

**'My City of Ruins'. Raccontare, rappresentare, tornare a vivere**  
**"My City of Ruins". Telling, representing, come back to life**

**GIOVANNI MENNA, GIANLUIGI DE MARTINO**

*Costellazioni di rovine o di macerie create dall'irruzione della guerra nella vita delle città sono il lascito che pietrifica il segno o il ricordo della morte. Allo stesso modo strutture militari abbandonate nel territorio extraurbano hanno contribuito a ridefinire il paesaggio instillando in esso un sentimento di malinconia o di risentimento.*

*La sessione non si rivolge solo a storici e critici dell'architettura e del paesaggio, ma anche ad antropologi, a storici della cultura e delle mentalità, a studiosi di storia sociale e di storia della letteratura e delle arti visive, e si propone di ospitare saggi che si prefiggono tre possibili obiettivi:*

- affrontare in sede teorica il tema della modificazione del senso individuale e collettiva di appartenenza a un luogo o a una città in presenza di rovine di guerra;*
- presentare alcuni casi studio ritenuti emblematici dei molti modi possibili attraverso i quali prende o riprende la vita nelle città il cui volto è stato sfigurato dai segni della distruzione;*
- raccontare il modo in cui le comunità hanno raccontato – e ancora raccontano- attraverso interventi sulle pietre, ma anche con le parole o con le immagini il modo in cui la violenza degli eserciti ha segnato i territori urbani o extraurbano ma non ha sconfitto coloro che li abitano: un modo di ricordare per resistere.*

*Constellations of ruins created by the irruption of the war in the life of the cities are the legacy that petrifies the signs and memories of death. In the same way, military structures abandoned in the extra-urban territory have helped to redefine the landscape by instilling in it a feeling of melancholy or resentment.*

*The session is addressed not only to historians and critics of architecture and landscape, but also to anthropologists, historians of culture and mentalities, scholars of social history and of history of literature and visual arts, and aims to host essays that have three possible objectives:*

- to deal theoretically with the theme of the modification of the individual and collective sense of belonging to a place or a city in the presence of war ruins;*
- to present some case-studies considered emblematic of the many possible ways in which life takes or resumes in cities whose face has been disfigured by the signs of destruction;*
- to tell the way in which the communities have told – and still tell – through interventions on the stones, but also with words or images the way in which the violence of the armies has marked the urban or extra-urban territories but has not defeated those who they live there: to tell the way the communities have told – and still tell – through interventions on the stones, but also by words or images the way in which the violence of the armies has marked the urban or extra-urban territories but has not defeated those who they live there: remembering as resist.*

PREPRINT

## *La guerra di Candia e i progetti della nuova nobiltà veneziana* *The siege of Candia and the architecture of the new Venetian aristocracy*

**MARCO FELICIONI**

Università Iuav di Venezia

### **Abstract**

*Le guerre imprimono non soltanto segni fisici e tangibili sulle città. Per fronteggiare la crisi finanziaria connessa alle guerre di Candia (1645-69) e di Morea (1684-99), la Serenissima ricorre allo stratagemma della vendita dei titoli nobiliari. I nuovi ammessi al ceto nobiliare, nel dotarsi di residenze urbane di rappresentanza, inaugurano una stagione di profondi e radicali cambiamenti nel linguaggio dell'architettura della città.*

*Conflicts imprint not only physical and tangible marks on cities. To cope with the financial crisis associated with the wars of Candia (1645-69) and Morea (1684-99), the Republic of Venice starts to sell noble titles to wealthy families willing to pursue one. The newly admitted to the noble class, in endowing themselves with representative urban residences, inaugurate a season of profound and radical changes in the language of the city's architecture.*

### **Keywords**

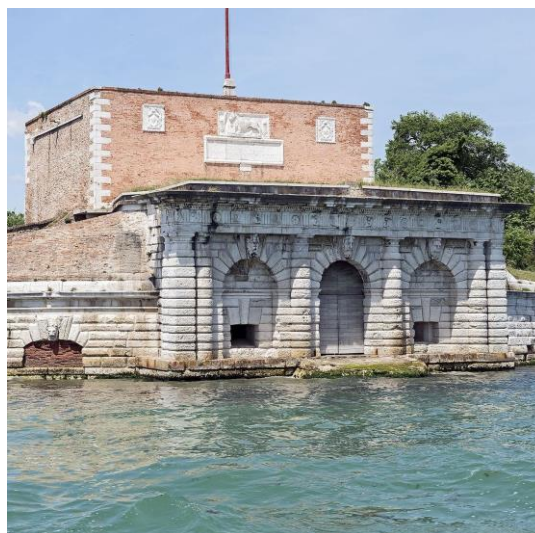
Candia, Venezia, nobiltà.

*Candia, Venice, aristocracy.*

### **Introduzione**

È la fine del maggio 1797 quando, con il supporto dell'esercito italiano, i quattro cavalli bronzei di San Marco vengono adagiati su strutture di legno, coperti di sacchi e ricoverati all'interno del Palazzo Ducale. La facciata della Basilica stessa si nasconde ora dietro solide armature di legno, la Loggetta è sommersa da un mucchio di sabbia. Venezia vive una situazione inedita, che non si è mai ancora affacciata alla sua storia secolare: nessun conflitto bellico ha mai lambito le sue acque placide, nessun ordigno ne ha danneggiato i preziosi edifici, le strade, i monumenti. Protetta dal suo stesso bacino idrico, in virtù della sua fortunata – e non fortuita – posizione geografica, questa città senza mura è storicamente riuscita a tenere lontani i combattimenti. È significativo ricordare, infatti, che i cannoni del Forte di Sant'Andrea, edificato nel più pericoloso punto di accesso alla laguna dal mare per sbarrare il passo alle flotte nemiche, si trovano soltanto una volta nella condizione di dover sparare, il 20 aprile 1797, quando il vascello francese *Le libérateur d'Italie* viene costretto alla resa, sebbene a ormai pochissimi giorni dalla definitiva caduta della Serenissima. Il Forte di Sant'Andrea fa parte, insieme agli ottagonali, alle batterie e ad altre fortificazioni sulla terraferma, di un complesso sistema di opere difensive di cui la Repubblica si dota alla metà del XVI secolo, in un momento di particolare apprensione per la crescita della potenza turca. Il disegno della facciata viene affidato a Michele Sanmicheli (1484-1559), che ricorre ad un linguaggio austero, eppure raffinato, affine a quello scelto da Jacopo Sansovino per le coeve costruzioni intraprese nel cuore della città: l'utilizzo del bugnato rustico, che arriva finanche a ingabbiare le colonne, rimanda infatti alla facciata della Zecca, mentre la soluzione d'angolo del fregio sembra riecheggiare proprio quella della Libreria marciana, insieme alle decorazioni a patere e simboli navali, e ai capitelli tuscanici, i cui collarini sono ornati a motivi naturalistici.

MARCO FELICIONI



1: Protezioni anti-belliche sulla basilica di S. Marco, 1915-18. Fondo MPI, Archivi Fotografici ICCDB.  
2: Il Forte di Sant'Andrea a Venezia (Didier Descouens © Creative Commons).

Più che un'opera difensiva vera e propria, il forte costituisce una dissuasione, intimorisce visitatori e ambasciatori e, di fatto, riesce nell'intento di respingere qualsiasi combattimento dal suolo urbano. Ma se da un lato la città rimane indenne ai colpi d'artiglieria, dall'altra il suo volto viene inevitabilmente intaccato dalle altre conseguenze delle guerre, quelle immateriali, quelle che in modo silente e dall'interno ne penetrano l'assetto stesso delle istituzioni, sino ad innescare processi sociali ed economici di transizione. In particolare, le guerre che la Serenissima intraprende nella seconda metà del Seicento, a Candia e nella Morea, informano l'ordinamento della classe dirigenziale della Repubblica, compromettendone per sempre i delicati equilibri. Le ricadute di tale processo non risparmiano l'architettura, investita da nuovi linguaggi, mode e tendenze: un sensibile mutamento dei tempi accompagna l'inesorabile tramonto dell'istituzione repubblicana.

### 1. Le guerre di Candia (1645-69) e di Morea (1684-99)

Nella seconda metà del XVII secolo la Repubblica combatte lunghi e onerosi decenni di guerre contro il nemico turco. Sebbene Candia e La Canea costituiscano due scali marittimi strategici nei commerci tra il Mediterraneo e il Mar Nero, la battaglia per il loro dominio non è riconducibile ad un mero confronto mercantile e va inquadrata anche attraverso la lente del loro valore simbolico. Veneziana sin dal 1212, l'isola rappresenta un baluardo della cristianità contro il nemico islamico, in un tratto di mare sul quale la Serenissima va perdendo il proprio dominio. Nel 1645 i Turchi sbarcano al porto della Canea e ne prendono subito il controllo, mentre Candia resiste ad un interminabile assedio [Mugnai, Secco 2011, 33]. Il Capitano da Mar Francesco Morosini (1619-1694) cede la città soltanto nel 1669, firmando un trattato con cui riconosce la sua sostanziale sconfitta, ottenendo di poter trasferire a Venezia tutte le reliquie e gli oggetti sacri, insieme ai cittadini che vorranno andarsene, nel timore di una massiccia campagna di islamizzazione.

Quindici anni più tardi, lo stesso Morosini trova in una nuova offensiva contro gli Ottomani l'occasione per restituire a Venezia la dignità regale persa, nonché per riscattarsi personalmente dalla disfatta. La contesa si sposta più a nord, nel regno di Morea, che vale al condottiero l'epiteto di *Peloponnesiaco*. Il suo esercito assedia e conquista la roccaforte di Atene,



3: L'Acropoli bombardata nel 1687. Archivio di Stato di Venezia, Provveditori alle fortezze, ex b. 79, dis. 1.

rendendosi tristemente noto nel 1687 per i bombardamenti indirizzati verso l'acropoli e, in particolare, contro il Partenone. Una volta impossessatosi della città, fa ricondurre a Venezia alcune reliquie, tra cui i Leoni del Pireo, che vengono posti ai lati della porta da terra dell'Arsenale, a celebrare la potenza e il dominio di Venezia sui mari. Nel 1688 Morosini è eletto doge proprio mentre è in Morea. Muore nel 1694, dopo essere partito per l'ennesima spedizione, nonostante l'età avanzata: mentre il suo corpo ritorna imbalsamato in città, il senato celebra la sua dedizione alla causa militare con un arco trionfale all'interno del Palazzo Ducale, su disegno dell'architetto Antonio Gaspari, già legato alla famiglia di Morosini. Egli realizza un'architettura sovrabbondante di elementi decorativi: che, se guardati nel dettaglio, descrivono un comandante trionfante che torna in patria con un bottino di oggetti preziosi sottratti al nemico: statue, armature, armi e bandiere turche.

## 2. La vendita dei titoli nobiliari

Al di là di quanto accade sul campo di combattimento, a Venezia la guerra viene percepita come un evento lontano dai cittadini, poco intenzionati a sobbarcarsene il costo e recalcitranti a ogni forma di aumento della tassazione. Ma intanto il pagamento di armamenti, soldati mercenari, infermieri e ingegneri militari porta a prosciugare le casse dello Stato. Per fronteggiare questa grave crisi finanziaria, la Repubblica finisce per intraprendere un'operazione d'eccezione, ormai mai vagliata da secoli: la vendita del titolo nobiliare.

I nobili veneziani, o patrizi, sono tutti pari tra loro, gli unici a godere di diritti politici nel sistema repubblicano. Il Libro d'oro del patriziato di Venezia viene chiuso nel 1297, quando la *Serrata del Maggior Consiglio* sancisce l'esclusione dalla vita politica di tutti i ranghi subalterni, come quello dei cittadini *originari*. Poche eccezioni vengono concesse nei secoli successivi, per lo più per far fronte alla congenita decrescita nel numero degli esponenti della nobiltà, come quando in occasione della guerra di Chioggia (1377-81) si aggrega al patriziato una trentina di nuove famiglie. Nel Seicento, tuttavia, avviene un'inclusione massiccia di 128 nuove famiglie, i cui maschi di età superiore ai 25 anni possono ora sedere nel Maggior Consiglio. A tutti gli effetti, queste famiglie pagano per diventare nobili, donando sino a centomila ducati per contribuire alle guerre in corso. Si tratta di cittadini arricchitisi nel tempo,

MARCO FELICIONI

talvolta semplici mercanti che aspirano ad ascendere nella scala sociale: la loro integrazione è lenta e l'atteggiamento dei vecchi nobili rimane diffidente nei loro confronti, per proteggere l'idea che la Repubblica non sia in vendita né alla mercé dei più ricchi. Non a caso, sono soprattutto i nuovi nobili ad arruolarsi nella flotta del Morosini, in cerca di un riscatto delle loro origini attraverso l'espedito militare.

Se da un lato la *Serrata* garantisce nei secoli una classe dirigente dal «rinomato senno politico, patriottismo e virtù cittadine» [Miari 1891, 1], dall'altro l'inattesa e radicale riforma innescata dall'oneroso impegno bellico alla fine del XVII secolo conduce ad un improvviso e inesorabile sfaldamento istituzionale e morale. Il primo a mettere in atto lo stratagemma di una cospicua donazione volontaria premiata con l'iscrizione nel Libro d'oro, il 29 luglio 1646, è Giovanni Francesco Labia, già detentore di un titolo nobiliare sulla terraferma; il suo gesto apre la strada a numerose altre aggregazioni, come quelle dei Papafava, Ottoboni, Rezzonico, Farsetti, Zenobio. Nessun esponente di queste famiglie arriva mai, tuttavia, a ricoprire cariche nel Consiglio dei Dieci, ad eccezione di Ludovico Manin, discendente di una famiglia di conti del Friuli, che ottiene addirittura il dogado nel 1789: per un'impetosa ironia della sorte, egli passa alla storia come proprio l'ultimo doge della Repubblica di Venezia.

### 3. Le imprese costruttive dei nuovi nobili

La conseguenza più interessante dell'ampliamento del ceto nobiliare la si osserva proprio attraverso le sue ricadute sull'architettura della città. I nuovi nobili si adeguano agli standard del patriziato, emulando i palazzi dei potenti e dotandosi di una dimora di rappresentanza a Venezia: ne consegue una massiccia campagna di costruzioni ex-novo o di ricostruzione di palazzi antichi [Sabbadini 1986, 73]. La città muta il suo aspetto sotto i nuovi flussi di finanziamento; il decadimento della vecchia classe dirigente si fa espressione di rinnovati linguaggi e convenzioni. Il disegno della facciata di un palazzo, in questo contesto, non è riducibile a un problema meramente architettonico, ma implica anche e soprattutto questioni di scenografia urbana. È l'immagine stessa della città ad essere coinvolta in questo processo di mutamento d'identità politica e culturale. Nondimeno, il problema è sociale, dal momento che l'etica dell'eguaglianza nobiliare si rispecchia proprio in una comune identità delle residenze patrizie, in una certa specificità veneziana che da sempre si tenta di preservare, ma che proprio tra la fine del Seicento e l'inizio del Settecento inizia a mostrare segni di uno sfaldamento. Nel Cinquecento, l'apertura ai caratteri rinascimentali e a un nuovo linguaggio ispirato dal classicismo romano era passata soltanto attraverso il supporto della massima autorità statale, il doge Andrea Gritti, e ad opera di un architetto non veneziano, quale Jacopo Sansovino, capace di interpretare una mediazione di valori. Al contrario, un architetto quale Andrea Palladio, che aveva proposto di sostituire questa tradizione secolare con una nuova verità, fatta di teorie e proporzioni matematiche, era stato relegato a lavorare ai margini della città, sull'isola di San Giorgio e della Giudecca, senza mai riuscire a costruire neanche una residenza nobiliare [Tafari 1995, 3-18].

I primi a sottoporre il principio dell'eguaglianza nobiliare a forti tensioni in città sono i Corner, in occasione della costruzione del loro palazzo *alla romana* a San Maurizio che, alla sobrietà della tradizione, oppone dichiaratamente l'ostentazione. Anche tra i nuovi nobili si assiste a un crescente tentativo di proporre ardite innovazioni, sebbene taluni sembrano volersi attenere all'ideale di similitudine e al decoro dei canoni prestabiliti. La famiglia bergamasca degli Albrizzi, ad esempio, una volta ammessa alla nobiltà nel 1667, acquista e restaura il cinquecentesco palazzo Bonomo, sul rio di San Cassiano, mantenendone però l'aspetto assai indulgente al decorativismo. I Farsetti compiono radicali lavori di ristrutturazione al

palazzo sul Canal Grande già appartenuto ai Dandolo, ma scelgono di conservare il carattere bizantino della facciata, che si armonizza con l'attiguo palazzo Corner-Loredan. i Giovannelli si insediano in un antico palazzo a Santa Fosca, così come i Maffetti a Maffetti a San Polo. I Rezzonico, di origine lombarda, dopo l'aggregazione, acquistano il palazzo dei Bon a San Barnaba: ne restaurano la facciata nel 1750, quando un membro della famiglia, come già avvenuto tra i Corner, diventa pontefice.

Altre famiglie scelgono di costruire nuovi palazzi: tra queste, si attengono ad un criterio di discrezione sia i Sandi a Sant'Angelo, sia i Cavagnis sul rio di San Giovanni Laterano, nonostante in entrambi i palazzi intervenga l'architetto Domenico Rossi, uno dei massimi interpreti del barocco veneziano più sfarzoso. La famiglia chioggiotta dei Grassi, che compra la nobiltà nel 1718, rileva e demolisce interi lotti di edilizia comune per far posto ad un palazzo innovativo dal punto di vista del linguaggio architettonico, il cui impianto alla romana si discosta ormai in tutto da quelli tipicamente veneziani, caratterizzati da un salone passante e muri di spina portanti [Romanelli, Pavanello 1986, 15]. Anche nel caso di Palazzo Zenobio, l'architetto Gaspari si trova a trasformare in palazzo una serie di edifici contigui, parzialmente esistenti, proponendo una conformazione a 'U' tipica di una villa o di un palazzo francese, mescolando elementi veneziani con suggestioni esterne. Girolamo Flangini, che vuole a San Geremia una costruzione di gusto aggiornato, si rivolge a Giuseppe Sardi, collaboratore del Longhena, ovvero di colui che ha saputo portare nei tradizionali palazzi veneziani il gusto seicentesco per i contrasti della luce, per le decorazioni e per l'arricchimento espressivo; Sardi disegna un palazzo che si riallaccia nei suoi caratteri, nell'abbondanza di sculture e rilievi, a quello del maestro per Ca' Pesaro. Le stesse intenzioni guidano le scelte dei Labia nell'apporre un incombente stemma familiare sulla facciata del loro palazzo: lungo il fregio, sotto il cornicione, corrono grandi aquile coronate, a ostentare potenza e sfarzo. Un adeguamento, dunque, non certo remissivo; uno spirito di emulazione e competizione a un tempo.

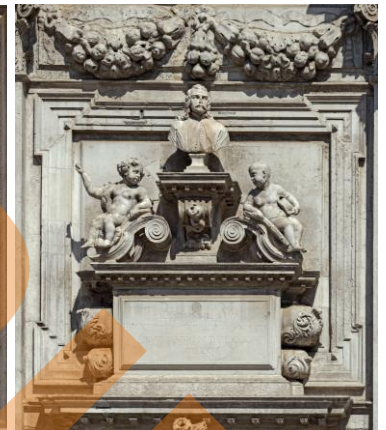
Le vere innovazioni in termini di libertà espressiva, sfarzo e lustro si ravvisano tuttavia nel trattamento degli interni, ambienti privati nei quali gli architetti possono sperimentare più liberamente e i committenti svincolarsi dai condizionamenti pubblici. Nello stesso Palazzo Zenobio, Gaspari progetta un grande salone a doppia altezza, con grandi specchi che moltiplicano la luce, collegato al giardino mediante una galleria, decorato dal pennello di Luigi Dorigny e gli stucchi di Abondio Stazio. La sala da ballo diventa uno degli ambienti più sfarzosi in città, un interno assolutamente nuovo nella sua concezione per Venezia. La tipologia del salone a doppia altezza, inizialmente messa a punto per i nuovi nobili, ha una grande eco nel corso del Settecento e finisce per influenzare persino il gusto e le richieste di famiglie nobili di antica origine. Anche a Palazzo Manfrin, ricostruito da Andrea Tirali tra il 1734 e il 1737, se ne può tutt'oggi apprezzare un esemplare; contemporaneamente, i Labia commissionano un analogo salone a Giorgio Massari, nel 1734, che sarà Giambattista Tiepolo ad affrescare. Sfruttando la doppia altezza dei piani nobili, lo stesso Massari dà vita a saloni inusitati per dimensione e fasto sia a Ca' Rezzonico sia a Palazzo Grassi, sebbene quest'ultimo venga poi rimaneggiato un secolo più tardi. Persino la famiglia Pisani, di antica nobiltà, si dota di una sala da ballo a doppia altezza con scopo eminentemente celebrativo, in occasione di un restauro affidato a Girolamo Frigimelica, architetto della loro imponente villa a Stra.

Un ulteriore campo di sperimentazione e di espressione del gusto del nuovo ceto nobiliare va ricercato nell'architettura religiosa, sovvenzionata attraverso sorprendenti patti di alleanza con il clero o con gli ordini [Gaier 2002, 17]. Il neo-conte Cavazza, nobile dal 1653, finanzia la

MARCO FELICIONI

facciata della chiesa dei Carmelitani Scalzi, cui lavorano Baldassarre Longhena e Giuseppe Sardi. Gli stessi Manin finanziano la ricostruzione della Chiesa dei Gesuiti alle fondamenta Nove: Domenico Rossi elabora qui un progetto fastoso per l'addobbo e le decorazioni, con un broccato che ricopre tutte le pareti della chiesa, ricamato con intarsi di pietra bianca e pietra verde [Frank 1996, 19]. Nel 1663 si concludono i lavori della facciata della chiesa di San Salvador su progetto di Sardi, grazie a un lascito di 60.000 ducati del mercante veneziano Giuseppe Galli [Bassi 1962b, 186]. Nel 1684 viene completata l'opulenta facciata della chiesa di San Moisè, con un progetto del proto Alessandro Tremignon che esalta e celebra la memoria del finanziatore, Girolamo Fini, attraverso cenotafi e busti degli esponenti della sua casata, tra allegorie profane, motivi sacri e mitologici scolpiti da Enrico Meyring, un seguace del Bernini.

