitaria ma ugualmente alla ricerca di un respiro di "architettura della città". Con la direzione generale europea di Sony sono state previste altre destinazioni, tutte raggruppate attorno a una grossa corte interna, chiamata Sony plaza: ciò allo scopo di attirare visitatori nel Corporate Image Center (CIC).

Il progetto è caratterizzato dalla presenza di una corte coperta con una tensostruttura ellittica, affine alle tende dei circhi; si tratta di un complesso che assolve varie funzioni (incontri culturali, intrattenimento, cinema con museo e accademia del cinema, music box), risultando però un'architettura introversa, più vicina ai modelli americani.

Nell'insieme della "Nuova Potsdamerplatz", che venne inaugurato nel 1998, si riconoscono i principi di finanziamento Disney:

- Allacciamento al "mito" del luogo, a regole e tipi urbani locali.
- Riconduzione del carattere urbano a uno specifico programma costruttivo, per esempio qui gli edifici berlinesi tradizionali.
- Realizzazione infine una strategia di vendita multimediale come legittimazione e affermazione del progetto.
- Inoltre, la "Trinità of synergy": gastronomia (mix multiculturale), intrattenimento (teatro, musica, cinema, giochi) e commercio; allo scopo di stabilire un legame fra bisogni primari ed evento del ritrovo abbinato al consumo.

BIBLIOGRAFIA

SUI RIFERIMENTI STORICO-CRITICI

AA.VV., Il centro commerciale; Il centro commerciale nel territorio periurbano, (testi di F. Irace e S. Boeri)

AA. VV., Melnikov. The muscles of invention, Arthur Wortmann editor, Rotterdam, 1990. In particolare: O. Macel, "Melnikov and soviet architecture"

AA.VV., Alessandro Antonelli nel suo territorio, pubblicazione in occasione del centenario della morte, 1988

AA.VV., Six designs for the Dutch architectural institute, Dutch architectural institute, Rotterdam, 1988. In particolare il progetto di Rem Koolhaas/OMA

M. Augé, Disneyland e altri nonluoghi, Bollati Boringhieri, Torino, 1999

E. Battisti, Architettura ideologia e scienza. Teoria e pratica delle discipline di progetto, Feltrinelli, Milano, 1975. In particolare il capitolo quinto "Le grandi esposizioni: dalla tecnologia edilizia alla città neotecnica"

M. Biraghi, Hans Poelzig. Architectura, ars magna 1869-1936, Arsenale editrice, Venezia, 1992

A. Bugatti (a cura di), Architettura e territorio, Libreria Clup, Milano 2002. In particolare: R. Dall'Osso, "La proliferazione dei linguaggi: dalla decostruzione al supermodernismo"

A. Castellano, Forme e scenari dell'architettura di Richard Meier, in Atti del convegno "Materia e strutture per il nuovo millennio, Politecnico di Milano, 1997

- J. Despo, The modern cultural centre – the Agora, (critica di storia, teorie e progetti)
- H. Focillon, Vita delle forme, Einaudi, Torino, 1987
- F. Fonatti, Elementare gestaltungsprinzipien in der architektur, Akademie der bildenden Kuenste, Wien
- K. Frampton, Storia dell'architettura moderna, Zanichelli, Bologna, 1982
- L. Galofara, Eero Saarinen. La forma della tecnologia, Testo e immagine, Torino, 2001
- F. O. Gehry, Frank Gehry Architect, J. Fiona Ragheb editor, New York 2001
- A. Kopp, a cura di E. Battisti, Città e rivoluzione. Architettura e urbanistica sovietiche degli anni Venti, Feltrinelli, Milano, 1987. In particolare i capitoli: quinto "L'architettura dei tempi nuovi. 1925-1932"; sesto "La trasformazione del modo di vita"; settimo "I nuovi condensatori sociali. 1925-1932"
- R. Meier, The church of the year 2000, in: Atti del convegno "Materia e strutture per il nuovo millennio, Politecnico di Milano, 1997
- N. Pevsner, Storia dell'architettura europea, Laterza, Bari, 1984. In particolare il capitolo undicesimo "Dalla fine della prima guerra mondiale sino al presente (1914-1957)"
- P. Portoghesi, L. Krier, Simmetria-asimmetria. Correct and false symetries. In "Materia" n° 10/1992
- M. Romano, Principi estetici della città europea, Einaudi, Torino, 1993
- N. Sawade, O. Busse, Urban Entertainment Center in Deutschland, 2000. In: F. Roost (a cura di), Seminario "Die Disneyfizierung der Staedte"
- H. Scharoun, Hans Scharoun. Bauten, Entwuerfe, Texte, Gebr. Mann Verlag, Berlin 1974