La facciata di Santa Maria del Giglio, sovvenzionata attraverso un legato di 30.000 ducati di Antonio Barbaro, ospita l'effigie stessa del benefattore sopra il portale e, ai lati, le statue dei suoi quattro fratelli. Sulla fascia inferiore della facciata sono incise sulla pietra d'Istria le piante delle località dove il Barbaro, capitano generale da Mar e protagonista di imprese e di battaglie navali contro i turchi, ha servito la Repubblica di Venezia: tra queste figura la stessa Candia, dove viene nominato provveditore generale dell'armi. Persino la famiglia Barbaro, una delle più antiche e influenti del patriziato, si lascia ormai andare alla glorificazione pubblica attraverso l'architettura.



4: Il Palazzo Labia visto dal Canale di Cannaregio (Xavier Caré © Wikimedia Commons).

5: Chiesa di Santa Maria del Giglio, dettaglio con la roccaforte di Candia (foto di Marco Felicioni).

6: Chiesa di San Moisè, Cenotafio di Girolamo Fini, scolpito da Heinrich Meyring (foto di Didier Descouens).

## Conclusioni

Si è cercato sin qui, attraverso la costruzione di un'ampia parabola, di annoverare alcuni dei importanti mutamenti di gusto a Venezia, dal tardo Seicento in avanti, tra le ricadute indirette di una serie di conflitti bellici estenuanti, sia per la durata, sia per l'impatto sulle finanze pubbliche, che costringono la Repubblica a svendere uno dei presupposti più cari alla sua classe dominante; un principio solido che per secoli ha permesso al patriziato di mantenersi fedele ai propri valori etici e morali, nonché all'immagine espressa di sé attraverso l'architettura.

I nuovi arrivati non agiscono come i vecchi patrizi, non tentano di mimetizzarsi tra la nobiltà; al contrario, ne abbandonano la modestia e non esitano a ostentare in pubblico le proprie ricchezze, talvolta con spregiudicatezza sulla scena urbana, sino ad imprimere segni notevoli



nel tessuto della città. Persino i prospetti delle chiese divengono uno spazio profano e laico, di celebrazione familiare. Si è visto poi come, nel caso dei Barbaro e dei Pisani, anche le casate di antica nobiltà siano spinte a conformarsi ai nuovi atteggiamenti e alle mode portate in città dalla nuova nobiltà. Ma la pluralità degli atteggiamenti, le fratture e le divisioni interne tradiscono, sul panorama internazionale, la debolezza intrinseca di una classe politica incapace di indirizzare le sorti della Repubblica, ormai giunta a una parabola discendente della sua storia, e destinata a perdere la sua stessa indipendenza. È la guerra a innescare un meccanismo irreversibile, una lenta decadenza di costumi e valori; a condurre, nel giro di un secolo, alla fine di un sistema politico, sociale e culturale. La guerra, pur non scalfendo la città, finisce per intaccarla dall'interno.

### Bibliografia

- BASSI, E. (1962a). *L'architettura della prima metà del Settecento a Venezia*, in «Bollettino del centro internazionale di studi di architettura Andra Palladio», vol. IV, pp. 118-122.
- BASSI, E. (1962b). *Architettura del Sei e Settecento a Venezia*, Napoli, Edizioni Scientifiche Italiane.
- BASSI, E. (1976). *Palazzi di Venezia: admiranda urbis Venetae*, Venezia, La stamperia di Venezia.
- FRANK, M. (1996). *Virtù e fortuna. Il mecenatismo e le committenze artistiche della famiglia Manin tra Friuli e Venezia nel XVII e XVIII secolo*, Venezia, Istituto Veneto di Scienze, Lettere ed Arti.
- GAIER, M. (2002). *Facciate sacre a scopo profano. Venezia e la politica dei monumenti dal Quattrocento al Settecento*, Venezia, Istituto Veneto di Scienze, Lettere ed Arti.
- MIARI, F. (1891). *Il nuovo patriziato veneto dopo la Serrata del Maggior Consiglio e la Guerra di Candia e Morea*, Venezia, Arnaldo Forni editore.
- MUGNAI, B., SECCO, A. (2011). *La guerra di Candia 1645-69*, Bergamo, Soldiershop.
- ROMANELLI, G., PAVANELLO, G., (1986). *Palazzo Grassi: storia, architettura, decorazioni dell'ultimo palazzo veneziano*, Venezia, Albrizzi.
- SABBATINI, R. (1995). *L'acquisto della tradizione. Tradizione aristocratica e nuova nobiltà a Venezia*, Udine, Istituto editoriale veneto friulano.
- TAFURI, M. (1995). *Venezia e il Rinascimento. Religione, Scienza, architettura*, Torino, Einaudi.

### Elenco delle fonti archivistiche o documentarie

Venezia, Archivio di Stato, Provveditori alle fortezze, ex b. 79.

PREPRINT

## *Riconoscere il valore nel disvalore per una rappresentazione identitaria della città Recognize the value in the disvalue for an identity representation of the city*

**IRENE DE NATALE**

Università degli Studi di Genova

### **Abstract**

*Nel presente saggio si vuole riflettere sul tema delle rovine urbane, in particolare quelle belliche, nel contesto della comunicazione identitaria della città nell'interesse di preservarne la memoria, il valore e di rafforzare il senso di appartenenza alla città. Si vuole ragionare sull'opportunità di usare segni nel contesto urbano, portando come esempio utile alcuni casi progettuali, nell'interesse di valorizzare i segni della distruzione che fanno parte dell'identità urbana.*

*This paper is intended to be a meditation on the issue of urban ruins, especially wartime ruins, in the context of the city's identity communication in the interest of preserving their memory, value, and strengthening the sense of belonging to the city. It is intended to think about the appropriateness of using signs in urban context, bringing some design cases as useful examples, in the interest of enhancing the signs of destruction that are part of urban identity.*

### **Keywords**

Comunicare, segni, valore.

*Communicate, signs, value.*

### **Introduzione**

L'identità dei luoghi è un tema sempre più ricorrente e mito del nostro tempo, contrapposto al concetto di alterità – caratterizzata da variabilità e innovazione – che altresì dimostra la sua importanza in opposizione alla stabilità e fermezza cui aspira il concetto di identità [Remotti 2010]. In effetti, le politiche urbane e territoriali, con i numerosi progetti di riqualificazione urbana, sono sempre più concentrate sul restituire un'identità ai luoghi che li caratterizzi e li distingua. Tuttavia, non è raro che nell'ambito progettuale legato alla promozione identitaria delle città si tenda ad orientare maggiormente l'attenzione verso gli aspetti considerati positivi e valoriali, tralasciando attributi della città che possono essere marginali o in decadenza, ma che ugualmente fanno parte del patrimonio identitario di un luogo e lo definiscono nella sua continua stratificazione, tanto da poterlo assimilare ad un palinsesto [Corboz 1998]. Si pensi solamente alla maggior parte dei progetti che riguardano la comunicazione per l'identità visiva urbana, i quali cercano di valorizzare e richiamare segni simbolici tipici del luogo, talvolta in modo stereotipante o addirittura risultano poco mirati sul soggetto, ricadendo in una situazione paradossale con il risultato di produrre segni omologanti che adottano schemi talvolta ripetitivi – è questo il caso di molti progetti del cosiddetto city branding – invece che promuovere l'esclusività e il vero spirito della città [Sinni 2022, 162].

Le memorie della guerra, presenti nei segni di distruzione nel contesto urbano, costituiscono apparentemente un disvalore, uno scarto. Tuttavia, l'identità della città è caratterizzata anche da quelli che possono essere apparentemente valori negativi, che al contrario possono essere occasione di riflessione sugli eventi del passato che contribuiscono a formare l'identità della città.

## 1. Valore nel disvalore: valorizzare le rovine urbane

Nel delicato compito di ricondurre alla memoria e far riemergere i ricordi del passato legati alla cruda realtà della guerra proprio considerando i segni che la città mostra su di stessa, è necessaria una grande sensibilità progettuale nel trovare il giusto approccio per recuperare le tracce dei luoghi segnati dagli eventi, per darne forza e riconoscibilità. Si tratta di identificare in modo più incisivo i luoghi segnati dalla guerra con un duplice scopo: manifestare il loro degrado e il ricordo degli eventi del passato e al contempo sottolineare la loro presenza per riflettere sul loro futuro destino. L'arte del *kintsugi* – letteralmente “congiungere con l'oro” – può essere un interessante spunto di riflessione: tradizione giapponese del ridonare valore e vita agli oggetti riparandoli anziché scartandoli. Evidenziando con l'oro la crepa stessa dell'oggetto si insegna una profonda lezione: evitare di cancellare la memoria del passato, tenendone traccia visibile [Santini 2018]. Grazie alla comunicazione visiva si può affrontare il tema della memoria nel contesto urbano restituendo una valorizzazione più profonda di quello che è stato il passato della città, sensibilizzando e donando valore soprattutto a quei luoghi che sono rimasti al margine, abbandonati alla rovina e associati normalmente a un disvalore. L'uso di segni, contestualmente all'ambiente urbano, può accompagnare in modo consono l'immagine stessa della città, senza necessariamente essere “protagonisti” ma come se costituissero un livello ulteriore calato come un velo sulla città, con la funzione di sottolineare la presenza di luoghi altrimenti dimenticati e tralasciati, invece caratterizzati da una profonda importanza storica.

Considerando l'esempio di una città storica e portuale come la Città Metropolitana di Genova, quale luogo – tra i molti altri esempi di città italiane – profondamente complesso e stratificato dal punto di vista geografico, insediativo, storico, culturale ed edilizio e caratterizzata da innumerevoli segni del passato stratificatisi fino ad oggi, possiamo osservare diversi luoghi che sono stati segnati profondamente dalla guerra e di cui non sempre sono riconoscibili i segni della distruzione: tra i molti casi, ricordiamo la chiesa di Santo Stefano, la quale è stata sfigurata dalle bombe e ricostruita in parte mantenendo ciò che era rimasto, oppure l'iconico ponte di Recco, che venne colpito poiché si trattava di un'infrastruttura strategica, poi ricostruito assieme alla maggior parte dell'area che era stata distrutta quasi completamente dall'incursione aerea del 1943 e di cui ben poco si può osservare oggi del borgo originario. Salvo i casi come quelli citati, dove la riqualificazione è stata completa e ha lasciato poco spazio alle origini, non è toccata la stessa sorte a molte altre zone della città che ancora oggi portano i segni della distruzione della guerra e lasciati al loro inevitabile degrado. Tra i molti, è emblematico il caso della chiesa di Santa Maria in Passione, edificio nel cuore del centro storico di Genova, quasi completamente distrutto dalle bombe durante la Seconda Guerra Mondiale. La zona è stata parzialmente riqualificata, in particolare dove si trova l'attuale dipartimento di Architettura e Design di Genova, ma si può ancora vedere come la chiesa sia tutt'oggi un edificio completamente sfigurato, il quale non è mai stato ricostruito e si presenta agli occhi come un fantasma. Tutti questi luoghi della memoria, appartenenti al presente ma che catapultano il pensiero nel passato, rovine che ricordano l'irruzione della guerra e costituiscono un luogo di meditazione nella caotica quotidianità della città, possono essere valorizzati per essere ricordati, così allo stesso modo le strutture militari abbandonate, luoghi che costituiscono parte del paesaggio antropizzato e lo definiscono. La città non deve necessariamente cancellare le tracce del passato, ma può essere riscritta come un palinsesto, mantenendo sue tracce del passato, formando la sua storia.



1: *Contrasti urbani, chiesa di Santa Maria in Passione (Di Natale 2023).*

Come già accennato, i progetti di comunicazione identitaria per la promozione culturale o turistica spesso tendono a valorizzare e prendere in considerazione solamente gli aspetti positivi della città, tralasciando elementi considerati marginali, vuoti urbani, ruderi o luoghi in rovina. L'obiettivo, in tal sede, è quello di riflettere su una comunicazione identitaria della città, in particolare nel contesto italiano, che non solo prenda in considerazione i tratti positivi, ma anche quelli considerati negativi della città stessa, svincolandosi da una rappresentazione all'insegna della perfezione e poco coerente [Sinni 2018]. Rubens sostiene che "l'immagine è territorio della grafica, lo spazio è territorio dell'architettura" ed è proprio in questo modo che possono offrirsi nuove prospettive progettuali che intrecciano tali discipline, con contenuti innovativi e d'avanguardia [Cerri 2020]. È quindi necessario che la comunicazione identitaria, nel voler considerare gli aspetti positivi e negativi e tutte le altre contraddizioni che possono

IRENE DE NATALE

riguardare un ambito così complesso come la città contemporanea, possa essere un utile mezzo per valorizzare e fortificare la memoria degli avvenimenti passati che riguardano il cuore, lo spirito della città stessa. Prendendo esempio dal pittore Hubert Robert, la cui arte viene definita da Corboz “militante”, proprio perché affronta il tema delle rovine – presenti e future – come aspetto positivo, bisognerebbe valorizzare quei luoghi della memoria come invito a riflettere sul passato per poter eventualmente ricostruirli con coscienza, rinnovarli o preservarli, donando quella connotazione identitaria e unica che costituisce un dato luogo [Corboz 1998, 45-80]. D'altronde Hubert Robert non è l'unico ad essere affascinato dalle rovine e la loro rappresentazione – si ricordano Piranesi, Soufflot e Dumont, Fragonard, Cochin, Vernet, Voltaire – si tratta di un'attrazione che segnò la stagione artistica settecentesca, con la profonda riflessione del tempo che scorre e i ruderi come ricordo di civiltà remote che fanno pensare alla fragilità dell'uomo [Calbi 2014].

## 2. Segni della e per la città

Si può affermare che la città stessa possieda già di per sé una natura significativa: “la città costituisce un discorso” e parla ai propri abitanti [Barthes 1967]. In qualche modo ciò che è rovina, rudere e in abbandono allude ad una costruzione e una rinascita altrove e diventa un elemento simbolico necessario per contribuire alla costruzione dell'identità di un luogo [Teti 2004]. Inoltre, come noto e affrontato in diverse teorie, lo spazio urbano si compone di attributi che possono richiamare una riconoscibilità intrinseca nel suo tessuto, con diversi elementi che si stratificano e contribuiscono al formarsi di pieni e vuoti nello spazio, fungendo da punti cardine per l'orientamento e caratterizzati da un continuo fluire di culture, tracce e impronte [Lynch 1964]. Prendendo atto di ciò, ovvero che esista effettivamente un'identità, seppur mutevole e incerta – definibile nell'espressione ossimorica “identità approssimativa” [Sparti 1996, 178] – non si può considerare di progettare l'identità della città, ma si può progettare per l'identità, rafforzandola: le pianificazioni urbane, in effetti, incidono sulla formazione dell'identità urbana [Cerri 2020]. In tal senso, la progettazione di segni che si aggiungono ulteriormente per denotare e sottolineare delle caratteristiche del luogo, può rafforzarne positivamente l'identità. Secondo Perec, infatti, dovremmo soffermarci maggiormente su ciò che ci circonda, cercando di decifrare la città [Perec 2013, 63-64]. Tra le strategie comunicative, si possono considerare quei segni che intervengono come modo di evidenziare una situazione, mostrando la città sotto una diversa chiave di lettura e inducendo lo spettatore a riflettere su un particolare luogo della città modificandone percettivamente lo spazio. Nella sua opera “La ferita”, l'artista JR attraverso un murales su una facciata, distorce la prospettiva creando un finto squarcio. Tralasciando le ragioni della realizzazione dell'opera, si tratta di una suggestione progettuale interessante riguardo all'intervento sulla città con segni visivi che possono mostrare un luogo in modo profondamente diverso.

Non solo gli edifici, ma anche le strade della città ovviamente si presentano come luoghi che funzionano da passaggio per condurci in altri luoghi. A questo proposito, “La phrase” si offre come esempio interessante realizzato in occasione di Mons come capitale europea 2015 e frutto di una collaborazione tra Ruedi Baur – da sempre sensibile sulla tematica dell'identità dei luoghi e la comunicazione in ambito urbano – e l'artista Karelle Ménine. In questo caso è proprio il percorso ad essere protagonista, con una frase lunga dieci chilometri che si estende per la città. Il segno, contiguo lungo i muri, le facciate, la strada, quasi come una guida invita i cittadini a seguire uno schema che li conduce alla scoperta della città, con un susseguirsi di parole che riportano poesie e frasi appartenenti ad opere di autori della città, del paese e infine, da tutto il mondo. In questo caso il segno offre l'occasione di una duplice



2: JR studio, *La ferita* ([www.jr-art.net](http://www.jr-art.net)).

funzione: un richiamo alla memoria tramite le parole che risuonano nella mente dell'utente e il percorso che viene creato dal segno stesso, rendendo l'esperienza molto partecipativa. In questo caso un semplice segno che viene colto dall'utente, riesce a catturare l'attenzione e trasportarlo in luoghi inaspettati o che difficilmente avrebbe raggiunto, riscoprendo così le memorie del luogo. I segni possono anche costituire un modo di aggiungere un attributo che non esiste più, senza necessariamente ricostruire ma sempre come elemento calato lievemente, in modo temporaneo sulla città: è questo il caso delle installazioni di Edoardo Tresoldi, dove le fortezze in rovina sono trasformate da una ricostruzione effimera dalla grande forza evocativa, mostrando la forma originaria di strutture che sono state distrutte e perse nel tempo, ma con la grazia di un segno leggero, quasi trasparente, che si aggiunge agli elementi originari.

### Conclusioni

Sono molte le strategie nell'utilizzo di segni interni al contesto urbano e spesso i progetti di questa tipologia si sono rivelati particolarmente efficaci. Varrebbe la pena poter sfruttare la

forza di questi segni anche nell'ambito dei luoghi dell'abbandono, che riguardano scenari di guerra e luoghi fragili degradati per ridonarne il giusto valore. La forza evocativa già intrinseca dei luoghi distrutti dagli eventi bellici nella città può essere sostenuta se la città stessa viene "mediata", nel senso di essere filtrata da un ulteriore linguaggio, attraverso espedienti comunicativi che possono essere segni che contribuiscono a definirla ulteriormente e possono aggiungere livelli di lettura che guidano lo sguardo sulla città. L'intervento della progettazione di una comunicazione visiva interurbana può così aiutare a mostrare frammenti e luoghi della distruzione, nell'interesse di valorizzare la storia e la cultura che riguarda la città, cercando di valorizzare quei luoghi appartenenti al passato, che si sono fermati rispetto alla frenesia e al rapido fluire degli eventi del presente, attraverso segni che possono opportunamente aggiungere valore e guidare la lettura dell'ambiente urbano per evitare di dimenticare i segni lasciati dal tragico passaggio della guerra. Inoltre, il progetto di comunicazione nella città diventa un modo di comunicare direttamente con i cittadini, all'interno della città stessa per renderli parte integrante dell'esperienza, in un contesto sociale sempre più legato ad un'informazione mediatica digitale e che dovrebbe recuperare quella dimensione reale nella fruizione diretta dei luoghi e soprattutto poter riconoscere quei luoghi altrimenti dimenticati o di cui la storia è dimenticata.

#### **Bibliografia**

- BARTHES, R. (1967). *Semiologia e urbanistica*, in «Op.Cit.», n. 10, pp. 7-17.
- CERRI, S. (2020). *Segni nello spazio pubblico. Design della comunicazione e narrazione dei luoghi*, in «Ri-Vista. Ricerche per la progettazione del paesaggio», n. 18, 1.
- CORBOZ, A. (1998). *Ordine Sparso. Saggi sull'arte, il metodo, la città e il territorio*, Milano, Franco Angeli.
- LYNCH, K. (1964). *L'immagine della città*, Venezia, Marsilio Editore.
- PEREC, G. (2013). *Specie di spazi*, Torino, Bollati.
- REMOTTI, F. (2010). *L'ossessione identitaria*, Bari, Laterza.
- SINNI, G. (2018). *Una, Nessuna, Centomila. L'identità pubblica da logo a piattaforma*, Macerata, Quodlibet.
- SINNI, G. et al., (2022). *Voi siete qui*, Milano, Electa.
- SANTINI, C. (2018). *Kintsugi. L'arte segreta di riparare la vita*, Milano, Rizzoli.
- SPARTI, D. (1996). *Soggetti al tempo. Identità personale tra analisi filosofica e costruzione sociale*, Milano, Feltrinelli.

#### **Sitografia**

- CALBI, E. (2014). *Il fascino delle rovine*, [www.treccani.it/enciclopedia/il-fascino-delle-rovine\\_%28Storia-della-civilt%C3%A0-europea-a-cura-di-Umberto-Eco%29/](http://www.treccani.it/enciclopedia/il-fascino-delle-rovine_%28Storia-della-civilt%C3%A0-europea-a-cura-di-Umberto-Eco%29/) (gennaio 2023)
- <https://patrimonio.archivioluca.com> (codice foto RG00069585, chiesa di S. Stefano a Genova) (maggio 2023)
- <https://www.visitmons.be/tout-l-agenda/la-phrase-579625> (maggio 2023)
- <https://www.edoardotresoldi.com/works/basilica-di-siponto/> (maggio 2023)
- <https://www.jr-art.net/projects/la-ferita> (maggio 2023)



## *Il patrimonio culturale come cura nella riabilitazione postbellica* *The healing power of cultural natural heritage in postwar recovery*

**GIULIA MEZZALAMA**

Politecnico di Torino

### **Abstract**

*Il contributo intende proporre un approfondimento sul valore terapeutico del patrimonio culturale nei casi di recovery postbellica. A partire dalle evidenze sul rapporto tra Cultural Heritage e Salute, sono in particolare prese in esame esperienze di attività partecipative in siti archeologici nel contrastare il senso di isolamento, ansia e smarrimento e altri effetti post traumatici causati da conflitti bellici.*

*The paper deals with the therapeutic value of Cultural Heritage in cases of post-conflict recovery. Starting from the evidence on the relationship between cultural heritage and health, the paper focuses on experiences of participatory activities in archaeological sites as a means to counteract the sense of isolation, anxiety and loss and other post-traumatic effects caused by war conflicts.*

### **Keywords**

Patrimonio culturale, recovery, archeologia attiva.

*Cultural heritage, recovery, active archaeology.*

### **Introduzione**

Nell'ultimo decennio evidenze sulla stretta relazione tra cultura e salute hanno indirizzato nuovi approcci e ricerche nell'ambito del patrimonio culturale come driver di benessere. Recenti studi hanno infatti dimostrato la capacità del Cultural Heritage (CH) in incidere in maniera positiva sulla salute mentale degli individui, in particolare nel combattere senso di isolamento, ansia e depressione e nel promuovere coesione e resilienza sociale grazie alla sua intrinseca capacità di produrre significati, creare connessioni con il passato, proiettare visioni future e favorire la partecipazione attiva delle comunità [Pavan Woolfe, Pinton 2019]. L'attenzione al valore del patrimonio culturale in termini di benessere e salute sociale si inquadra in un più generale ambito di studi e sperimentazioni che riguarda il ruolo della cultura per la salute. Nell'ultimo decennio – e in particolare in ambito anglosassone – alcuni studi hanno provato a tracciare un primo significativo corpus di studi inerenti pratiche ed esperienze sul rapporto tra Cultura e Salute. Nel 2019 la pubblicazione della *scoping review What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being?*, primo studio commissionato dalla WHO World Health Organization alla London's Global University [Fancourt, Finn 2019] sul rapporto tra arte e salute, ha consolidato il terreno per riorientare strategie e investimenti intersettoriali, nei confronti delle sfide sociali contemporanee. I risultati di oltre 3000 studi hanno messo in evidenza il ruolo determinante delle arti per quanto riguarda la prevenzione delle malattie, la promozione della salute e il trattamento e la gestione delle patologie che si manifestano nel corso della vita. È significativo notare che dalle premesse e dagli esiti dello studio di Fancourt e Finn grande attenzione è stata data in particolare al ruolo delle Arti visive e performative nel favorire il benessere e la salute degli individui, resta tuttavia ancora aperto l'ambito di indagine legato in particolare al valore

GIULIA MEZZALAMA

terapeutico del patrimonio architettonico e urbano. Lo studio riconosce l'esistenza di ricco un campo di indagine sull'architettura dei luoghi di cura [Fancourt, Finn 2019, 2], ma il valore intrinseco del patrimonio architettonico non è ancora adeguatamente analizzato e valorizzato. È in particolare italiano l'unico studio incluso nel report che individua una metodologia per misurare i benefici in termini di salute generati dall'esperienza di visita presso un bene architettonico, la cupola ellittica del Santuario di Vicoforte in Piemonte [Grossi, Tavano Blessi, Sacco, 2019].

Un crescente corpus di studi ha evidenziato negli ultimi anni il ruolo attivo del *cultural heritage* promuovere coesione sociale, nel rafforzare senso di appartenenza e di condivisione. Il contributo del CH nel promuovere e incrementare la salute mentale è ormai sostenuto da evidenze riconosciute e alimentato da esperienze e pratiche condotte a livello internazionale [Mezzalama 2022], e particolarmente in ambito anglosassone [Historic England 2022].

### 1. Active Heritage e recovery

Il CH ha un ruolo attivo nel favorire la resilienza e ricostruzione sociale nell'ambito dei conflitti bellici, perché risponde a quel bisogno psico-sociale di ricostruire elementi che appartengono alla vita e ai rituali della normalità [Stanley-Price 2007, 1]. Si tratta quindi di una recovery che va al di là della questione del ripristino del manufatto, o della riappropriazione di beni da parte di parti nemiche, o ancora del ruolo politico che il patrimonio può assumere nel determinare conflitti o promuovere risoluzioni pacifiche [Dinler 2022]. È invece dal punto di vista della recovery e della ricostruzione sociale – più che della distruzione – che il CH può offrire nuovi asset per il benessere delle comunità vittime di conflitti [Newson, Young 2017]. Tralasciando in questa sede il dibattito sull'esistenza di un *healing heritage* [Giblin 2014] e delle metodologie di valutazione clinica che necessitano di approcci multidisciplinari complessi [Grossi, Tavano Blessi, Sacco 2019], vale la pena menzionare il contributo del CH nel promuovere un senso di connessione e quindi di riconciliazione con il passato.

Uno degli aspetti fondamentali del complesso processo di riconciliazione è rappresentato dalla condivisione di storie [Czyżewska-Poncyłjusz, Ibad, Wawrzyniak 2020]. Il progetto Europeo Horizon 2020 DisTerrMem Disputed Territories and Memories pone l'accento su "How the past is collectively remembered and understood plays a key role in framing the current perspectives and identities of communities, cultures and individuals. This, in turn, affects the potential for future dialogue, understanding and peace".

L'ICOMOS, nel documento sul rapporto tra Heritage e SDGs *Heritage and the Sustainable development Goals: Policy guidance for Heritage and development actors* (2021), riconosce il ruolo del CH nel promuovere coesione sociale in particolare in caso di discriminazioni e conflitti a base culturale: "In the pursuit of more just, inclusive, and peaceful societies, heritage assets and processes can offer opportunities, through accessible, participatory and transparent governance and practices, which respect cultural diversities" [ICOMOS 2021, 107]. Il CH nella sua declinazione di valori tangibili e intangibile si offre infatti come setting ideale per la sperimentazione di attività risocializzanti. La partecipazione in contesti naturali e urbanizzati ricchi di significati, la condivisione di esperienze, narrazioni, e memorie a essi legati, il rafforzamento del senso di appartenenza ai luoghi e alle comunità, sono solo alcuni degli elementi che possono considerarsi come determinanti di salute. In particolare è nell'ambito dell'archeologia che studi britannici hanno affermato: "archaeology's ability to create "pride", "a sense of place" and "a sense of community" by providing a joint community activity and linking the present with the past [Sayer 2015, 249].

## 2. Active Archaeology e military recovery

In tempo recenti, a partire da tale presupposto, hanno preso avvio studi ed esperienze multidisciplinari sperimentali che associano attività in scavi archeologici a programmi di recovery per persone con disagio mentale. Gli interventi, realizzati nell'ambito della cosiddetta 'rehabilitation archaeology', hanno avuto come esito una significativa riduzione dei sintomi depressivi e di stress e del senso di isolamento, grazie a un ritrovato senso di benessere e di proiezione nel futuro. I risultati incoraggianti di tali iniziative spingono verso nuovi modi e nuove pratiche di considerare il CH come risorsa chiave per la salute mentale degli individui e delle comunità. In Italia intorno all'area archeologica di Settecamini (sul tracciato della Tiburtina antica) nel contesto della periferia romana sono state avviate nei primi anni Duemila, attività riabilitative per persone con disagio psichico all'interno di un laboratorio informatico per lo studio e la valorizzazione dell'area archeologica e la traduzione dei contenuti culturali come supporto per il superamento delle barriere cognitive. Tali attività sono state realizzate dal personale socio-sanitario con il supporto di storici e archeologi grazie a un accordo tra l'ASL Roma 2 e la Sovrintendenza Capitolina ai Beni Culturali.

Tuttavia le esperienze che presentano gli esiti scientifici più significativi e misurabili, e che spingono a guardare all'archeologia come possibile pratica di salute, riguardano attività per comunità in particolare che vivono nei territori di crisi o per i coloro che hanno in qualche modo subito traumi a causa di conflitti bellici, legati alla perdita della memoria tangibile.

Sebbene ci sia una correlazione storicamente ancora da indagare tra alcune figure di archeologi e il loro background in ambito militare (Thomas Edward Lawrence, Sir Mortimer Wheeler, Jane Dieulafoy per citare i più noti) è a partire dallo scorso decennio, in particolare in ambito anglosassone, che sono nate le prime sperimentazioni. Nel 2011 un'esperienza britannica pilota ha aperto il campo di esplorazione sugli effetti terapeutici delle attività di scavo archeologiche condotte da reduci di guerra coinvolti nel conflitto in Afghanistan (2011). Lo studio ha interessato in particolare due gruppi per un totale di 33 soldati che presentavano intesi livelli di stress traumatico, depressione e ansia, senso di isolamento. Il programma ha previsto il coinvolgimento dei soldati in periodi di rientro dal conflitto in esercizi di scavo archeologico su un'area militare posta in contesto archeologico di grande rilievo [Everill, Bennet, Burnell 2020]. Il sito dell'esperienza è Salisbury Plain, l'ampia zona di quasi 800 km quadrati che oltre ad ospitare il sito neolitico di Stonehenge patrimonio dell'umanità UNESCO dal 1986, dalla fine dell'Ottocento è utilizzato come campo di addestramento militare dalla British Army. Il coinvolgimento nello scavo archeologico, un'area di 4-5 ettari profonda 3 metri con reperti appartenenti all'Età del Bronzo, ha costituito l'ambito dell'esperimento. I soldati sono stati guidati da un gruppo di archeologi esperti nel reperimento di frammenti di ceramica su cui ancora erano impresse le impronte digitali degli artigiani di circa 2700 anni prima. Lo studio ha avuto come esito una significativa riduzione dell'isolamento dei partecipanti, una progressiva riduzione del consumo di alcool, una maggiore predisposizione al ritorno al lavoro in team e alla socializzazione. Tali parametri sono stati auto somministrati con protocolli medici (test psicometrici) prima e dopo l'esperienza di scavo. L'Operation Nightingale, ha dei 33 soldati coinvolti hanno poi richiesto di continuare le esperienze di scavo e sono stati coinvolti in istituzioni archeologiche britanniche (Wessex Archaeology, English Heritage or University College London) che hanno avviato negli anni successivi nuovi studi. Nuove iniziative sono nate anche oltre i confini anglosassoni, un particolare negli stati uniti per coinvolgere reduci di guerra in operazioni di scavo archeologiche e dal 2017 programmi di scavo sono stati avviati in Georgia, nel sito archeologico di Nokalakevi.

GIULIA MEZZALAMA

## Conclusioni

La fortuna di tali esperienze è l'interesse – ormai globale – nell'uso terapeutico dell'archeologia ha condotto anche alla formulazione di linee guida (Amphora project – Solent University Southampton) e pone però alcune questioni attuali in particolare rispetto ai criteri di misurazione del benessere e ai parametri.

Se gli studi confermano il potenziale in termini di benefici psicofisici generati dai militari condotti in attività di scavo, restano aperti alcuni temi di indagine, l'analogia tra archeologia e azioni militari rispetto per esempio all'osservazione minuziosa del contesto e del suolo, il tema della misurazione dello scarto di valore generato non solo dall'attività partecipata di scavo in sé ma dal suo contestualizzarsi in un sito storico, e quindi il valore intrinseco, anche in termini di salute, dell'ambiente storicizzato. Oltre ad offrire un setting utile allo svolgimento di attività di gruppo e partecipate andrebbero indagate, con metodologie di analisi controfattuali, gli aspetti del patrimonio culturale che incidono positivamente sul benessere mentale persone.

## Bibliografia

*Wellbeing and Heritage Special* (2022), in «Research. Discovery, Innovation, and Science in the Historic Environment», n. 20, Historic England Archive.

CZYŻEWSKA-PONCYLJUSZ, W., IBAD, U., WAWRZYŃIAK, J. (2020). *Memory and Cultural Heritage: From Reconciliation and Peace Building to Pilgrimage and Tourism*, DisTerrMem Horizon 2020 project Literature Review.

DINLER, M. (2022), *Patrimonio per la Pace in un Mondo Pieno di Conflitti*, in «RA Restauro Archeologico», 30/1, pp. 484-489.

EVERILL, P., BENNETT, R., BURNELL, K. (2020). *Dig in: an evaluation of the role of archaeological fieldwork for the improved wellbeing of military veterans*, in «Antiquity», n. 94, pp. 212-227.

FANCOURT, D., FINN, S. (2019). *What is the evidence on the role of the arts in improving health and wellbeing?* World Health Organization. Regional Office for Europe.

GROSSI, E., TAVANO BLESSI, G., SACCO, P.L. (2019). *Magic moments: determinants of stress relief and subjective wellbeing from visiting a cultural heritage site*, in «Cult Med Psychiatry», 43/1, pp. 4-24.

GIBLIN, J.D. (2014). *Postconflict heritage: symbolic healing and cultural renewal*, in «International Journal of Heritage Studies», pp. 500-518.

ICOMOS (2021). *Heritage and the Sustainable development Goals: Policy guidance for Heritage and development actors*.

MEZZALAMA, G. (2022). *Cultural Heritage "on prescription": heritage-led challenges for the societal wellbeing*, in «RA Restauro Archeologico», 30/1, pp. 484-489.

NEWSON, P., YOUNG, R. (2017). *Post-Conflict Archaeology and Cultural Heritage. Rebuilding Knowledge, Memory and Community from War-Damaged Material Culture*, New York, Routledge.

PAVAN WOOLFE, L., PINTON, S. (2019). *Il valore del patrimonio culturale per la società e le comunità. La Convenzione del Consiglio d'Europa tra teoria e prassi*, Padova, Linea Edizioni.

STANLEY-PRICE, N. (2007). *Cultural Heritage in Postwar Recovery. Papers from the ICCROM Forum*, Rome, ICCROM Forum.

## Sitografia

<https://historicengland.org.uk/content/heritage-counts/pub/2020/heritage-and-society-2020/> (maggio 2023)

<https://apps.who.int/iris/handle/10665/329834> (maggio 2023)

<https://www.disterrmem.eu/> (maggio 2023)

*La rappresentazione culturale e identitaria e la selezione della memoria attraverso le ricostruzioni post-belliche. Il caso del nord della Francia all'indomani della Prima guerra mondiale*

*Cultural and identity representation and the selection of memory through post-war reconstructions. The case of Northern France in the aftermath of the First World War*

**STEFANO GUADAGNO**

Università degli Studi di Roma La Sapienza

### **Abstract**

*Al termine della Prima Guerra mondiale, il nord della Francia fu completamente devastato e la regione del Pas-de-Calais subì la distruzione di gran parte del patrimonio architettonico. Questo contributo vuole descrivere l'opera di ricostruzione nel Nord Pas-de-Calais, nella regione storica dell'Artois, avvenuta con la costruzione materiale e attraverso la riproposizione di un'immagine architettonica e urbana in grado di restituire una forma e un'identità ai luoghi oramai distrutti e irriconoscibili.*

*At the end of the First World War, Northern France was completely devastated and the Pas-de-Calais region suffered the destruction of much of its architectural heritage. This contribution aims to describe the work of reconstruction in Nord Pas-de-Calais, in the historical region of Artois, which took place through material construction and through the re-proposition of an architectural and urban image capable of restoring a form and an identity to places that were now destroyed and unrecognisable.*

### **Keywords**

Cultura, identità, ricostruzioni.

*Culture, identity, reconstructions.*

### **Introduzione**

Tra i principali teatri di guerra, la Francia del Nord, nell'allora regione del Pas-de-Calais e al confine col Belgio, subì ingenti danni dovuti agli scontri combattuti anche nei villaggi e nelle città e alle ritorsioni del nemico per minare il morale dei cittadini. Le fonti, anche e soprattutto attraverso le fotografie, che costituiscono una documentazione estremamente preziosa [Nison 2019], mostrano interi villaggi rasi al suolo e le principali città – tra cui Arras, Lens, Bethune – quasi irriconoscibili a seguito delle devastazioni. Arras, in particolare, fu terreno di scontro dell'omonima battaglia del 1917 in cui si concentrarono gli eserciti inglese e dei paesi del Commonwealth contro l'invasore tedesco. Di fatto, la regione storica dell'Artois è stata sempre un territorio conteso tra diverse potenze e porta con sé la memoria delle distruzioni belliche già avvenute più volte nel corso della storia. Tuttavia, i danni della Prima guerra mondiale furono così ingenti da sconvolgere l'intera comunità francese. Proprio Arras, con le sue piazze, il *beffroi* e l'*hôtel de ville*, le strade e le chiese distrutti per minare il morale dei cittadini, divenne l'esempio nei giorni a venire sia delle devastazioni belliche sul suolo francese, sia dell'opera di ricostruzione organizzata dallo Stato francese.

## 1. Gli obiettivi della ricostruzione

Le operazioni di ricostruzione non possono essere analizzate solamente sotto l'aspetto materiale dell'intervento, ma si rende necessario inquadrare il contesto sociale, economico e, chiaramente, culturale della Francia dell'epoca. Poco prima della guerra, nel 1913, un atto aveva modificato sostanzialmente la legge nei confronti dei beni culturali e della loro tutela, segnando, in realtà, una netta differenza rispetto al precedente e vigente concetto ottocentesco di tutela: il diritto di proprietà diventa subordinato alla funzione sociale, col riconoscimento della necessità di preservare il patrimonio in quanto bene di una comunità [Versaci 2016, 6]. Tuttavia, sebbene vi fosse un progressivo allargamento della tutela nei confronti anche del patrimonio locale (oltre i "monumenti nazionali"), la legge francese riconoscerà ufficialmente i centri storici in quanto oggetto di tutela specifica solamente negli anni '60, dunque molto più tardi. Ciò spiega, come si vedrà in seguito, perché le azioni di ricostruzione dopo la Prima guerra mondiale furono indirizzate ad elementi e edifici simbolici, più che verso insiemi e complessi urbani. La legge per la ricostruzione, varata appositamente il 17 Aprile 1919 e pubblicata sul *Journal Officiel de la République Française* il giorno dopo come "*Loi sur la réparation des dommages causés par le fait de guerre*" [République française 1919], ha come oggetto l'indennizzo per i beni danneggiati durante il conflitto. L'art. 2 del Titolo I, infatti, nell'affermare che i danni prodotti dalla guerra hanno diritto alla riparazione integrale, fornisce un elenco di quei beni mobili e immobili per cui è possibile richiedere l'indennizzo e le modalità di calcolo. Ciò che tuttavia risulta fondamentale per comprendere la natura degli interventi di ricostruzione è all'art. 12: per gli edifici civili o di culto «*l'indemnité consiste dans les sommes nécessaires à la reconstruction d'un édifice présentant le même caractère, ayant la même importance, la même destination et offrant les mêmes garanties de durée que l'immeuble détruit*». Ciò lega direttamente l'azione di indennizzo economico con quella di ricostruzione materiale, in modo identico. Infatti, l'articolo prosegue indicando che le somme sono a disposizione del *ministère de l'instruction publique et des beaux-arts* e che, qualora non sia autorizzata la ricostruzione, i fondi potranno essere utilizzati per acquisire nuovi terreni. Tuttavia, la «*reconstruction sur l'emplacement des ruines*» resta la prima scelta [République française 1919]. Allo stesso tempo, l'analisi di alcuni contributi di P. Léon mette in evidenza due aspetti: da un lato, una certa distanza tra la teoria e la prassi; dall'altro, quanto queste devastazioni avessero colpito la comunità francese nel profondo (e non è un caso, forse, che questi aspetti siano qui connessi). Nei meriti della seconda questione, P. Léon pubblica le fotografie del prima e del dopo gli interventi ad Arras [Léon 1934], portati avanti da P. Paquet dietro suo incarico, a dimostrazione del buon operato dell'istituzione delle Beaux-Arts, che ha diretto dal 1919 al 1932. Nei tre testi riportati da C. Bidaud, inoltre, Léon cita Arras varie volte, sia come esempio di deplorabile devastazione (insieme a Soissons e Reims), che come esempio di intervento («*Sur les places d'Arras, restaurées déjà dans leur intégrité primitive [...]*» [Bidaud 2020, 18]). Lo stesso Léon, nel descrivere gli indirizzi culturali delle Beaux-Arts, nel 1918, parla di un restauro di tipo filologico, scientifico, quasi "*paléontologique*", alla ricerca di forme significative tra le macerie. Su Arras, dirà del *beffroi* distrutto, la torre del municipio caratteristica di questi luoghi, che forse vale la pena lasciare la sua massa in rovina, dilaniata dai bombardamenti, a memoria di quanto accaduto. Eppure, proprio nel 1922 [Bidaud 2020, 18], iniziata già l'opera di ricostruzione, affermerà invece che è la popolazione a volere «*le relèvement du beffroi*» e, riguardo ad altri esempi, si chiede se non sia meglio ricostruire piuttosto che edificare nuove architetture senza storia.

Si comprende così come, in un momento così complesso, alla teoria si contrappone la necessità di ricostruire in materia quelle architetture che erano monumenti, ossia parte della storia e dell'identità dei luoghi, in un certo senso perché la ricostruzione «riflette una generica ingenuità nel voler credere alla possibile cancellazione di un evento violento e tragico» [De Martino 2017, 74]: una forma di censura del trauma, un meccanismo ben noto nella storia del restauro.