S. F. Starr, Melnikov. Solo architect in a mass society, Princeton university press, Princeton, New Jersey, 1978

J. Stirling, James Stirling. Bauten und projekte 1950-1974, Verlag Arthur Niggli AG, Teufen 1975

R. Zerbst, Antoni Gaudì, Benedict Taschen Verlag, Koeln, 1990

B. Zevi (a cura di), Erich Mendelsohn, Zanichelli, Bologna, 1982

B. Zevi, Erich Mendelsohn, opera completa. Architetture e immagini architettoniche, Etas Kompass, Milano, 1970

SUL TEMA E SUL METODO

AA. VV., Entertainment center. L'evoluzione degli insediamenti commerciali (materiali del workshop), Ernst & Young, Roma 2002

AA. VV., Valorizzare il centro urbano. Tra indirizzi strategici e modelli gestionali (rapporto di ricerca), Indicod, Milano, 2003

S. Bonfiglioli, I piani dei tempi urbani in un quadro europeo, in "Urbanistica dossier" n°45

S. Bonfiglioli, M. Mareggi (a cura di), Il tempo e la città fra natura e storia, Urbanistica quaderni, INU, Roma, 1997. In particolare le parti seconda: "La descrizione e il rilievo del cronotopo" e sesta: "I temi delle politiche temporali: la progettazione degli spazi pubblici"

G. Cantoni, Economia morale di mercato. Lavoro e risparmio al tempo dell'Euro, Spirali, Milano, 2001

P. Fareri et al., Il polo fieristico di Rho Pero e la promozione dello sviluppo locale: un'ipotesi strategica, CCIAA, Milano 2003

C. Ferrero, Multisala cinematografiche e centri commerciali, Egea

G. Fiorese et al., Scenari delle trasformazioni attendibili e desiderabili nell'intorno territoriale del nuovo polo fieristico di Rho Pero, CCIAA, Milano 2003

R. Piano (a cura di), Nuovo modello di ospedale. Meta-progetto planimetrico e tridimensionale, Ministero della Sanità, Roma, 2001

Regione Lombardia, D.G. Territorio ed Edilizia Residenziale, Programmi Integrati d'Intervento (P.I.I.), per la riqualificazione del tessuto urbanistico, edilizio e ambientale del territorio lombardo, BURL edizione speciale del 24 settembre 1999, Milano, 1999

Soprintendenza archeologica di Roma, Terme di Caracalla, Electa, Milano, 1998

S. Tabboni, La rappresentazione sociale del tempo, Franco Angeli, Milano, 1984

E. Valdani, P. Guenzi, Il marketing dei parchi tematici. Un modello di gestione per le imprese dell'entertainment, Egea, Milano, 1998

J. Walker Smith, A. Clurman, Dal cavallo a dondolo al computer. Il marketing generazionale, Baldini & Castoldi, Milano 1998

Articoli di riviste, in particolare "Casabella", siti Internet e sopralluoghi sul campo, sono la fonte delle informazioni contenute nella sezione del presente lavoro dedicata alla selezione di progetti comparati.

SUGLI ASPETTI TECNOLOGICI

AA. VV., Progetto Bioclima, ANPEL Associazione Nazionale Produttori Elementi Leca, Milano, 1996

AA. VV., Il giardino nella storia, nella scienza e nella natura, Atti del convegno, Università di Torino, Torino, 1994

A. Cattanei, Involucri ventilati: Dubbi in facciata; Come circola l'aria, in: "Modulo" n° 290, Aprile 2003

R. Castiglioni, L'energia è un lago, in "Costruire" n° 238, Marzo 2003

A. Cauvin, G. Stagnitto, Progettazione strutturale, in "Costruire" n° 225, 226, 227, 229, 230, 231, 233, 235, anno 2002. Titoli degli articoli: Forma e sostanza; Schemi di comportamento; Regole di fondo; Due

metodi, un esempio; Per tener conto dei materiali; A proposito di fessurazione; Come ti modello la fessura; I metodi del mattone

Collegio degli Ingegneri ed Architetti di Milano, Prezzi e tipologie edilizie, Milano 2002