## 2. La ricostruzione e la selezione della memoria

Arras e Bethune sono due dei principali centri urbani del nord della Francia, nella Hauts-de-France, con una storia plurisecolare legata alle vicende della regione storica dell'Artois. L'uno centro di eccellenza nella produzione degli arazzi, l'altro centro carbonifero, subirono nel tempo varie dominazioni e le città, contese tra le diverse potenze, furono più volte distrutte, ricostruite, sovrascritte. Inoltre, sono luoghi in cui si percepisce chiaramente la cultura fiamminga accanto a quella francese. Le opere di ricostruzione successive alle devastazioni della Prima guerra mondiale apportarono un'ulteriore "stratificazione", più che nell'aggiunta di materia (trattandosi in molti casi di ricostruzione totale), mediante la definizione di forme e volumi secondo stili non necessariamente in continuità con quanto preesisteva la distruzione. Ad Arras, il regista delle operazioni di ricostruzione fu Pierre Paquet, con la collaborazione degli architetti Henri Guignard, Paul Decaux e Lucien Morin. Nel necrologio per Paquet sul Bulletin Monumental [Aubert 1959], oltre a ricordare i lavori e la carriera dell'architetto – dal 1905 *architecte en chef des Monuments historiques* ed ispettore generale dal '29 – l'autore precisa come Paquet sia riuscito a "resuscitare" la città di Arras e afferma che i lavori lì condotti restano «*modèles de restauration*», per i quali egli ha seguito i principi, parafrasando, di una conservazione attenta e filologica. Diversa connotazione, seppur sempre in chiave positiva, dà Wintrebert agli interventi di ricostruzione per Arras: quando parla del municipio, dice «*semble authentique*» e poco dopo parla di "scommessa sull'illusione", affermando di fatto che la ricostruzione del municipio, della cattedrale, delle piazze è, chiaramente, ben oltre il restauro filologico. E la motivazione per questa azione così pervasiva è che, dopo il trauma della guerra, la ricostruzione del nucleo storico della città rispondeva ad un «*besoin impérieux de la population de recouvrer son identité et ses racines culturelles*» [Wintrebert 1997, 9]. Indubbiamente, il problema delle rovine in città, nel pieno del centro storico, poneva questioni e dubbi non solo al popolo quanto anche ai governanti e, chiaramente, agli intellettuali. Sul giornale locale "Le Lion d'Arras", il 22 marzo 1919 fu pubblicata una intervista dal titolo "Le Reconstitution Artistique d'Arras", in cui si dibatteva sulla possibilità di lasciare in rovina i monumenti come monito dell'accaduto [Le Lion d'Arras 1919a]. Nel numero 135, del 10 aprile successivo, il dibattito riprende ed un architetto locale si rivolge ai lettori e alla città (chiamandola, tradizionalmente, "Lion"), affermando che le rovine non servirebbero a nulla, il loro monito durerebbe [Le Lion d'Arras 1919b]. Negli stessi numeri, compaiono fotografie e disegni dei monumenti prima e dopo la distruzione, insieme alle anticipazioni sulla legge per i danni di guerra e le pubblicità di studi tecnici e legali che sarebbero in grado di recuperare fondi per la ricostruzione. Il clima di partecipazione e fervore è ben descritto da Wintrebert [1997] (il cui resoconto resta in ogni caso di primaria importanza per comprendere la successione degli eventi), a partire dalla complessa gestione dei fondi fino alla definizione dei singoli interventi. Ad Arras furono ricostruiti gli edifici delle due piazze principali, il municipio col suo *beffroi*, la cattedrale e l'abbazia di Saint-Vaast. Secondo l'autore, Paquet si servì dei principi della scienza archeologica e della paleontologia (in analogia con quanto disse Léon), basando le sue ricostruzioni su una ricca documentazione

STEFANO GUADAGNO

iconografica e sugli elementi che ritrovava di volta in volta in cantiere, sia tra i detriti che come segni sugli edifici storici. Lo stesso autore però afferma che il municipio è «*un édifice flambant neuf*», frutto di sei anni di lavori in cui fu realizzato il progetto di Paquet, con l'utilizzo di cemento armato in modo estensivo, in pietra diversa – solo per i rivestimenti e non essendo più disponibile quella originaria –, e con interni adeguati alla vita moderna (Fig. 1).



1: La Petite Place, con il municipio e la torre, dopo la guerra e dopo le ricostruzioni. A sinistra: La petite-place depuis les ruines de l'hôtel de ville, 24 février 1921 [Images de la reconstruction 1997, 79]. Al centro: Jour de marché sur la petite-place, 2<sup>e</sup> semestre 1920 [Images de la reconstruction 1997, 101]. A destra: Petit Place, oggi Place des Héros (Guadagno 2018).

Le ricostruzioni ad Arras iniziarono con la classificazione [Loi du 31 décembre 1913] nel 1918 degli immobili nelle due piazze storiche e della strada che le connette, limitatamente alle facciate poiché i privati volevano gli interni in maniera differente. La ricostruzione degli immobili nelle piazze, dell'hôtel de ville e del beffroi proseguirono in contemporanea, insieme al grande intervento al Palais Saint-Vaast e alla adiacente cattedrale. Anche per quest'ultima si trattò di ricostruire dalle fondamenta, sulla base dell'iconografia sopravvissuta (Fig. 2).



2: La cattedrale di Arras, dedicata a Saint-Vaast, prima della ricostruzione e al giorno d'oggi. A sinistra: La nef et le transept nord après les travaux de déblaiement, 17 juin 1921 [Images de la reconstruction 1997, 51]. Al centro e a destra: la cattedrale di Saint-Vaast oggi (Guadagno 2018).

Nelle due piazze fu operata una regolarizzazione e un allineamento delle facciate, anche in vista della divisione dei flussi tra pedonale e automobilistico. I lavori, infine, terminarono con l'inaugurazione della cattedrale nel 1934, merito anche dei fondi direttamente elargiti dal Governo. Wintrebert [1997] sottolinea che si tratta più di una «*création architecturale*» che di un restauro, sia per volontà di Paquet che delle istituzioni locali: il tutto per definire uno stile unico e coerente a spese delle decorazioni e trasformazioni successive. La distanza tra la



teoria e la prassi, tra la volontà di una ricostruzione lontana dall'unità di stile – e dunque quanto più filologica possibile – e la realizzazione di interventi che invece si muovono proprio verso la definizione di uno stile preciso, si avverte anche quando Léon [Bidaud 2020, 11] allude alla possibilità di non riproporre le stratificazioni ottocentesche nell'ambito delle ricostruzioni: un'occasione, quella del restauro, che può emendare e poi selezionare gli elementi che vale la pena tramandare. Un modo di intendere il palinsesto che permea i lavori di ricostruzione e che, visto l'entusiasmo di Léon per gli esiti su Arras ed il legame con Paquet, deve aver messo d'accordo tutte le parti delle istituzioni coinvolte.

Ed è lo stesso Wintrebert, infatti, che ci ricorda come Arras sia un esempio di ricostruzione in cui i processi costruttivi, le tecniche storiche insieme alle più recenti (il cemento armato), le scelte decorative definiscono in verità un genere a sé, un processo creativo originale. Soprattutto degli interni, è nella decorazione che si rende maggiormente evidente l'approccio creativo. Ad esempio, l'ex abbazia, di proprietà del Comune dal 1929, non fu restaurata in modo identico se non per le facciate e alcuni elementi, tra cui chiostro e peristilio, sia per questioni economiche che per le mutate esigenze funzionali dell'amministrazione. La decorazione interna e le conseguenti scelte concorrono a definire, seppure in maniera differente, una selezione della memoria e allo stesso tempo un indirizzo, un orizzonte presso cui tornare a guardare. Nell'*hôtel de ville*, Paquet combina diversi stili con l'utilizzo di elementi a lui contemporanei, Art Déco, a seconda che si tratti delle ali destinate agli uffici o dei saloni di rappresentanza [Barker 1993, 69-70]. Proprio nel salone delle feste, C. Hoffbauer realizza una tela di 240 m di lunghezza con rappresentazioni che richiamano la vita ad Arras nel XVI secolo, raffigurando con vari temi (il commercio, le corporazioni, il mercato, le feste religiose) l'unico vero argomento cardine, ossia il lavoro [Grailles-Marcilloux 2005, 430]. Nel tentativo di recuperare le radici culturali oramai sepolte ed umiliate sotto le macerie della guerra, ma anche a seguito di tutti quegli sconvolgimenti politici e sociali che avevano portato alla definizione di uno Stato centrale a scapito delle autonomie locali, il tema del lavoro assume importanza perché la tradizione narra della perdita identità. Le corporazioni, i numerosi artigiani, i venditori, i mercanti sono quelle figure che richiamano un passato di gloria, di autonomia, di potere della città: «*Retrouver l'âme de la cité serait alors appeler au retour des corporations, c'est-à-dire à un esprit proprement français, à un âge d'or provincial et non plus jacobin*» [Grailles-Marcilloux 2005, 434].

Se in Arras il Medioevo è quell'età dell'oro cui ritornare simbolicamente e romanticamente, anche attraverso la riproposizione di architetture con un aspetto medievale, nell'altro caso, Bethune, l'approccio non è propriamente storicista bensì regionalista, seppur con intenti simili. Bethune subì continui bombardamenti in quanto una delle basi degli Alleati sul fronte. Poco prima dell'arrivo degli americani, i tedeschi tentarono l'ultimo attacco in questi territori, riducendo la città ad un ammasso di rovine. Fu poi insignita nel 1919 della Legione d'onore perché "città martire" della guerra. Ciò che ha notevolmente differenziato la ricostruzione a Bethune rispetto ad Arras è stata la volontà di esprimere le proprie radici culturali attraverso il regionalismo, «una reazione alla standardizzazione delle costruzioni [...], la volontà di salvaguardare e mettere in valore l'identità locale» [Béthune-Bruay 2011, 6 traduzione dell'autore]. La compresenza di elementi fortemente regionalisti e di altri Art Déco rende Bethune un caso emblematico. Come nel caso di Arras, la ricostruzione avvenne anche sul piano urbanistico, con l'ammodernamento per i flussi del nuovo traffico veicolare e per le mutate condizioni di igiene; se il piano fu sviluppato da un singolo, M. Mulard, la ricostruzione dei fabbricati fu invece portata avanti da società cooperative, in un regime totalmente opposto a quanto avvenuto ad Arras, sebbene fosse presente una direzione artistica con la

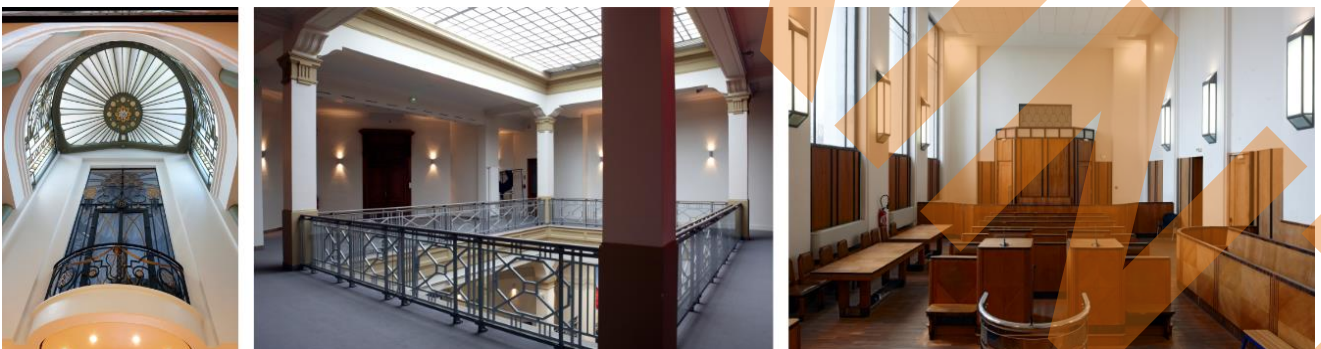
STEFANO GUADAGNO

commissione guidata da L-M. Cordonnier, che chiese esplicitamente di adottare uno stile regionalista. E ciò è particolarmente evidente nella Grand'Place, il cui esito è nettamente differente dalla omonima piazza medievaleggiante di Arras. Il *beffroi* fu restaurato à l'identique da P. Degez e isolato rimuovendo gli edifici che vi si erano addossati nel tempo. Il resto della piazza fu progettato da J. Alleman, che conferì alle facciate uno stile pittoresco, con un vocabolario proprio [Béthune-Bruay 2011, 10]. Un esempio tra tutti è la *maison du Grain*, con una facciata larga appena tre metri e un timpano appuntito, elementi Art Déco e bow-window. Risulta evidente la netta differenza tra l'architettura nella piazza prima della distruzione e dopo la ricostruzione di Alleman: Bethune non apparteneva, storicamente, all'area *flamingante*, ma alla regione storica dell'Artois, più francese come cultura che fiamminga. Eppure, l'architetto scelse di proporre forme, stilemi, materiali tipici di un altro territorio (Fig. 3).



3: La Grand'Place di Bethune ridisegnata da J. Alleman e dettaglio della Maison du Grain; a destra, la stessa prima delle devastazioni belliche, in uno stile architettonico significativamente diverso (Archives départementales du Pas de Calais).

Ma le realizzazioni di Degez come la *Caisse d'Épargne* o la *Chambre de Commerce* attingono ad un repertorio dell'architettura fiamminga ancora più classico, quanto meno sugli esterni. Come ad Arras, sono gli interni ad assumere una connotazione di modernità, tra elementi Art Déco, vetrate, linee curve, mosaici (Fig. 4).



4: Gli interni Art Déco, contrapposti agli esterni ricostruiti in stile neorinascimentale fiammingo, tipico del sec. XIX (Archives départementales du Pas de Calais).

In effetti, solo un occhio attento può, comunque, notare su molti edifici piccoli segni, simboli dell'esaltazione del passato e della gloria di un tempo: proprio sulla *Caisse d'Épargne* una lampada da minatore in facciata ricorda la principale attività storica di Bethune, antico centro minerario [Grailles-Marcilloux 2005, 442]. In altri casi, la storia e l'identità del luogo sono

esplicitamente richiamati nell'architettura, come per la *Maison Syndicale des Mineurs* a Lens, che include nel fronte un altorilievo con dei minatori (Fig. 5).



5: Due città dal passato minerario: *Caisse d'Épargne* a Bethune, lampada da minatore sull'edificio (Archives départementales du Pas de Calais); *Maison Syndicale des Mineurs* a Lens, altorilievo (Guadagno 2018).

Tuttavia, è da menzionare anche la realizzazione di architetture moderne (Fig. 6), su cui si sperimentano le libertà espressive del cemento armato mediante la rielaborazione dei temi classici in forme geometriche e l'abbandono del decoro tradizionale fiammingo o dei Paesi Bassi, seppure ciò avvenga quasi sempre fuori dal centro storico o addirittura nei comuni limitrofi e comunque per destinazioni d'uso decisamente meno istituzionali (tra cui garage, teatri, cinema, sale da ballo).



6: Sperimentazioni, tra Art Déco e nuove tecniche costruttive a Bethune e nelle zone limitrofe: *Hôtel des impôts* e abitazioni vicine (Archives départementales du Pas de Calais); *Salle de cinéma Le Roux* (Région Hauts-de-France - Inventaire général).

Ad oggi, Bethune si mostra come un crogiolo di stili architettonici, tra architettura fiamminga, Art Déco e sperimentazione moderna. Anche se il centro storico, nelle sue fattezze pittoresche, inganna il visitatore e gli suggerisce di essere in un antico centro fiammingo: la ricostruzione qui ha comportato l'innesto di altri valori, di altre culture, forse sempre in reazione a quella francese dominante [Grailles-Marcilloux 2005, 434], con l'esito di una inevitabile modificazione collettiva del senso di appartenenza a questi luoghi ed il rischio di perdita della consapevolezza che qualcosa, nella propria città, è cambiato profondamente.

## Conclusioni

Senza dubbio il tema delle ricostruzioni è ampio e si presta a complesse discussioni e interpretazioni. In un momento storico come quello del primo dopoguerra, la definizione

STEFANO GUADAGNO

stessa del restauro, architettonico e non solo, era messa in discussione dagli eventi: la fiducia nel progresso e nelle possibilità scientifiche si scontra con la necessità di recuperare attraverso la materia non solo il patrimonio costruito, ma anche e soprattutto la memoria di interi luoghi e culture. Similmente a quanto accadrà nel secondo dopoguerra, l'azione di restauro diventa vera e propria ricostruzione e, nei casi analizzati, anche riproposizione di temi culturali e identitari. Le immagini che ne derivano costituiscono sovrascritture del palinsesto non solo materiale, ma anche e soprattutto, a conti fatti, immateriale: nuove "radici", accuratamente selezionate per raccontare "una" storia a chi verrà. Inoltre, in questi territori c'è una certa consapevolezza delle devastazioni e delle ricostruzioni, narrate e testimoniate anche attraverso l'apposizione di targhe, placche, pannelli informativi e sistemi di musealizzazione. La testimonianza della trasformazione dei luoghi diventa motivo di orgoglio e di identità. Poncelet scrive che, a parte pochi casi, la maggior parte dei danni di guerra è stata volontariamente cancellata. Le risposte dipendono in realtà dalla sensibilità di chi vive quei luoghi. Ritiene, tuttavia, che questi non possano e non debbano ingombrare la «*mémoire des vivants*» in senso negativo, col rischio tra l'altro di «*sacraliser*» *des espaces entiers*», precludendo loro il rinnovamento cui hanno diritto [Poncelet 2003]. Si potrebbe, a questo punto, obiettare che le ricostruzioni esaminate siano esse stesse una forma di sacralizzazione di un passato idealizzato e oramai lontano, spazzato via dalla guerra e dal cambiamento. In esse, tuttavia, ha ripreso la vita, fino ad oggi. Resta, in ogni caso, una verità incontrovertibile: «ogni luogo ha diritto al futuro e la memoria può abitare questi luoghi solo se permette la vita» [Poncelet 2003].

### Bibliografia

- Images de la reconstruction, Arras, 1918-1934* (1997), a cura di P. Marcilloux, Conseil général du Pas-de-Calais, Archives départementales.
- Journal officiel de la République française. Lois et décrets. Vendredi 18/4/1919* (1919).
- Le Lion d'Arras* (3 aprile 1919), n. 134.
- Le Lion d'Arras* (10 aprile 1919), n. 135.
- AUBERT, M. (1959). *Pierre Paquet (1875-1959)*, in «Bulletin Monumental», Persée, pp. 291-292.
- BARKER, M. (1993). *Aspects Of The Continuing Arts and Crafts Tradition – Architectural Decoration In France In the 1920s & 1930s*, in «The Journal of the Decorative Arts Society», n. 17, pp. 67-69.
- Béthune-Bruay. Régionalisme et Art Déco. Pas-de-Calais* (2011), in «Parcours du Patrimoine», Lieux-Dits Éditions.
- DE MARTINO, G. (2017). *Rovine e ruderi. Conservazione e progetto*, Roma, Gangemi Editore.
- GRAILLES-MARCILLOUX, B. (2005). *Décor urbain et images du travail. L'exemple de la reconstruction dans le nord de la France après la Grande Guerre*, in *Le travail en représentations. Actes du 127<sup>e</sup> Congrès national des sociétés historiques et scientifiques "Le travail et les hommes"* (Nancy, 2002), Paris, Éditions du CTHS, pp. 427-458.
- LÉON, P. (1934). *Les principes de la conservation des monuments historiques. Évolution des doctrines*, in *Congrès archéologique de France-97<sup>e</sup> session tenue à Paris en 1934*, vol. I-II, pp. 17-52.
- PONCELET, E. (2003). *Mémoires de guerre. 14th ICOMOS General Assembly and International Symposium: 'Place, memory, meaning: preserving intangible values in monuments and sites (27-31 October 2003)*, Victoria Falls, Zimbabwe.
- VERSACI, A. (2016). *The Evolution of Urban Heritage Concept in France, Between Conservation and Rehabilitation Programs*, in «Procedia – Social and Behavioral Sciences», vol. n. 225, pp. 3-14.
- WINTREBERT, P. (1997). *L'œuvre de Pierre Paquet*, in *Images de la reconstruction, Arras, 1918-1934*, a cura di P. Marcilloux, Conseil général du Pas-de-Calais, Archives départementales, pp. 9-13.

### Elenco delle fonti archivistiche o documentarie

Inventaire général, Archives départementales du Nord, 136 J 24/F7R – Fond Cordonnier.  
Archives départementales du Pas de Calais, 6 Fi C 780.

Panoramic Views of Army Units, Camps, and Related Industrial Sites – Records of the War Department General and Special Staffs – National Archives and Records Administration.

**Sitografia**

BIDAUD, C. (2020). *Anthologie de textes rares de Paul Léon sur la restauration monumentale*, in «Cahiers de la recherche architecturale, urbaine et paysagère», <https://doi.org/10.4000/craup.4126> (dicembre 2022)  
<https://www.compagnie-acmh.fr/paquet/> (dicembre 2022)  
<https://www.projetsaintvaast-arras.fr/fr/reconstruire-labbaye-saint-vaast-le-projet-contrarie-de-pierre-paquet> (dicembre 2022)  
<https://www.pop.culture.gouv.fr/notice/merimee/PA00107978> (dicembre 2022)  
[https://whc.unesco.org/fr/list/943/multiple=1&unique\\_number=1100](https://whc.unesco.org/fr/list/943/multiple=1&unique_number=1100) (dicembre 2022)  
<https://archivespasdecalsais.fr/Chercher/Fonds-et-collections/Archives-privees/Archives-d-architectes/45-J-Fonds-Paul-Decaux> (dicembre 2022)  
<http://arraslagrandereconstruction.fr/2019/04/actualites-et-ressources.html> (dicembre 2022)  
<https://archivesenligne.pasdecalsais.fr/> (dicembre 2022)  
<https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000000315319/> (dicembre 2022)  
[https://archivesenligne.pasdecalsais.fr/console/ir\\_instrument\\_consulte.php?id=56&html=1&pdf=1&doc=1&ead=1&img=1&l=400&pli=1&mod=3&lic=120&lir=120&cli=0&rs=1&ra=0&rc=1&rr=1&ru=1&c=8654&n=2&a=0&k=4c261ba53d9e78692dc580f5974a0df2](https://archivesenligne.pasdecalsais.fr/console/ir_instrument_consulte.php?id=56&html=1&pdf=1&doc=1&ead=1&img=1&l=400&pli=1&mod=3&lic=120&lir=120&cli=0&rs=1&ra=0&rc=1&rr=1&ru=1&c=8654&n=2&a=0&k=4c261ba53d9e78692dc580f5974a0df2) (dicembre 2022)

PREPRINT

## *Memoria, ricostruzione e identità nella percezione di un danno bellico emblematico. Il caso dell'insula di Santa Chiara in Napoli*

*Memory, reconstruction and identity in the perception of an emblematic war damage. The case of the insula of Santa Chiara in Naples*

**RITA GAGLIARDI**

Università degli Studi di Napoli Federico II

### **Abstract**

*Il contributo affronta il tema della percezione collettiva della distruzione della chiesa di Santa Chiara in Napoli a seguito del bombardamento del 4 agosto 1943. Attingendo al patrimonio documentario della letteratura scientifica, della carta stampata e della produzione cinematografica e musicale, si intende esaminare l'impatto psicologico che il danno bellico e la complessa vicenda della ricostruzione hanno esercitato sulle dimensioni della memoria e dell'identità storica nutrite dalla comunità.*

*The paper deals with the topic of the collective perception on the destruction of the church of Santa Chiara in Naples after the bombing of August 4th, 1943. By drawing on documentary heritage of scientific literature, newspapers, cinema and music production, the aim is to examine the psychological impact that the war damage and the complicated events about reconstruction had on memory and historic identity felt by community.*

### **Keywords**

Napoli, ricostruzione, comunità.

*Naples, reconstruction, community.*

### **Introduzione**

Nel quadro storico delle distruzioni che segnano la scena napoletana nel corso della Seconda Guerra Mondiale, la vicenda di S. Chiara rappresenta, in termini pirandelliani, una sorta di metacaso: se i bombardamenti del 1943 assestano i danneggiamenti più consistenti, al punto da stigmatizzarne la drammaticità nella definizione di *année terrible* [Villari, Russo, Vassallo 2005], la perdita di S. Chiara in seguito all'attacco aereo del 4 agosto si manifesta come un caso altrettanto singolare nel panorama delle devastazioni urbane. Sulle pagine di cronaca che per prime registrano gli effetti dell'incursione, si legge che «La bellissima chiesa (...) ritenuta, per magnificenza e grandezza, la più importante di Napoli, era un rogo ardente ed una folla enorme, muta, atterrita, vi sostava davanti con l'inconfondibile segno della commozione sul volto» [*La Stampa* 1943, 1]. I requisiti della peculiarità del caso S. Chiara si possono quindi individuare nelle duplici direttrici della materialità e dell'immaterialità degli aspetti investiti dal danno bellico. Sul piano di lettura della fisicità, la complessità postulata dalla consistenza delle strutture colpite e dalla scelta dell'atteggiamento metodologico da assumere, certamente contribuisce affinché l'intervento di restauro della basilica assurga a cantiere storiograficamente più celebre del centro antico di Napoli. Parallelamente, il dibattito sulla sistemazione ambientale dell'insula rappresenta uno spaccato sia delle tendenze in evoluzione in materia di conservazione degli ambienti antichi, sia dell'iter cronologico lungo il quale si sviluppano le note e tormentate vicende urbanistiche della città, attraverso una

successione di progetti coevi all'elaborazione – e quindi all'aborto – dei piani regolatori presentati dalle Amministrazioni municipali avvicendatesi tra gli anni Quaranta e Settanta [De Lucia, Jannello 1976; Belfiore, Gravagnuolo 1994]. Considerando invece una più complessa chiave interpretativa di natura psicologica, si riconosce una dimensione etica pregnante tanto nel compianto collettivo per la distruzione, quanto nelle ragioni del restauro. Lasciando in sottofondo i caratteri operativi della ricostruzione, ampiamente studiati dalla critica, nelle note che seguono si propone la rilettura di un repertorio documentario eterogeneo che si pone a supporto della dimostrazione di quanto la distruzione della chiesa incida profondamente sulla coscienza della cittadinanza, concorrendo al riconoscimento di un'identità collettiva.

### 1. L'impatto psicologico del danno bellico

Rispetto alla lunga serie di danni di cui la cronaca è testimone, su quotidiani e riviste che registrano l'accaduto si pone l'accento sul vivissimo impatto psicologico in misura più esplicita. Un dato singolare risiede nel taglio emotivo con cui è divulgata sin dal principio la notizia del bombardamento: l'annuncio dei danni subiti da S. Chiara non è proposto nei termini oggettivi che qualificano la cronaca di guerra, ma è sistematicamente affiancato dal riferimento al cordoglio della comunità. Le testimonianze di quest'atteggiamento provengono dagli articoli del «Corriere della sera», che nell'edizione del 5-6 agosto 1943 titola *Volontà distruttrice contro chiese, palazzi e ospedali* ed il giorno successivo *La cieca furia del nemico si è abbattuta sulla città*, che fa eco a *La furia anglo-americana si è scatenata su Napoli* di «Stampa Sera»; «il Mattino» comunica gli effetti dell'incursione con *Assassinio di Popolo*, pubblicando un articolo di Ernesto Grassi denso di lirismo che rimpiange «la cattedrale del silenzio (...), il rifugio del nostro dolore umano» [Grassi 1943]. Attingendo ancora al patrimonio delle memorie, è toccante rileggere l'introduzione del saggio di Alessandro Cutolo su «Le vie d'Italia», dal titolo *Epicedio di una basilica*: «Non sono facile alla commozione: pure quando, nell'agosto scorso, sono entrato per la prima volta tra le rovine di quella che era stata la basilica di S. Chiara in Napoli ho sentito il cuore stringersi per l'emozione. S. Chiara, (...), non era più che un mucchio informe di macerie. Le quattro mura dell'unica navata della basilica, nude, squallide (...) avevano per tetto un cielo che più azzurro e più sereno non poteva essere, scintillante nell'accecante luce dell'està: ed era irrisione tanta luminosa gaiezza su tutta quella desolazione e quella morte. Chiuse al pubblico le reliquie dell'illustre monumento, avevo avuto il permesso di visitarle, ed ero solo lì, con la mia pena; in fondo al tempio un fraticello francescano raccoglieva non so quali brandelli di affresco. Mi vide e scosse il capo ed accennò, con un gesto lento e desolato, a tutta quella rovina, e capì certo, dal mio volto, che la fine della chiesa addolorava me quanto lui» [Cutolo 1946, 192].

Come ricordato in un recente contributo di Roberto De Felice, la presenza figurativa delle macerie si sedimenta nell'immaginario diffuso, a testimonianza di un passato crepuscolare in cui non si osa immaginare che l'identità storica di un popolo possa essere scalfita. Si tratta di un sentimento che percorre trasversalmente le diverse generazioni, che fa presa sull'ingenuità dei bambini che raccolgono le am-lire da consegnare ai frati francescani per la ricostruzione della chiesa [De Felice 2014]. Il trauma riecheggia in *Munasterio 'e Santa Chiara*, la canzonetta scritta da Michele Galdieri e originariamente destinata alla rivista teatrale «Imputati, alziamoci!»: grazie alla prima interpretazione di Vittorio De Sica, la melodia più celebre del dopoguerra diventa un inno nazionale all'alba della ricostruzione e le rovine di S. Chiara assurgono a metafora dello scotto pagato non solo da Napoli ma da tutta l'Italia in macerie [Geraldini 1957]. La cristallizzazione del lutto collettivo compie così una sorta di salto di scala, che dallo spirito della cittadinanza si estende ad interpretare quello dell'intera nazione.





1: Copertina de «Il Mattino Illustrato», edizione del 5 agosto 1978, con una tavola della pittrice Tullia Matania che rievoca il bombardamento del 4 agosto 1943.

RITA GAGLIARDI



2: Sophia Loren e Marcello Mastroianni sul balcone di Palazzo Pandola in Piazza del Gesù Nuovo in una scena del film *Matrimonio all'italiana* (1964). Si osservi lo stato delle demolizioni agli inizi degli anni Sessanta sul fronte opposto della piazza.



3, 4: I due fronti dell'edificio situato tra Piazza del Gesù Nuovo ed il sagrato della chiesa di Santa Chiara dopo i lavori di sistemazione diretti da Roberto Pane e Roberto di Stefano, immortalati nelle scene del film *Maccheroni* (1985) con Jack Lemmon in primo piano.

Analogamente, la riscoperta del senso di appartenenza ad un'identità collettiva confluisce nella produzione cinematografica. La prima pellicola che si avvale di questi significati è *Monastero di Santa Chiara*, nota anche come *Napoli ha fatto un sogno*, diretta da Mario Sequi nel 1947 con Alberto Moravia che interpreta sé stesso in veste di narratore. Nell'episodio *I giocatori* tratto da *L'oro di Napoli* (1954), Vittorio De Sica riprende lo stato delle ricostruzioni su piazza del Gesù Nuovo, per poi sfruttare in *Matrimonio all'italiana* (1964) la potenza espressiva del sagrato ruderizzato come quinta scenica neorealista. A

seguire, gli spazi di S. Chiara ricompaiono in numerosi spaccati cinematografici di vita del dopoguerra, tra cui si ricordano le scene de *Nel Regno di Napoli* (1979), diretto da Werner Schroeter, *Maccheroni* (1985) di Ettore Scola, con Jack Lemmon e Marcello Mastroianni, e *La pelle* (1981) di Liliana Cavani, dove Mastroianni e Burt Lancaster addestrano un plotone improvvisato di militari napoletani in un'ala del chiostro maiolicato. È proprio in *La pelle* che Curzio Malaparte ritrae il volto più lugubre della Liberazione, quando «(...) a poco a poco è ricominciata dalle rovine a pullulare la vita. Una vita inestinguibile ostinatamente fedele alla terra, al quartiere, alla casa dove si era nati» [Buzzati 1943, 2]. La città riesce infatti a risorgere dalle ceneri come per effetto di una catarsi collettiva.

## 2. La dimensione etica della ricostruzione

L'identificazione storiografica di una matrice culturale delle istanze emerse nel caso di S. Chiara risulta ormai storicizzata [Fiengo 1993; Guerriero, Rondinella 2011]. Il saggio di Roberto Pane intitolato *Il restauro dei monumenti* [Pane R. 1944], con la successiva aggiunta e la chiesa di Santa Chiara in Napoli, offre spunti di riflessione che, a partire dalla problematicità degli interventi necessari per il complesso napoletano, sono divenuti riferimenti fondamentali per l'ampliamento delle prospettive della disciplina. Prima ancora che la guerra termini, si dimostra la crisi dell'apparato metodologico consolidato del restauro a fronte della varietà dei casi e dell'attribuzione di un ruolo socialmente e culturalmente indifferibile alla ricostruzione. La precisazione per cui «si tratta di salvare i resti di forme preziose il cui abbandono non sarebbe inconciliabile con la vita di una società colta e civile» già sembra anticipare il superamento di necessità puramente storiche ed estetiche in vista di un'esigenza inconscia universalmente condivisibile. Nei contesti di guerra, le distruzioni evocano riferimenti emotivi poiché sono percepite come «laceranti assenze di edifici, opere d'arte, monumenti, ma più ancora di famiglie, di operosità quotidiana, di vita di relazione spezzata e non più ricostruibile» [Pane G. 2010, 40-41].

L'impatto del danno bellico come mutilazione della memoria che l'oggetto e la sua unità figurativa documentano induce a sviluppare un bisogno interiore che ne richiede la ricomposizione. Un supporto scientifico a questa tesi è offerto dalla dialettica psicoanalitica, come chiarito da Aldo Carotenuto nel contributo significativamente intitolato *La conservazione della materia come integrazione psicologica* [Carotenuto 1978]: il restauro è imposto dalla suggestione esercitata da ricordi per la cui sussistenza è necessaria la sopravvivenza dei riferimenti figurativi a cui tali ricordi sono associati, richiamando la definizione junghiana di archetipo collettivo. Per quanto siano ancora lontane le acquisizioni teoriche che oggi consentono di assimilare l'insieme di S. Chiara alla nozione di archetipo, l'articolo del 1944 anticipa una formulazione embrionale di istanza psicologica, esplicitata da Pane soltanto a partire dagli anni Sessanta [Pane A. 2017]. Com'è noto, si introduce la riflessione sulla memoria collettiva, rilevando che il rimpianto per la perdita della basilica risiede nel sentimento di nostalgia suscitato dal ricordo della spensieratezza di quelle esperienze di vita associate alla sua immagine. La frattura tra la dolcezza del passato precedente alla guerra e la vita futura è assimilata metaforicamente al contrasto tra la ridondanza anteguerra e l'austerità dell'aspetto che la chiesa è destinata ad assumere dopo il restauro [Pane R. 1944].

Contestualizzatene le implicazioni psicologiche, è lecito identificare nella remissione dei danni una sorta di ricostruzione emotiva: tra i limiti scontati dalle scelte operative compiute, si è infatti riconosciuto l'intento di voler ripristinare un'immagine unitaria anche se differente rispetto a quella preesistente al bombardamento. Gli esiti più opinabili dell'operazione

RITA GAGLIARDI

possono quindi essere interpretati in quest'ottica di ricomposizione della compiutezza figurativa: è questo il caso del sacrificio dell'altare di Sanfelice e della castelluccia del chiostro realizzata da Vaccaro e, più genericamente, della mancata conservazione di tracce della trasformazione settecentesca, che avrebbe potuto impegnare almeno un modulo delle campate riconfigurate nel gusto angioino [Pane G. 2010]. La dimensione etica della ricostruzione si individua anche nel tema della sistemazione ambientale dell'insula, trattato nella seconda parte dello scritto di «Aretusa».

Le proposte più radicali elaborate nei decenni successivi, tra cui certamente figurano le ipotesi di isolamento avanzate prima da Camillo Guerra e poi da Marcello Canino [Pane A. 2012; Rondinella 2010], implicano un'alienazione estrema dell'ambiente di S. Chiara poiché alterano i rapporti fisici e di conseguenza la riconoscibilità emotiva di un'intera porzione del tessuto antico. La piena maturazione della lezione antropologica consente quindi di stabilire che l'estraneazione dei contesti antichi esercita un impatto sulla coscienza dovuto alla violazione della sua identità inconscia. Ancora una volta, è possibile fare un passo indietro per tornare agli spunti di riflessione tracciati nella prima disamina su S. Chiara, laddove le pagine del saggio di «Aretusa» terminano con la constatazione che «non la logica, ma un sentimento è ciò che dà impulso alla nostra vita morale» [Pane R. 1944, 79].

### **3. Un caso di cronaca urbana: il dibattito sulla sistemazione ambientale dell'insula**

La dimensione pubblica della problematica relativa alla sistemazione ambientale dell'insula si manifesta attraverso il ruolo svolto dai quotidiani. Nell'evoluzione della polemica, si evidenziano due fenomeni che agiscono positivamente sul coinvolgimento della cittadinanza, dei quali il primo fa riferimento al dibattito svoltosi propriamente tra tecnici e al canale comunicativo designato per l'esplicitazione degli orientamenti progettuali assunti. La divulgazione delle lettere tra gli specialisti, la descrizione pubblica dei piani, finanche delle motivazioni storico-critiche delle scelte di progetto [Pane R. 1966; Canino 1966], eleggono ufficialmente il quotidiano a terreno di scontro della discussione. La carta stampata diventa infatti la sede di una *querelle* epistolare tra gli specialisti intervenuti sul tema del riassetto urbanistico, ponendo quindi una sostanziale differenza rispetto alle diatribe metodologiche relative al restauro della basilica, rimaste invece nell'alveo delle pubblicazioni scientifiche e dei rapporti diretti tra accademici ed istituzioni ministeriali.

Sebbene le premesse fondamentali al dibattito emergano già nel citato scritto di Pane [Pane R. 1944], occorre attendere i primi anni Sessanta affinché si finanzino concretamente i lavori da compiersi e si palesino in maniera più definita i diversi indirizzi attuativi [Mastrolilli 1963]. Quando nel 1963 il Comune incarica Roberto Pane di redigere una proposta di sistemazione, si innesca infatti una fitta successione di articoli che esplicitano le posizioni prevalenti: l'ipotesi di Pane, che sostiene la conservazione del basamento dei fabbricati da demolire e del volume settecentesco rivolto su piazza del Gesù Nuovo, con la ricostruzione delle tradizionali botteghe impostate lungo il perimetro dell'insula e l'aggiunta di un porticato pedonale anteriore [Pane R. 1963]; la proposta di Marcello Canino, che propugna l'isolamento integrale e la fusione della piazza al sagrato basilicale [Canino s.d.]; il parere della Soprintendenza, che rivendica l'autorità decisionale di un essenziale progetto predisposto l'anno precedente, limitato a ricostruire un muro nudo e schematico lungo il recinto conventuale [Pacini 1963]. Ulteriori voci del settore si levano, sempre tramite la carta stampata, dalla sezione locale di Italia Nostra, che lamenta l'ambiguità delle disposizioni soprintendentizie e da Cesare Brandi, che bolla l'ipotesi dell'isolamento come «pienamente sbagliata, anzi disperata» [*Il Mattino* 1962; Brandi 1965, 3].

Difese, distruzioni, permanenze delle memorie e dell'immagine urbana

L'allarme di «Italia Nostra» per numerose zone della città

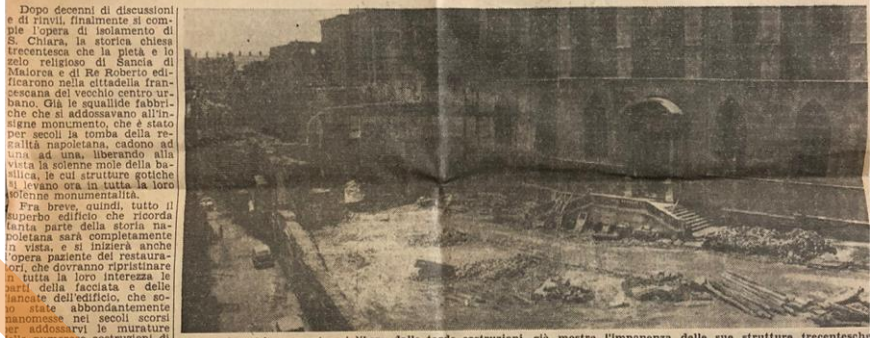
Inaspettato alla sensibilità dell'opinione pubblica è affidata la difesa del patrimonio storico e paesistico di Napoli - Proposte per il Piano Regolatore



Così si presentano ora gli edifici da abbattere per realizzare l'isolamento della basilica di Santa Chiara. Ancora non si conosce, però, il progetto che verrà realizzato.

UN PO' DI ENERGIA PER RESTAURARE IL CENTRO STORICO DELLA CITTA' Scarso l'impegno nei lavori per Santa Chiara

Dopo decenni di attesa, le opere di demolizione dei fabbricati addossati al monumento procedono ancora troppo lentamente - Occorre intensificare l'attività per valorizzare il patrimonio artistico - Minaccia per il Parco Bivona



La storica chiesa, mentre si libera dalle tarde costruzioni, già mostra l'imponenza delle sue strutture trecentesche

Dopo decenni di discussioni e di rinvii, finalmente si comincia l'opera di isolamento di S. Chiara, la storica chiesa trecentesca che la pietà e il voto religioso di Santa di Malora e di Re Roberto edificarono nella cittadella francescana del vecchio centro urbano. Già le squallide fabbriche che si addossavano all'incanto del santuario, e che, da secoli, la tomba della realtà napoletana, cadono una ad una, liberando alla vista le solenne mura della basilica, le cui strutture gotiche si levano ora in tutta la loro imponenza monumentale.

5, 6: Articoli di protesta per il lento avanzamento dei lavori di sistemazione presso il sagrato della chiesa di Santa Chiara. A sinistra, L'allarme di Italia Nostra per numerose zone della città, pubblicato sull'edizione del giorno 8 agosto 1962 de «Il Mattino»; a destra, Scarso l'impegno nei lavori per Santa Chiara, tratto da «Il Tempo» del giorno 2 giugno 1963 (Archivio privato Roberto Pane, Napoli).

Anno LXXV - Numero 236
UN PROBLEMA CHE SI RIPRESENTA
L'isolamento di S. Chiara in un documento del '600
Già nel XVII secolo venne negata l'autorizzazione ad abbattere le botteghe intorno alla Basilica
A proposito della sistemazione di S. Chiara, ecco una nota del prof. Roberto Pane. La pubblicazione è interessante perché confuta alcuni interessi datati storici sull'antica situazione ambientale del monumento.

UNA LETTERA DEL PRESIDENTE DELL'EPT
Le botteghe di S. Chiara nei documenti del 1600
La questione della sistemazione della zona di Santa Chiara e Piazza dei Gesù, ed in particolare il problema se debba ora la basilica essere circondata da una fila di botteghe si sposta sul piano dell'interpretazione di documenti storici. I lettori ricorderanno che giovedì otto avremmo pubblicato una lettera del prof. Pane in cui lo studioso ribadiva la sua tesi a favore della costruzione delle botteghe servendosi anche di un documento del XVII secolo ritrovato da Franco Strazzullo.

UNA LETTERA DEL PROF. CANINO
Polemiche anche nel 1600 per le botteghe di S. Chiara
La polemica circa i criteri che debbono presiedere alla sistemazione della zona di Santa Chiara - Piazza dei Gesù ha tratto, dal documento fornito al prof. Pane dal prof. Strazzullo, nuovo alimento. I nostri lettori conoscono i termini della controversia: una volta demoliti i fabbricati che circondavano la chiesa di S. Chiara, si offriva, nel quadro della sistemazione dell'ambiente, una alternativa: o lasciare libero lo spazio col ricavo, oppure disporvi delle costruzioni che richiamassero l'aspetto che la zona aveva prima che vi fossero realizzate le fabbriche demolite.

7-9: Stralci della serrata querelle epistolare tra Roberto Pane, Marcello Canino ed il presidente dell'Ente Provinciale per il Turismo Enzo Fiore a proposito dell'isolamento della chiesa di Santa Chiara. Da sinistra: lettera di Roberto Pane pubblicata nell'articolo L'isolamento di S. Chiara in un documento del '600 de «Il Mattino», 8 settembre 1966, p. 7; lettera di Enzo Fiore pubblicata nell'articolo Le botteghe di S. Chiara nei documenti del 1600, in «Il Mattino», 11 settembre 1966, p. 7; lettera di Marcello Canino pubblicata nell'articolo Polemiche anche nel 1600 per le botteghe di S. Chiara, in «Il Mattino», 13 settembre 1966, p. 7 (Archivio privato Roberto Pane, Napoli).