M. Collepari e altri, S.C.C. (Self-Compacting Concrete): bello, forte e stabile, in "Enco journal" n° 23, 2003

F. Conato, S. Cinti, A doppia pelle, vetro-vetro, in: "Modulo"

L. M. F. Fabris, Esperimento di quartiere: Bedzed a Londra, in "Costruire" n° 242, Luglio-Agosto 2003

G. Di Giampietro, Archivio Webstrade. Selezione di materiali sulla mobilità sostenibile: A) La moderazione del traffico; B) Il progetto di rotatorie con precedenza all'anello

M. Grosso, Il raffrescamento passivo degli edifici, Maggioli editore, Rimini, 1997. In particolare i capitoli terzo: Il comfort termico, i capitoli quarto e quinto della parte seconda: Il contesto culturale, i capitoli ottavo e nono della parte terza: Criteri progettuali, la parte quarta: Metodi di calcolo

M. Imperadori (a cura di), Costruire sul costruito. Tecnologie leggere nel recupero edilizio, Carocci editore, Roma 2001

M. Korn e G. Korn, Le pompe di calore nel terziario, in "L'installatore italiano" n° 5, 2001

R. Lazzarin, Il recupero energetico negli impianti di ventilazione, in "L'installatore italiano" n° 10, Ottobre 2000

S. Mammi et al., Progettare e costruire il benessere in edilizia. Requisiti di acustica, sicurezza e risparmio energetico, Anit, Milano 2001

P. L. Nervi, Costruire correttamente. Caratteristiche e possibilità delle strutture cementizie armate, Hoepli, Milano, 1955

D. Pahud et al., Materiali del “Centro ticinese di promozione della geotermia” e del “Leee-Supsi Laboratory of energy, ecology and economy” Canobbio, Canton Ticino, 1999-2003

A. Presbitero, O. Rabbi, La forza della forma: tensostrutture tra forma e tecnologia, in “Costruire” n° 238, marzo 2003

M. Sala (a cura di), Recupero edilizio e bioclimatica, Sistemi editoriali SE Gruppo editoriale Esse libri Simone, Napoli 2001

I. Sharland, L’attenuazione del rumore. Manuale di acustica applicata, ed. Wood italiana, Cinisello Balsamo 1994. In particolare i capitoli sesto: Principi teorici dell’attenuazione del rumore, settimo: L’attenuazione del rumore in pratica

E. Susini, Rampicanti e ricadenti, Edagricole, Bologna, 1976

C. Talamo, La soluzione ideale: la casa zero, in “Eubios” n° 6, 1990

F. Tucci, A. Battisti, Thomas Herzog, in: “Modulo” n° 259, Marzo 2000

Documentazione tecnica aziendale e incontri con rappresentanti tecnici sono la fonte delle informazioni relative ai materiali; in particolare sono stati considerati i prodotti delle seguenti aziende: Bekaert, Birdair; Cadif; Canobbio, Coverd, Ecoflam, Eraclit, Fulget, Geotermia; Isover, Knauf, Laterlite, Magnetti, Metecno, Metra, Oberon, Saint-Gobain, Sarnafil, Smaltodesign, Somma prefabbricati, Tecnasfalti, Tetto verde.

NORMATIVA DI RIFERIMENTO

Si richiamano le principali norme tecniche consultate.

In materia di antincendio: Circ.M.Int. n° 91/1961 (Calcoli antincendio); Circ.M.Int. n° 75/1967 (Criteri per grandi magazzini); D.M.Int. 19/08/96 (Locali di pubblico spettacolo).

In materia di igiene e sicurezza: Regolamento locale d’igiene tipo, Regione Lombardia; D.Lgs. 626/94 (Sicurezza luoghi di lavoro); D.Lgs. 494/96 (Sicurezza nei cantieri); L. n° 13/1989 (Barriere architettoniche).

In materia di tecnologie edilizie: L. n° 10/1991 e D.P.R. 412/93 (Risparmio energetico); L.447/95 e D.P.C.M. 5/12/97 (Acustica); Norme UNI 8289 e UNI 8290 (Sistema tecnologico).

In materia di strutture: D.M.LL.PP. 16/01/96 (Analisi dei carichi); Ord.P.C.M. 3274/03 (Sismica); Eurocodici (EC 2; EC 8).

SOFTWARE DI CALCOLO UTILIZZATI

SAP 2000; Ec2; Easy&Quick EN206; DR; Lex10 professional; eraGlaser; alcuni fogli di calcolo.