RITA GAGLIARDI

Nel 1969, il soprintendente Armando Dillon organizza una rassegna di progetti alternativi predisposti sia dai funzionari dell'ufficio di tutela da lui diretto che dai docenti della Facoltà di Architettura cittadina<sup>1</sup>, alla quale Pane rifiuta di partecipare. Gli esiti della mostra rivestono un significativo interesse per le ampie concessioni al lessico architettonico contemporaneo, come nel caso della proposta elaborata da Giulio De Luca, e ancora una volta la notizia dell'evento e la descrizione dei progetti esposti non proviene da una pubblicazione scientifica ma è affidata agli annunci dei quotidiani [*Il Mattino* 1969; Guarino 1969]. Parallelamente, si rileva un secondo aspetto significativo che risiede nel vasto spazio che la cronaca accorda all'opinione pubblica. Una lunghissima serie di articoli registra ora il sostegno della cittadinanza verso una particolare soluzione, ora le proteste scatenate dal ritmo flemmatico con cui si svolgono i lavori [*Il Tempo* 1963; *Il Mattino* 1963]. Inoltre, la stampa veicola l'intromissione nel dibattito dei rappresentanti dell'Azienda di Soggiorno e Turismo e dell'Ente Provinciale per il Turismo, finanziatori della ricostruzione, che non si astengono dal proporre soluzioni progettuali alternative come la perimetrazione dell'insula mediante cespugli di mortelle, che Roberto Pane non esita a definire «una trovata umoristica» [Fiore 1963; Pane R. 1963, 7]. Se da una parte si è quindi affermato il «diritto-dovere di partecipare alla difesa del pubblico patrimonio d'arte e di natura (...) poiché impegna la nostra vita interiore» [Pane R. 1978, 15], il dibattito sulla sistemazione dell'insula si è espanso al punto da valicare i limiti imposti dal mancato possesso di competenze adeguate alla complessità della situazione. Si tratta della cosiddetta crisi dell'autorità, un fenomeno descritto da Roberto Di Stefano proprio a proposito della polemica sorta per l'area di S. Chiara e che a fronte di periodici e infondati ritorni dell'idea di isolare la basilica risulta quanto mai attuale [Di Stefano 1964; Pane G. 2005].

## Conclusioni

Sebbene molteplici studi si siano già soffermati sulle vicende del complesso di S. Chiara, appare evidente che la multidisciplinarietà degli aspetti coinvolti apre ancora ampio spazio ad osservazioni sul tema. A distanza di generazioni, tra le righe delle testimonianze relative alla portata sociale del danno bellico e alla reazione collettiva rispetto al difficoltoso processo di ricostruzione, emerge il dato significativo della riconoscibilità di un'identità urbana. La manifestazione di una peculiarità, di un carattere individuale, si evince sia dal ruolo propriamente fisico che l'insula riveste nelle trame del tessuto urbanistico ed architettonico che contribuisce a comporre, che dalla capacità di partecipare alla definizione e al consolidamento dell'identità stessa della comunità. Si è spesso affermato che le riletture degli esiti disastrosi che la guerra determina sulle comunità e sui patrimoni urbani concorrono da monito per non commettere nuove violenze, per non mietere nuove vittime, siano esse persone, fabbriche o paesaggi. Riflettere sulla memoria dei luoghi non rappresenta pertanto un esercizio retorico, ma piuttosto uno strumento di cui avvalersi per affrontare le sfide che il tempo presente continua a porre, come dimostra l'assurdo conflitto in atto in Ucraina. Interrogarsi sulla percezione di uno spazio urbano risulta inoltre di grande attualità rispetto al dibattito corrente sulle prospettive di tutela e gestione delle città storiche, specie in contesti stratificati che, come nel caso concatenato dell'area di S. Chiara con la piazza del Gesù Nuovo, vivono dei fenomeni di trasformazione identitaria causati sia dalle problematiche concrete della conservazione, che da processi complessi che regolano l'evoluzione della città

---

<sup>1</sup> Napoli. Archivio della Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio per il Comune di Napoli. (Archivio SABAP-NA). Archivio Corrente. B. 15, f. 307.

moderna. L'intricato dibattito che ha portato alla sistemazione ambientale dell'isola, al quale in queste brevi note non è stato possibile che accennare rapidamente, dimostra infatti che il campo della conservazione urbana sia storicamente insidiato dalla concatenazione di interessi politici ed economici, fenomeni sociali, stasi e conflitti burocratici tra diversi organi competenti nella gestione del territorio che rischiano di compromettere quelle forme irripetibili di cui, come la guerra ha insegnato, ciascun uomo ha bisogno.

### Bibliografia

- Come «difendere» S. Chiara ora che è stata «isolata»? (1963, 9 ottobre), in «Il Mattino», p. 7.
- L'allarme di Italia Nostra per numerose zone della città (1962, 8 agosto), in «Il Mattino», p. 6.
- La 96° incursione su Napoli (1943, 6 agosto), in «La Stampa», p. 1.
- Scarso l'impegno nei lavori per Santa Chiara (1963, 2 giugno), in «Il Tempo», p. 5.
- Tutta la verità sull'isolamento di Santa Chiara. Vecchie mura e nuovo progetto (1963, 25-26 settembre), in «Corriere di Napoli», p. 7.
- Una mostra di progetti per l'assetto di S. Chiara (1969, 16 gennaio), in «Il Mattino», p. 6.
- BELFIORE, P., GRAVAGNUOLO, B. (1994). *Napoli. Architettura e urbanistica del Novecento*, Roma-Bari, Laterza.
- BRANDI, C. (1965, 15 febbraio). *La mania dei ripristini rovina una bella piazza a Napoli*, in «Corriere della Sera», p. 3.
- BUZZATI, D. (1943, 11 agosto). *Sotto la cupola di tufo*, «Corriere della Sera», p. 2.
- CAROTENUTO, A. (1978). *La conservazione della materia come integrazione psicologica*, in «Rivista di psicologia analitica», n. 18, pp. 27-41.
- CANINO, M. (s.d.). *Studio di sistemazione urbanistica della piazza del Gesù Nuovo in Napoli*, Napoli, Stamperia napoletana.
- CANINO, M. (1966, 13 settembre). *Polemiche anche nel 1600 per le botteghe di S. Chiara*, «Il Mattino», p. 7.
- CUTOLO, A. (1946). *Epicedio di una basilica. Santa Chiara di Napoli*, in «Le vie d'Italia», LII, n. 3, pp. 192-198.
- DE LUCIA, V.E., JANNELLO, A. (1976). *L'urbanistica a Napoli dal dopoguerra ad oggi: note e documenti*, in «Urbanistica», n. 65, pp. 5-80.
- DI STEFANO, R. (1964). *S. Chiara*, in «Ingegneri», V, n. 23, marzo-aprile, pp. 45-49.
- FIENGO, G. (1993). *Il restauro dei monumenti: la riflessione di Roberto Pane del 1944*, in «TeMa», n. 1, pp. 65-67.
- IORE, E. (1963, 2 ottobre). *L'isolamento di S. Chiara*, in «Il Mattino», p. 7.
- GERALDINI, A. (1957, 29-30 luglio). *È ispirato sognando la sua Italia l'autore di "Monastero e S. Chiara"*, in «Corriere della Sera», pp. 1-2.
- GRASSI, E. (1943, 5 agosto). *La cattedrale del silenzio*, ripubblicato in «Il Mattino illustrato», (1978, 5 agosto), 2, n. 31, p. 25.
- GUARINO, C. (1969, 18 gennaio). *Una mostra sul riassetto del monastero di Santa Chiara*, in «Corriere della Sera», p. 4.
- GUERRIERO, L., RONDINELLA, L. (2011). *La ricostruzione di S. Chiara e il restauro dei monumenti a Napoli, in Monumenti e documenti. Restauri e restauratori del secondo Novecento*, Atti del Seminario Nazionale, a cura di G. Fiengo, L. Guerriero, Napoli, Arte Tipografica, pp. 375-414.
- MASTROLILLI, M. (1963, 19 ottobre). *L'Azienda di Soggiorno e Turismo per l'isolamento di Santa Chiara*, in «Il Mattino», p. 8.
- PACINI, R. (1963, 12 ottobre). *Una lettera di Pacini sull'isolamento di Santa Chiara*, in «Il Mattino», p. 7.
- PANE, A. (2012). *Dagli sventramenti al restauro urbano. Un secolo e mezzo di progetti per un'area strategica del centro storico di Napoli: l'isola del Gesù Nuovo (1862-2012)*, in *Restauro e riqualificazione del centro storico di Napoli patrimonio dell'UNESCO tra conservazione e progetto*, Atti del ciclo di Seminari tenuti della Scuola di specializzazione in Beni Architettonici e del Paesaggio dell'Università di Napoli Federico II (Napoli, 16 febbraio-15 maggio 2012), a cura di A. Aveta, B.G. Marino, Napoli, Edizioni Scientifiche Italiane, pp. 276-300.
- PANE, A. (2017). *Da Croce a Jung: Roberto Pane tra estetica, psiche e memoria*, in *Memoria, bellezza e transdisciplinarietà. Riflessioni sull'attualità di Roberto Pane*, a cura di A. Anzani, E. Guglielmi, Santarcangelo di Romagna, Maggioli Editore, pp. 29-58.
- PANE, G. (2005, 19 maggio). *Quel progetto è un'offesa alla città e a mio padre*, in «Corriere del Mezzogiorno», p. 16.

RITA GAGLIARDI

- PANE, G. (2010). "Com'era e dov'era": I difficili sviluppi dell'istanza psicologica, in *Napoli 1943. I monumenti e la ricostruzione*, a cura di R. Middione, A. Porzio, Napoli, Edizioni Fioranna, pp. 38-43.
- PANE, R. (1944). *Il restauro dei monumenti*, in «Aretusa», I, n. 1., pp. 68-79.
- PANE, R. (1963, 1° ottobre). L'«isolamento» di Santa Chiara, in «Il Mattino», p. 7.
- PANE, R. (1963, 5 ottobre). Ancora S. Chiara ed il suo «isolamento», in «Il Mattino», p. 7.
- PANE, R. (1966, 8 settembre). L'isolamento di S. Chiara in un documento del '600, in «Il Mattino», p. 7.
- PANE, R. (1978). *Urbanistica, architettura e restauro nell'attuale istanza psicologica*, in «Rivista di psicologia analitica», n. 18, pp. 13-25.
- RONDINELLA, L. (2010). *Nuovi dati per la sistemazione postbellica dell'insula di Santa Chiara in Napoli*, in *Roberto Pane tra storia e restauro. Architettura, città, paesaggio*, a cura di S. Casiello, A. Pane, V. Russo, Atti del convegno (Napoli, 27-28 ottobre 2008), Venezia, Marsilio, pp. 405-411.
- VILLARI, S., RUSSO, V., VASSALLO, E. (2005). *Il regno del cielo non è più venuto. Bombardamenti aerei su Napoli, 1940-1944*, Napoli, Giannini Editore.

**Elenco delle fonti archivistiche o documentarie**

- Napoli. Archivio della Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio per il Comune di Napoli. (Archivio SABAP-NA). Archivio Corrente. B. 15, f. 307.
- Napoli. Archivio privato Roberto Pane.



## *I luoghi in guerra dello Sbarco Alleato in Sicilia tra interpretazione e rappresentazione* *The Allied Landing in Sicily: interpretation and representation of the war zone*

**ANTONIO MARIA PRIVITERA**

Architetto libero professionista

### **Abstract**

*Il contributo intende esaminare le modalità di interpretazione e rappresentazione connesse ai luoghi principali dello Sbarco Alleato in Sicilia del '43, indagando non solo le dinamiche conoscitive e comunicative messe in atto nel periodo bellico ma anche le rappresentazioni dell'immaginario odierno segnate da nuovi bisogni (commemorativi, simbolici, turistici, ludici ecc.) verso la composizione di un grande racconto in continua trasformazione, dove la realtà diventa prossima più che approssimativa.*

*The paper will examine the interpretation and representation methods linked to the main sites of the 1943 Allied Landing in Sicily through an investigation not only of the exploratory and communicative dynamics from the wartime period, but also the representations of the current consciousness which have been marked by new demands (commemorative, touristic, recreational etc.). This leads to the production of a larger narrative in continuous transformation in which reality is near at hand rather than remaining out of focus.*

### **Keywords**

Sicilia, Operazione Husky, Seconda Guerra Mondiale.

*Sicily, Operation Husky, World War II.*

### **Introduzione**

«Cercasi uomini per viaggio pericoloso. Paga misera, freddo pungente, lunghi mesi di oscurità totale, ritorno non garantito. In caso di successo fama e onore». Queste sopra riportate sono le parole, asciutte e dirette, pubblicate sul *The Times* da Sir Ernest Shackleton nell'estate del 1914 per reclutare i membri dell'equipaggio di quella che diventerà a pieno titolo una delle missioni esplorative più sorprendenti del Novecento (e non solo): la celebre *Endurance Expedition*. Tra le ultime dell'Epoca eroica dell'esplorazione antartica, la missione deve la sua fama non ai risultati raggiunti ma alle rocambolesche vicende che ne decretarono insieme il fallimento dell'obiettivo prefissato e il successo dell'inaspettato e proibitivo percorso di ritorno di tutto l'equipaggio. Al di là degli aspetti scientifici, narrativi e più avventurosi, la spedizione in questione contiene un paniere di riferimenti storico-interpretativi capace di generare assonanze utili al contributo, inteso come frammento vivo di un grande racconto che dilata e ricompatta costantemente le sue coordinate nel tempo e nello spazio. Ciò che in sintesi si pone all'attenzione sono i segni di alcuni cambiamenti che hanno attraversato i primi anni del Novecento fino a determinare nuove logiche di codifica e figurazione del mondo, sullo sfondo decisivo di uno degli eventi più rivoluzionari della storia umana: la Grande Guerra.

Cosa ci introduce, dunque, la vicenda dell'*Endurance*? Scrive l'esploratore britannico: «A mezzanotte scoppiò la guerra. Sabato 8 agosto l'*Endurance* levò l'ancora da Plymouth, [...] e pochi potevano prevedere che la guerra sarebbe durata cinque anni e avrebbe coinvolto il mondo intero. [...] Quando infine la spedizione fece ritorno in patria, tutti i membri sopravvissuti

ai pericoli dell'Antartide presero posto su un campo di battaglia più vasto, e alta fu la percentuale di caduti tra i miei compagni» [Shackleton 2021, 15].

Oltre all'eccezionale corrispondenza cronologica con i fatti bellici, risaltano subito in questo breve estratto una nuova dimensione del mondo e una vicinanza sentita tra l'esperienza del viaggio, di scoperta e sopravvivenza, e quella del campo di battaglia. Il primo elemento è il compimento di un percorso di conoscenza che ha posto l'Antartide come protagonista finale; di una rivoluzione spaziale che ha visto la terra diventare gradualmente della forma di un globo reale, quale spazio misurabile (e dunque divisibile) che necessita a quel punto di un ordinamento globale tessuto sul mare [Schmitt 1991, 81].

Il secondo aspetto messo in risalto è, invece, legato al parallelismo tra il viaggiatore – esploratore – turista capace di adattarsi alle variazioni anche estreme delle dinamiche solite e il soldato che si sposta tra infiniti pericoli in territori sconosciuti. Non è un caso che oggi il turismo e la guerra siano, infatti, sempre più intrecciati tra loro nelle articolazioni, nelle forme e ruoli e che il turismo contemporaneo sia l'evoluzione del viaggio eroico di un tempo [Diller, Scofidio 2011, 41]. Basterebbe, del resto, rileggere un attimo in maniera sardonica l'annuncio di reclutamento di Shackleton per ritrovare gli elementi della vita militare al fronte e spostarne facilmente l'asse da un ambito all'altro.

A questa prima visione bisogna aggiungere ancora due aspetti significativi della storia presa in prestito come segni iniziali (ma duraturi) di alcuni caratteri consolidati nella nostra contemporaneità. Uno di questi è il resoconto documentale, fatto di immagini statiche e in movimento, che grazie alla fotografia diventa strumento indispensabile di conoscenza e di rielaborazione sia mentale che figurativa. Numerose sono le immagini realizzate durante il viaggio che, infatti, rimangono oggi il riferimento principale di quanto accaduto; che Frank Hurley, il fotografo della spedizione, sia diventato in seguito un noto reporter di guerra è forse l'ennesima sincronicità junghiana di questa connessione. L'altro attributo rilevante della vicenda è legato, infine, alla veridicità dei fatti e al ruolo che la stessa può rivestire nella trasmissione (e trasformazione) delle informazioni legate all'evento. Così adesso possiamo dire che l'annuncio da cui siamo partiti semplicemente non è mai esistito. Non è mai stato scritto né pubblicato; nessuno negli anni è riuscito a rintracciarne l'autenticità, tanto più che né Shackleton né Lansing ne fanno minimo cenno [Lansing 2003, 7-30]. Eppure, l'informazione ricorre nella pubblicistica e nei numerosi documentari prodotti e noi l'abbiamo data per buona e, probabilmente, nel dubbio continueremo a farlo. Del resto «le false notizie in tutta la molteplicità delle loro forme – semplici dicerie, imposture, leggende –, hanno riempito la vita dell'umanità» [Bloch 2014, 104] e seguiranno a farlo pur cambiando genesi e mezzi. Non a caso ciò di cui parleremo resterà a filo tra il vero e il presunto, tra l'immaginato e il dimenticato, tra ciò che serve in un tempo e muta in un altro, sospeso sempre sui luoghi, reali e non, come in tutte le storie di guerra.

## **1. Il mondo in guerra dal globo ai territori**

Gli elementi finora individuati sono alcune delle componenti che, prese singolarmente o rimescolate insieme, eventualmente addizionate ad altre, rendono evidente il mutamento di scala e di processo che ha investito l'uomo d'inizio Novecento, condotto verso il bisogno di far proprie mappe fisiche e mentali diverse per meglio interpretare e rappresentare quel "mondo mutato" investito dalla guerra di massa. È proprio la dimensione degli eventi in termini di coinvolgimento prima di tutto sociale e spaziale, unita alle nuove possibilità tecnologiche di lettura e codifica e trasmissione dei dati via via processati, a generare immagini prima impensabili nonché connesse tra loro all'interno di una misura collettiva,

frutto di una "rivoluzione spaziale". Qualcosa di nuovo provocata da «l'irruzione nella storia dell'elemento aereo, tramutato in estensione spaziale a opera di media intrinsecamente globali come gli aerei, le trasmissioni elettroniche, le onde radio: forze in grado di soverchiare il rapporto dualistico fra la terra e il mare» [Vegetti 2017, XII] e aggiungere una terza dimensione con la sua profondità. Nasce così nel giro di pochi anni, sotto la spinta della Seconda Guerra Mondiale, una "nuova semantica visuale del globo" figlia dell'*air age globalism* di matrice statunitense, volta a diffondere attraverso il lavoro pratico di geografi, cartografi, illustratori e designer, prestati alla causa della lotta al nemico, l'idea di un mondo indivisibile codificato e riorganizzato da mappe mentali e rappresentazioni bidimensionali e tridimensionali meno distorte. Sono le mappe pubblicate da Harrison in *Look at the World* [Harrison 1944], dove le illustrazioni sotto una spiccata prospettiva aerea acquistano una dimensione sferica anticipando le fotografie satellitari; sono il *monosfero* di Renner che mette al centro l'Artico; la *Dymaxion World Map* di Fuller del '43, che diventa un poliedro ripiegabile con distorsioni minime, e il *President's Big Globe* di Roosevelt privo di asse centrale e quindi libero da convenzioni e restrizioni di movimento; e sono anche gli allestimenti di *Airways to Peace. An Exhibition of Geography for the Future* [Wheeler, Willkie 1943], esposizione ospitata al MoMA di New York nel '43, ispirata alle idee di Wendell L. Willkie e concepita, col contributo tra gli altri di Renner e Harrison, di Bel Geddes e di Fuller, «per condurre lo spettatore attraverso un percorso di immagini e installazioni che racconta[va]no una nuova geografia, un nuovo regime visuale, una nuova percezione delle distanze, inediti assetti geopolitici in cerca di rappresentazione, e perfino una nuova età storico-planetaria legata all'elemento aereo» [Vegetti 2017, 67].

Quest'ultimo assume una peculiarità ulteriore, poco percorsa fino alla Grande Guerra, se connesso alle opportunità offerte dallo strumento fotografico, che proprio negli anni tra le due guerre mondiali inizia a superare la sua neutralità diventando strumento politico, e perciò di propaganda, esposto a grande diffusione e influenza anche nella sua accezione non necessariamente "oggettiva" verso la restituzione delle cose del mondo [Jünger 2017, VII-X]. La fotografia aerea diventa, invece, in poco tempo qualcosa di indispensabile per la conoscenza (si pensa oggettiva) dei teatri di guerra e per una prefigurazione degli stessi, effettuando in tal senso un salto di scala geografico-mentale tra la rappresentazione dei continenti dall'alto, di cui si è discusso, di base strategica e divulgativa e la riproduzione di interi frammenti di territorio, isolati o in un insieme, per esigenze di pianificazione militare.

Bisogni di natura specificamente bellica si mischiano o alternano, dunque, ad altri di natura politica, che puntano a indirizzare il coinvolgimento delle masse (sia al fronte sia in patria) all'interno delle dinamiche della nuova guerra totale globale, producendo entrambi *output di guerra* comuni o diversificati in funzione degli scopi e dei mezzi di divulgazione. Si tratta di restituzioni che, proprio per i loro scopi diversi, passano dalla ricerca accurata, della lettura della realtà prima e della resa del dettaglio dopo, alla contraffazione volontaria della realtà medesima, fino all'interpretazione libera dai tratti quasi ludici.

## 2. Interpretazione e rappresentazione nell'immagine dei luoghi

Codifica della realtà in un dato momento e successiva rappresentazione dedicata a obiettivi specifici sono i due poli che tendono l'immagine dei luoghi e ne determinano i ruoli mutevoli tramite quel passaggio fondamentale dalla raccolta dei dati in esame alla raffigurazione bidimensionale e/o tridimensionale (ormai anche virtuale) degli stessi come segno essenziale di conoscenza vera o distorta. E la guerra più di altri fenomeni vive della necessità, e possiamo dire dell'inevitabilità, della sua rappresentazione e del suo racconto, non solo per

ANTONIO MARIA PRIVITERA

le sue componenti strategiche, tattiche e logistiche ma anche come fatto eroico culturale sociale politico economico e, più ancora dal tempo moderno delle masse, come un evento pietoso, tragico, fatto di rovine, in cui l'elemento emozionale, con le conseguenze positive e negative del caso, raggiunge proporzioni normalmente inimmaginabili sia per l'individuo che per la collettività. Gli stessi luoghi, gli stessi paesaggi, possono assumere connotazioni diverse non solo in funzione dei destinatari (un soldato o la madre di quel soldato) ma anche a causa dei messaggi da veicolare. Oltre a conoscenza e raffigurazione, infatti, esiste un terzo campo non meno importante, che concorre alle necessità dello scontro, dove lo spazio e la sua codifica sono portati a generare distorsioni, dunque sfalsamenti di piani e interpretazioni, in un costante andirivieni di differenze tra difensori e attaccanti. Si tratta dell'inganno, di quel processo di lontana memoria che si muove tra spionaggio e camouflage, propaganda e bluff e che contribuisce a generare livelli di lettura diversi degli stessi luoghi, in termini fisici, discorsivi e grafici, ridefinendo il paesaggio e la sua immagine nel tempo. In tal senso le "false notizie" possono allargare gli orizzonti per essere intese non solo come dicerie verbali, racconti composti di parole, ma anche come immagini alterate.

All'interno di questi nuovi processi di produzione s'inserisce immancabilmente anche la storia militare dello Sbarco Alleato in Sicilia che trova il suo spazio dedicato in quanto primo assalto alla *Festung Europa* e laboratorio per tutte le future operazioni alleate, tanto da avere un peso archivistico-documentale e poi divulgativo non indifferente. Sono perciò numerosissime le analisi e le restituzioni fisiche che interessano il territorio siciliano e che si possono ricondurre a quattro momenti in successione: preparazione, svolgimento, esito, racconto del conflitto. Data la mole e le varie tipologie, si tenterà di intercettare gli output principali prodotti nel tempo, in modo da fornire un ventaglio fatto di supporti e figurazioni diverse dei luoghi coinvolti negli eventi.

Già prima della Conferenza di Casablanca del gennaio 1943, durante la quale venne deciso di invadere la Sicilia e stabilita l'Operazione Husky [Santoni 1989, 29], gli alleati avevano iniziato la loro attività foto-ricognitiva sull'isola per studiare lo stato delle forze e delle difese, nonché i movimenti e i possibili obiettivi, e trasmettere report dettagliati dopo la fase di codifica delle *Interpretation Unit*. Il numero delle missioni crebbe nel vivo della preparazione fornendo fotografie oblique, fotografie stereo, *strip photo* e *photo-mosaic*, ottenuti combinando due o più strisce sovrapposte di più linee di volo, in modo da rendere le aree più sensibili fonte giornaliera di informazioni e possibili variazioni e l'intero territorio come base interpretativa costante. Porzioni scandagliate dall'alto, di giorno e di notte, e ricucite insieme fino a restituire il mosaico dell'intera isola, elaborando in tal modo più di 383.500 stampe, 15.000 mosaici, 3.000 ingrandimenti e oltre 1.000 rapporti d'intelligence [Fagone 2019, 296]. Un attento lavoro di *mapping*; un'intera Sicilia che oggi apparirebbe cristallizzata nei primi anni Quaranta, nel prima e nel dopo della furia esplosiva, nella pre-modernità sociale e fisica accentuata ai nostri occhi dai toni del bianco e del nero.

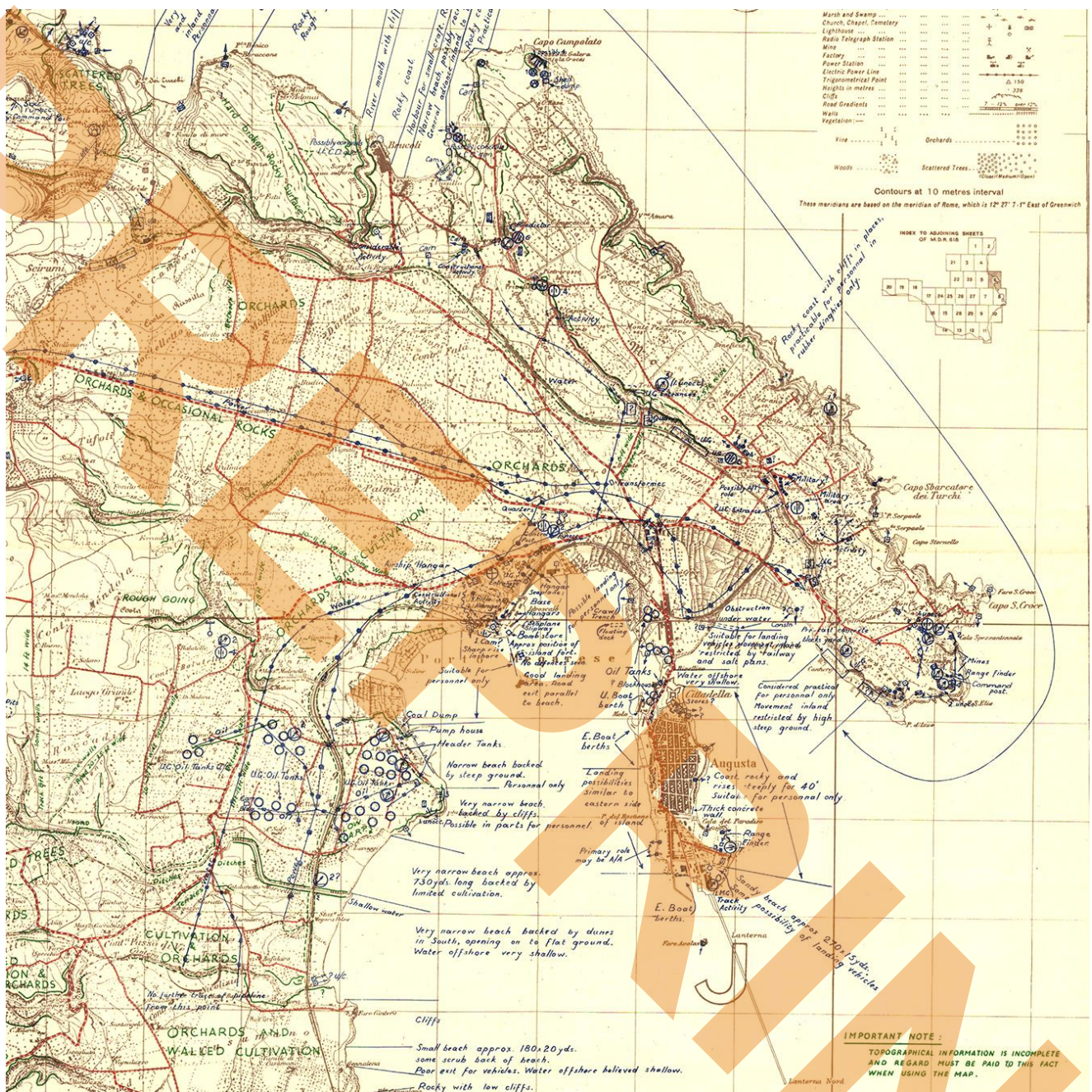
Strettamente connesso al lavoro determinante della ricognizione aerea si trova quello relativo alla preparazione cartografica, strumento fondamentale di rappresentazione che vive in un costante andirivieni in cui le mappe guidano i piloti verso gli obiettivi e, di ritorno, le foto effettuate aggiornano le mappe da impiegare. In pochi mesi gli alleati realizzano una copertura completa dell'isola, a più scale di rappresentazione, copiando e aggiornando la cartografia italiana, tanto da continuare a riportarne, salvo rare eccezioni, le informazioni interne in lingua italiana, traducendo la sola legenda. Le esigenze di lettura e quelle di tipo tattico in funzione dell'invasione determinano però in breve tempo alcuni cambiamenti nell'uso dei colori e nella simbologia, portando a nuove edizioni e soprattutto alla

realizzazione di fogli *ab initio*. La cartografia italiana accostava infatti, a parità di scala, tavole composte in un arco temporale molto ampio (1863-1937): in Sicilia ad esempio la serie 1:50.000 era stata realizzata a nord prima del 1900 e a sud tra il 1923 e il 1937 e questo condusse alla produzione da parte alleata di nuovi fogli aggiornati a completamento della copertura [G.S.G.S. 1943]. Questi ultimi venivano ricavati combinando i dati cartografici delle scale prossime già esistenti alle informazioni desunte dai rilievi fotografici. Le mappe, realizzate principalmente dalla *Geographical Section, General Staff* (G.S.G.S.) e dall'*Army Map Service* (A.M.S.) degli Stati Uniti, trovarono così ampio utilizzo in una grande varietà grafica fatta di tracce, note e simboli. In ordine, le piccole scale fino a 1:250.000 servivano essenzialmente per la navigazione aerea, riportando colori distinguibili di giorno o di notte in funzione delle luci della cabina. Tra le medie scale, invece, la carta 1:100.000 risultava poco utile, in quanto inquadrava un territorio troppo piccolo da un punto di vista strategico e troppo grande da un punto di vista tattico (ciò nonostante, prima dell'invasione, 27 fogli diversi verranno stampati in 25.000 copie per foglio), mentre trovarono maggiore utilizzo le carte 1:50.000 e 1:25.000.

Gli elementi peculiari della trasformazione cartografica furono il colore di base e della griglia che in alcune edizioni da nero diventò marrone (curiosamente chiamate *griblet* dai soldati britannici, come storpiatura del francese *gris-bleu* che indicava il colore grigio-blu utilizzato in precedenza), con l'aggiunta di un livello rosso per marcare il sistema viario e di uno blu per quello idrico. Sono però le carte riportanti la dicitura *Naval Collation Map*, realizzate in scala 1:25.000 per l'Operazione Husky (Fig. 1), e in modo particolare per le zone interessate dalle prime operazioni di sbarco tra Licata e Catania, a rappresentare la versione più nutrita di dati sovrapposti: in rosso per le strade, in verde per le informazioni topografiche, in blu per il sistema difensivo e le numerose informazioni su spiagge, coste, porti, aeroporti, stabilimenti industriali [Collier 2022, 131-178]. Livelli diversi in continuo aggiornamento come a costruire un inventario di segni certi e/o incerti sulla carta, aggiunti o rimossi nel momento circoscritto degli eventi bellici in cui ciò che sembra naturale può diventare inusuale e viceversa. Perché «oltre ai segni convenzionali che identificano luoghi, elementi del paesaggio come boschi, prati, campi coltivati, vigneti, lagune, fiumi, canali, sorgenti, o infrastrutture come strade, ponti e ferrovie, le carte da guerra ospitano altri simboli, segni che modificano i valori consueti dei luoghi, per assegnarne altri secondo la geografia dei militari» [Rossi 2016, 96], tutto senza dimenticare inoltre che «le mappe hanno potere poiché producendo conoscenza in modi specifici e con specifiche categorie producono effetti spaziali e complesse forme di soggettivazione» [Vegetti 2017, 186], momentanee o pervasive.

Se la fotografia aerea e la cartografia riescono insieme a costruire nuovi scenari tra interpretazione e rappresentazione, un altro strumento indispensabile per la trasposizione dei luoghi e la lettura delle sue caratteristiche fisiche è il modello tridimensionale in scala, utilizzato nelle fasi di pianificazione per conoscere preventivamente gli obiettivi militari e il contesto topografico. Inizialmente adottati a supporto delle sole operazioni di *commandos*, nel corso del '42 diventano la base per le operazioni di maggior respiro e quindi anche per lo Sbarco Alleato in Sicilia che assume un ruolo di primo piano per lo sforzo, l'accuratezza e i risultati raggiunti nell'allestimento del modello di studio necessario all'invasione. Anche in questo caso, la combinazione con la fotografia diventa essenziale, in primo luogo per la costruzione dettagliata del plastico e in seguito per la creazione di immagini a supporto dei vari corpi militari. A differenza dei mosaici fotografici che producono una certa distorsione, le fotografie verticali dei modelli possono evidenziare gli aspetti principali semplificando i dettagli e nello stesso tempo far risaltare, attraverso l'utilizzo controllato della luce, alcune peculiarità

ANTONIO MARIA PRIVITERA



1: Porzione della Naval Collation Map del territorio di Augusta, in scala 1:25.000, con le informazioni sulla difesa costiera aggiornate al 17 giugno 1943 (Collezione dell'autore).

del paesaggio. Inoltre, le fotografie oblique sono realizzate con i punti di vista necessari alle diverse operazioni militari, ricreando anche le possibili condizioni di luce. Si generano così nuove immagini verosimili di un luogo ricreato attraverso altre immagini. Appartenente alla tipologia degli *assault landing*, il modello (1:25.000) riproduceva l'area dell'assalto dal Monte Etna verso Pachino e, ad ovest, oltre Gela e venne realizzato dalla *Middle East Interpretation Unit* (M.E.I.U.) col metodo *photo-skinned* e composto da dieci sezioni accostate (Fig. 2) mentre aveva luogo uno scambio di esigenze continuo con lo staff centrale [Pearson 2002, 227-241].



2: Particolare del modello realizzato durante la pianificazione dell'Operazione Husky. La fotografia ritrae parte della Penisola della Maddalena a sud di Siracusa con in primo piano la batteria Emanuele Russo (Pearson 2002).

L'utilizzo di modelli tridimensionali da fotografare compare presto anche per esigenze diverse da quelle strettamente militari, in particolar modo per il grande pubblico americano informato da *pictorial reporting* sempre aggiornati. È la rivista *Life* a presentare già nel '42 i primi modelli realizzati da Norman Bel Geddes sulla scia del successo ottenuto pochi anni prima a New York con *Futurama*, diorama animato di 3.672 mq costruito per la General Motors attraverso l'uso di mappe topografiche e di oltre mille fotografie aeree [Farina 2017, 158]. Proprio le possibilità date dalla vista aerea, ricreate nella fruizione del grande plastico e allineate a quella nuova semantica visuale di cui si è discusso, sono alla base delle realizzazioni dei *war model*, plastici dettagliati in grado di presentare da numerosi punti di vista operazioni militari e battaglie navali. I modelli diventano dunque un modo per raccontare l'evolversi della guerra enfatizzando il lato più spettacolare e pittorico degli eventi, riproducendo in maniera dettagliata i vari mezzi militari impiegati, all'interno di un contesto paesaggistico immaginato e semplificato nei suoi elementi riprodotti. Ed è la Sicilia che appare sul *Life* del 26 luglio 1943 (Fig. 3), dove sono mostrate le prime azioni della Settima Armata del generale Patton subito prima di un fotoreportage sullo sbarco a Gela; stesse vicende, stessi luoghi nelle diverse rappresentazioni di poche pagine.

ANTONIO MARIA PRIVITERA



3: Le prime operazioni dello sbarco americano lungo le coste siciliane, ricreate per le pagine di Life fotografando uno dei tanti war model realizzati dal team di Bel Geddes durante la guerra (Life, vol. 15, No. 4, 1943).

Solo un anno più tardi, nel 1944, con la mostra *Norman Bel Geddes, War Maneuver Models created for Life Magazine* allestita al MoMA [Bel Geddes 1944], il grande pubblico avrà la possibilità di muoversi tra i modelli, anche di battaglie mai avvenute, e scoprire contemporaneamente la fantasia realistica dei soggetti e le tecniche e materiali utilizzati per portarli alla luce [Maffei 2018, 175].

Lo svolgimento della campagna di Sicilia da parte alleata fino alla sua conclusione porterà alla produzione di migliaia di immagini di varia natura e soggetto, realizzate con tecniche diverse che vanno dalle illustrazioni, agli schizzi volanti, ai fumetti (di Bill Mauldin su tutti) fino alle più note fotografie sui campi di battaglia e nella vita quotidiana stravolta. Immagini molto semplici che mostrano quanto noiosa e poco spettacolare sia in verità la guerra [Capa 2008, 108] ma anche capaci di ritrarre un vasto territorio nella sua essenza o nella propaganda che pervade tutto, dove la distinzione tra fronte e retrovia scompare e dove il territorio comincia ad apparire come «unità interattiva di persone e ambiente, nella quale gli spazi della guerra e gli spazi della pace sono presenti contestualmente» [Scolari 2017, 32].

### 3. Un racconto in continuo divenire

«Non vi è nulla di ovvio nella percezione e nella rappresentazione dello spazio. Nessuna comprensione immutabile dei criteri spaziali, nessuna lettura statica dei dati topici» [Westphal 2009, 7], tanto più con il passare del tempo e delle generazioni. In quest'ottica, ciò che vale durante le contese militari attive sul territorio acquista un aspetto più ampio nel momento in



cui cessano le ostilità e iniziano le azioni del ricordo dei diversi gruppi sociali coinvolti. Quanto prodotto fisicamente e mentalmente durante gli anni di guerra comincia così ad assumere nuovi aspetti che il tempo accantona e riprende nel tentativo di storicizzare l'accaduto; e anche i luoghi e i paesaggi tendono a seguire queste dinamiche considerando che «la rappresentazione spaziale funziona come un palinsesto, attraverso “cancellature ed evidenziazioni” successive» [Westphal 2009, 87].

Si tratta di operazioni che rivedono i luoghi da un punto più soggettivo che oggettivo, intendendoli come “campi d'attenzione” la cui forza principale dipende dall'investimento emotivo di chi li frequenta [Farinelli 2003, 121] e di chi ne rintraccia le storie e dunque dal significato simbolico e culturale di volta in volta attribuito, con le differenze inevitabili date da chi appartiene ad un luogo e da chi rimane un osservatore esterno (*insider/outsider*). In questo scarto di visioni il paesaggio diventa insieme oggetto e soggetto sia dal punto di vista personale che sociale [Cosgrove 1984, 38], andando ad alimentare una varietà di riletture e rappresentazioni che appartengono a un immaginario odierno segnato da nuovi bisogni (commemorativi, simbolici, turistici, ludici, ecc.) verso la composizione di un unico grande racconto dove la realtà diventa prossima più che approssimativa; dove policronia e politopia vanno nel verso dell'eterogeneo e dove «le proprietà virtuali espresse attraverso il racconto andranno ad aggiungersi alle proprietà progressivamente attualizzate nel referente» [Westphal 2009, 145]. È un processo lento in cui il reale e il virtuale si fondono sempre di più, così come il vero e il presunto, seguendo la stupefacente intercambiabilità tra reale e immaginario tipica dell'esperienza di guerra [Gibelli 2007, XII].

Le innumerevoli immagini dello Sbarco Alleato in Sicilia si evolvono coinvolgendo altri attori che ne riconoscono o attribuiscono significati. Prima di tutto: *tourism loves firsts* [Diller, Scofidio 1994, 279], e dunque nuovi approdi reali alla ricerca di rovine materiali e immateriali, spesso ricostruite per assecondare la nuova domanda esperienziale. Accanto, approdi virtuali resi possibili dai *video games* che ne riportano alcune operazioni significative, con una logica simile a quella dei modelli di Bel Geddes, in cui sono quasi sempre dettagliati i piani operativi e gli aspetti militari mentre, per enfatizzare lo scontro, l'immagine dei luoghi appare segnata da una necessità di grandezza, sia negli elementi del paesaggio che in quelli dell'architettura difensiva, in cui sembra di ritrovare più la Normandia che la Sicilia, anche per la presenza indiscussa del soldato tedesco quale vero nemico da battere.

In *Call of Duty: United Offensive* del 2004 è la missione dei S.A.S. britannici a Capo Murro di Porco a rappresentare la batteria Lamba Doria da conquistare come una fortezza inespugnabile dal sapore medievale, lungo una scogliera dalle cime innevate (Fig. 4). In *Call of Duty 2: Big Red One* è invece lo sbarco a Gela (Fig. 5) da parte americana a mostrare una difesa costiera consistente e una città di pietra più toscana che siciliana. *Medal of Honor: Airborne* del 2007 segue la stessa logica dei precedenti, immaginando l'aviosbarco della *82nd Airborne Division* presso un'ipotetica Adanti (chiaro riferimento alla Adano di John Hersey). In questa sovrapposizione d'immagini non si può fare a meno di considerare, infine, quanto offerto non più dalle ambiguità del vero/falso e del soggettivo/oggettivo ma dalle capacità generative offerte dal *deep learning* come produzione infinita di rappresentazioni future dello sbarco in questione tramite l'invio di testi sempre diversi o di altre immagini. Si è deciso, allora, d'inserire online su *Stable Diffusion* il testo THE ALLIED INVASION OF SICILY e di riportare uno dei tanti scenari possibili (Fig. 6) come preambolo di ciò che potrebbe non essere più la riproduzione di documenti d'archivio ma la creazione artificiale di un nuovo basato sul vecchio.



4: Il faro di Capo Murro di Porco e la batteria Lamba Doria nell'immaginario di Call of Duty.



5: La spiaggia di Gela e il suo sistema di difese nell'immaginario di Call of Duty 2.

## Conclusioni

Passare in rassegna quanto agganciato all'interpretazione e alla rappresentazione dei luoghi connessi allo Sbarco Alleato in Sicilia è operazione estremamente difficile oltre che esito di inevitabili selezioni. Resta escluso da questo contributo, ad esempio, il ruolo svolto dal cinema nonostante «fotografia e cinema devono molto alla guerra, così come la guerra deve molto all'una e all'altro [Gibelli 2007, 175], e nonostante gli scritti di Virilio che meglio chiariscono «la coerenza fatale che sempre si stabilisce tra la funzione dell'occhio e quella dell'arma» [Virilio 1996, 96]. Ciò che si è voluto porre all'attenzione, attraverso il caso in oggetto, è il ruolo svolto dalla guerra e dal suo racconto incessante nella trasformazione continua della percezione dei luoghi e dei territori, considerando i cambiamenti intercorsi nel tempo fino a giungere a una società profondamente diversa in cui si ricorda la guerra per costruire la pace ma paradossalmente, all'inverso, si ricorda la pace per costruire la guerra.



6: Confronto tra una fotografia scattata presso Scoglitti dalle truppe americane nei primi giorni dello sbarco, a sinistra (NARA), e un'immagine AI generata con Stable Diffusion, a destra (Collezione dell'autore).

Si tratta di uno spazio legato al tempo, in primo luogo dei racconti che ne scrivono l'immagine pronta a trovare sempre nuove vie di espressione; tracce sparse come memorie presenti o possibili da interpretare; in una realtà dove forse, parafrasando Maldonado, diventa sempre meno importante *ri-conoscere* qualcosa attraverso la sua rappresentazione.

### Bibliografia

- BEL GEDDES, N. (1944). *Norman Bel Geddes: war maneuver models created for Life magazine*, New York, Time Publisher – MoMA.
- BLOCH, M. (2014). *La guerra e le false notizie*, Roma, Fazi Editore, pp. 89-129.
- CAPA, R. (2008). *Leggermente fuori fuoco*, Roma, Contrasto, pp. 87-110.
- COLLIER, P. (2022). *Allied Military Mapping of Italy during the Second World War*, in *Nuova Antologia Militare*, No. 3, Società Italiana di Storia Militare, Roma, Tab Edizioni.
- COSGROVE, D. (1984). *Realtà sociali e paesaggio simbolico*, Milano, Edizioni Unicopli, pp. 33-53.
- DILLER, E., SCOFIDIO, R. (1994). *Hostility into Hospitality*, in *Back to the front: tourisms of war*, a cura di E. Diller, R. Scofidio, New York, Princeton Architectural Press, pp. 278-294.
- DILLER, E., SCOFIDIO, R. (2011). *Turismo e guerra*, in *The Atlantikwall as military archaeological landscape*, a cura di M. Bassanelli, G. Postiglione, Siracusa, Lettera Ventidue Edizioni, pp. 38-49.
- FAGONE, S. (2019). *Ricognitori su Husky*, s.l., Self-Publishing.
- FARINA, S. (2017). *Norman Bel Geddes e la costruzione del futuro*, Milano, Franco Angeli, pp. 157-183.
- FARINELLI, F. (2003). *Geografia*, Torino, Giulio Einaudi Editore.
- GIBELLI, A. (2007). *L'officina della guerra*, Torino, Bollati Boringhieri Editore.
- G.S.G.S. (1943). *Notes on G.S.G.S. Maps of Italy Sicily, Sardinia and Corsica*, London, War Office.
- HARRISON, R.E. (1944). *Look at the World. The FORTUNE Atlas for World Strategy*, New York, Alfred A. Knopf.
- JÜNGER, E., SCHULTZ, E. (2017). *Il mondo mutato. Un sillabario per immagini del nostro tempo*, Milano-Udine, Mimesis Edizioni.
- LANSING, A. (2003). *Endurance. L'incredibile viaggio di Shackleton al Polo Sud*, Milano, TEA.
- MAFFEI, N.P. (2018). *Norman Bel Geddes, American design visionary*, London-New York, Bloomsbury Publishing Plc, pp. 143-181.

ANTONIO MARIA PRIVITERA

- PEARSON, A.W. (2002). *Allied Military Model Making during World War II*, in *Cartography and Geographic Information Science*, vol. 29, No. 3, Milton Park, Taylor & Francis.
- ROSSI, M. (2016). *La geografia serve a fare la guerra?*, Treviso, Antiga Edizioni.
- SANTONI, A. (1989). *Le operazioni in Sicilia e Calabria*, Roma, USSME.
- SCHMITT, C. (1991). *Il nomos della terra (1974)*, Milano, Adelphi Edizioni, pp. 81-82.
- SCOLARI, R. (2017). *Territorio di guerra*, in *Paesaggio di guerra*, K. Lewin, Milano-Udine, Mimesis Edizioni, pp. 25-39.
- SHACKLETON, E. (2021). *SUD. Storia dell'Endurance in Antartide 1914-1917*, Milano, Ugo Mursia Editore.
- VEGETTI, M. (2017). *L'invenzione del globo. Spazio, potere, comunicazione nell'epoca dell'aria*, Torino, Giulio Einaudi Editore.
- VIRILIO, P. (1996). *Guerra e cinema. Logistica della percezione*, Torino, Linadau.
- WESTPHAL, B. (2009). *Geocritica*, Roma, Armando Editore.
- WHEELER, M., WILLKIE, W. L. (1943). *Airways to Peace. An Exhibition of Geography for the Future*, in «The Bulletin of the Museum of Modern Art», I, vol. IX.

## *Cronaca di una rovina annunciata: le maquette di guerra di Mendelsohn, Wachsamann e Raymond*

*Chronicle of a Ruin Foretold: a war project by Mendelsohn, Wachsamann and Raymond*

**GIANLUIGI FREDA**

Università degli Studi di Napoli Federico II

### **Abstract**

*Nel 1943, l'Esercito degli Stati Uniti assoldò segretamente Erich Mendelsohn e Konrad Wachsamann per progettare la fedele riproduzione delle tipiche unità residenziali berlinesi dell'epoca, al fine di testare e massimizzare la forza sterminatrice delle bombe che avrebbero poi annientato la capitale tedesca. Nello stesso sito nel deserto dello Utah, chiamato Dugway Proving Ground, e con lo stesso intento, Antonin Raymond progettò la riproduzione in scala reale di due unità residenziali giapponesi.*

*In 1943, the US Army secretly hired Erich Mendelsohn and Konrad Wachsamann to design accurate reproductions of typical Berlin residential units of the time, in order to test and maximize the incendiary strenght of the bombs that would later destroy the German capital. In the same site in the Utah desert, called Dugway Proving Ground, and with the same intention, Antonin Raymond designed the full-scale reproduction of two Japanese residential units.*

### **Keywords**

Mendelsohn, Wachsamann, Raymond.  
*Mendelsohn, Wachsamann, Raymond.*

### **Introduzione**

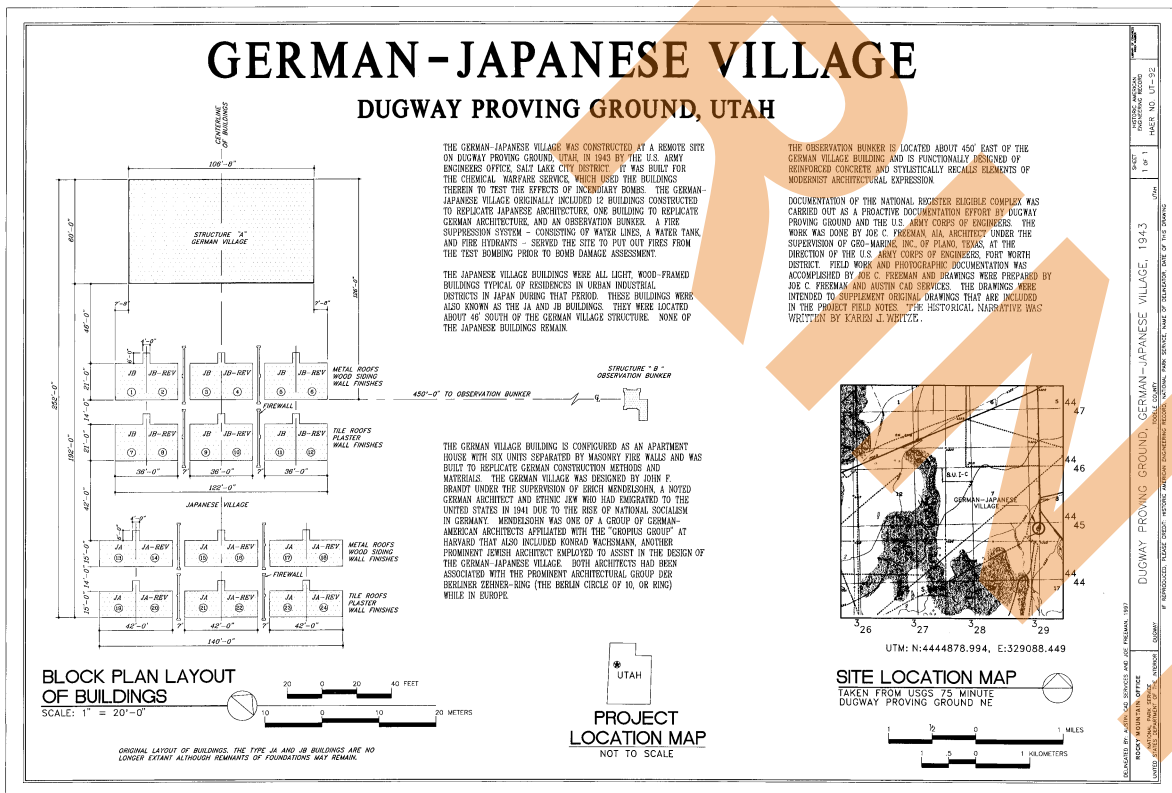
AN-M50 è il nome della bomba incendiaria che le forze aeree americane lanciarono sul territorio tedesco alla fine della II guerra mondiale. Malgrado le misure contenute e il peso di poco inferiore ai due chilogrammi, questa piccola bomba dalla sezione esagonale è stata la principale artefice della distruzione di Berlino. Delle migliaia di tonnellate di bombe trasportate dai caccia bombardieri statunitensi, e lanciate contro le città tedesche, il 97% era costituito da questa submunizione ad alto potenziale esplosivo, capace di penetrare anche il cemento armato. Non a caso, per queste sue qualità, venne utilizzata soprattutto contro obiettivi ad alto grado di protezione. Durante le centinaia di attacchi aerei guidati dall'aviazione britannica prima e in seguito da quella americana, furono sganciate su Berlino circa 50.000 tonnellate di bombe [Oswalt 2006, 65].

Città moderna da costruire e città moderna da distruggere, nel breve arco di poco più di venti anni, dagli albori del modernismo alle battute finali della guerra che ha segnato l'identità morale e politica del mondo contemporaneo, la capitale tedesca è stata dapprima investita dalla carica creatrice del Moderno, poi da una devastante forza distruttiva, a causa della quale ancora oggi, a distanza di ottant'anni, sono ancora visibili le profonde ferite urbane che hanno investito il suo tessuto urbano e il suo patrimonio edilizio.

GIANLUIGI FREDA

Il limite che separa chi costruisce da chi distrugge sembra invalicabile ed è difficile pensare che la sapienza del primo possa essere messa a servizio del cinismo del secondo. Eppure, chi eccelle nell'arte del costruire è il più temibile dei distruttori, poiché sia per costruire che per distruggere è necessario conoscere profondamente tecniche, materiali, misure, pesi, caratteristiche di resistenza per ridurre al minimo i margini di errore. Per questa ragione, nel 1943, l'Esercito degli Stati Uniti assoldò segretamente Erich Mendelsohn, affinché l'autore di mirabili opere di architettura moderna potesse dare il suo contributo prezioso all'allestimento di uno scenario di distruzione, nel deserto dello Utah, a meno di 200 km da Salt Lake City, progettando la fedele riproduzione, per tecniche, dimensioni e materiali, di una tipologia tipica dell'edilizia residenziale popolare berlinese dell'epoca, al fine di testare – e massimizzare – la forza sterminatrice della bomba AN-M50. Nel suo inedito ruolo di 'consulente di guerra' di Roosevelt, Mendelsohn non fu solo: Konrad Wachsamann, celebre per le sue sperimentazioni in ambito tecnologico e strutturale, ebbe il compito di valutare la scelta e la qualità del legno con il quale sarebbero state riprodotte le case berlinesi. Queste ultime furono costruite fino al dettaglio dell'arredo e dei tessuti, per prevedere il comportamento del fuoco una volta esplosa la bomba [Historic American Engineering Record 2002, 3].

Nello stesso sito, chiamato Dugway Proving Ground (Fig. 1, 2), a poco più di 12 metri dal "villaggio tedesco" di Mendelsohn e Wachsamann, per evitare che le fiamme durante i test propagassero tra di loro, Antonin Raymond ebbe il compito di riprodurre in scala reale due unità residenziali tipiche della cultura costruttiva giapponese. Si disse che fu tale la precisione con cui l'architetto ceco, noto anche per il lavoro svolto in Giappone, portò a termine il suo compito, che, prima del test, sulla tovaglia nella sala da pranzo finta, furono appoggiate le stesse bacchette per il cibo in uso a Tokyo.



1: Historic American Engineering Record, Dugway Proving Ground, German-Japanese Village, South of Stark Road, in WWII Incendiary Test Area, Dugway, Tooele County, UT.



2: Vista aerea del German-Japanese Village, Utah.

### 1. Dugway Proving Ground, German-Japanese Village, Test structure A

La ricostruzione dell'insieme degli eventi che condussero al reclutamento degli architetti europei da parte dell'Esercito degli Stati Uniti è un'operazione complessa e che non può, ad oggi, ritenersi precisa e compiuta dal punto di vista storiografico. Tuttavia, grazie ai documenti resi pubblici dal Dipartimento degli Affari Interni americano, in particolare dall'*Historic American Engineering Record*, è possibile attribuire con assoluta certezza la responsabilità dei progetti del Villaggio tedesco a Mendelsohn e Wachsamann.

L'unità di ingegneri dell'Esercito statunitense (*United States Army Corps of Engineers*) chiese la consulenza degli architetti tedeschi per supportare la ricerca sulle potenzialità distruttive delle bombe condotta dalla *Standard Oil Development Company*, coinvolta nella strategia di guerra statunitense, nel dicembre del '43, dal Generale Leslie Groves, che fu anche il responsabile militare del Progetto Manhattan, ovvero il programma di sviluppo della bomba atomica. All'infuori di Mendelsohn e Wachsamann, non sono stati divulgati altri nomi di architetti che presero parte a tali esperimenti di guerra, ma sembra che anche altri eminenti esponenti del Movimento Moderno, che facevano parte della cerchia di Gropius ad Harvard furono contattati dai servizi segreti americani per partecipare ad operazioni simili. Non è provato, inoltre, che i due tedeschi parteciparono alla costruzione *in situ* dei modelli in scala reale delle *miestkaserne* berlinesi, ma la collezione di più di cento elaborati di progetto firmati da Mendelsohn, conservati nell'archivio del Dugway Proving Ground, testimoniano il coinvolgimento diretto dell'architetto scomparso a San Francisco nel 1953. Mendelsohn, inoltre, fornì alla *US Army Chemical Warfare Service* (CWS), ovvero l'unità dell'esercito americano impegnata nella ricerca sulle armi chimiche, informazioni sostanziali sulle caratteristiche della produzione di strutture per l'edilizia in forze all'industria tedesca del tempo [*Historic American Engineering Record* 2002, 8].

Anch'egli in qualità di consulente della Standard Oil, Konrad Wachsamann fu impiegato nelle ricerche riguardanti le costruzioni in legno. Sembra improbabile che i due architetti, invece, abbiano collaborato alla produzione dello studio commissionato dalla CWS su struttura, forma

GIANLUIGI FREDA

e densità urbane di sedici città tedesche, utile a formulare un piano di attacco aereo altamente devastante: non solo Berlino, dunque, ma anche Danzica, Dresda, Monaco, Stoccarda ed altre furono oggetto di studi urbani di guerra da parte degli americani.

I blocchi residenziali progettati da Mendelsohn (Fig. 2) contenevano diverse unità, a loro volta suddivise in più stanze separate da muri, per stabilire con maggiore esattezza i principi alla base di un bombardamento efficace [Ramirez 2008, 89]. Le prove di lancio, effettuate da una quota di 20000 piedi, fecero maturare l'idea che un gran numero di piccole bombe fossero in grado di far propagare velocemente il fuoco attraverso i solai, impendendo ai muri interni, che garantivano la funzione di *firewall*, di contenere l'incendio. Intelaiatura, muratura esterna, solai, falegnameria, partizioni interne e tetto (questi ultimi due particolarmente significativi ai fini dell'efficacia del bombardamento) dei dodici appartamenti su due piani dei blocchi del villaggio tedesco riproducono con precisione i riferimenti provenienti dalla Germania dell'Ovest e da quella Centrale. Nondimeno, l'arredo interno fu riprodotto con altrettanta cura, perché decisivo per decifrare le caratteristiche della propagazione delle fiamme (Fig. 3).

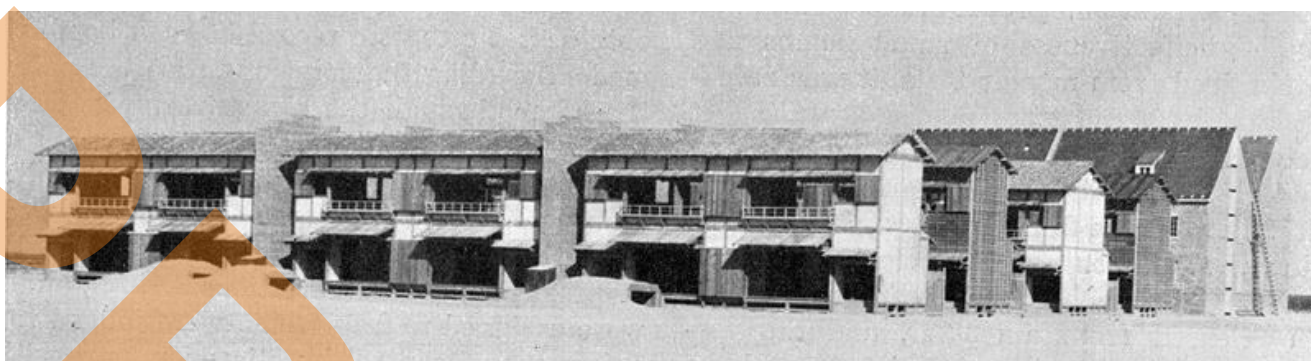
Le riproduzioni di Mendelsohn e Wachsamann contenevano: un divano imbottito, una poltrona imbottita, un divano non imbottito, un mobile buffet e un tavolino da cucina, una sedia, un tavolo ovale, un tavolo da pranzo, un armadio, un letto singolo con materasso a molle e con capezzale, un letto matrimoniale con materasso a molle, una culla, una sedia di vimini, un comodino, due tappeti, le tende per le finestre e qualche cuscino. A tale precisione nel restituire una domesticità da dare alle fiamme non corrispose eguale attenzione nel trattare dettagli e finiture esterne. Altrettanto metodica e cinica, fu la cura dei dettagli nella rappresentazione degli interni delle case di Raymond e la verifica dei tempi e della qualità dell'incendio dei *tatami* e degli altri tipici elementi della tradizione giapponese. Antonin Raymond ebbe per molto tempo la fama di "padre dell'architettura moderna giapponese". Ironia fatale per chi prese parte alla strategia di guerra statunitense. Se nelle biografie di Mendelsohn e Wachsamann non vi sono riferimenti alla collaborazione con l'esercito americano, Raymond, invece, ammette che, nonostante il suo amore per il Giappone, il modo più rapido per porre fine alla guerra fosse sconfiggere la Germania e il Giappone il più rapidamente possibile e nel modo più efficace possibile. Raymond non fu scelto soltanto perché esperto della cultura e delle tipologie costruttive giapponesi, ma anche perché negli anni tra le due guerre ebbe modo di progettare il quartier generale della *Standard Oil Development Company* di New York [Plung 2018, 8].

La cura che contraddistinse il progetto di Raymond non è soltanto visibile nella scelta dei materiali, in particolare il legno, che avessero proprietà del tutto paragonabili a quelle che caratterizzavano i materiali del paese che l'architetto ceco scelse come suo luogo d'elezione, ma anche nel preciso elenco di elementi di arredo, comprese le scarpe indossate in casa dalle famiglie giapponesi (Fig. 4).



3: *Historic American Engineering Record, Dugway Proving Ground, German-Japanese Village, German Village, South of Stark Road, in WWII Incendiary Test Area, Dugway, Tooele County, UT.*





4: Il Villaggio giapponese progettato da Raymond, Dugway Proving Ground.

### Conclusioni

Una volta costruiti e arredati i modelli in scala reale delle case popolari tedesche e giapponesi, il 17 maggio 1943 iniziarono i primi test delle armi incendiarie che si conclusero il 16 luglio 1943. In seguito, nel 1944, furono condotti ulteriori test per perfezionare il potere distruttivo della bomba a grappolo M-69. In totale, le strutture furono distrutte e ricostruite completamente almeno tre o quattro volte [Plung 2018, 9].

A partire dal 1994, per redigere la documentazione dell'*Historic American Engineering Record*, sono state condotte diverse ispezioni per constatare le condizioni degli edifici-test. A distanza di mezzo secolo, le alterazioni dovute alle ultime prove incendiarie eseguite e alla mancata manutenzione, dovuta alla progressiva perdita di utilità del villaggio rispetto agli obiettivi militari dell'Esercito degli Stati Uniti, hanno esasperato la condizione di rovina cui queste architetture erano destinate sin dal loro concepimento. Esse, però, restituiscono la testimonianza della volontà di tre maestri dell'architettura europea di prestare la loro conoscenza nel campo della costruzione agli intenti bellici dell'esercito americano. Il rischio di riformulare un giudizio morale su Mendelsohn, Wachsamann e Raymond deve però essere ridimensionato tenendo conto delle condizioni storiche che hanno fatto maturare tali scelte agli autori tedeschi. Già segnata dalle esperienze della Prima Guerra Mondiale, dunque abituata alla morte sui campi di battaglia, la generazione di Mendelsohn, diversamente da quanto accade oggi nel contesto pacifico dell'Europa occidentale, seppe confrontarsi con la violenza fino a usarla per arginare la possibilità di scenari ancora più drammatici. Di questi, agli occhi di chi immaginava la sconfitta delle forze alleate, l'assetto geo-politico mondiale, che avrebbe potuto conseguirne, apparve spaventoso.

### Bibliografia

OSWALT P. (2006), *Berlino città senza forma*, Roma, Meltemi.

PLUNG, D.J. (2018). *The Japanese Village at Dugway Proving Ground: An Unexamined Context to the Firebombing of Japan*, in «The Asia-Pacific Journal», 16, 8, pp. 2-21.

RAMIREZ, E. (2008). *Erich Mendelsohn at War*, in *Perspecta*, vol. 41, *Grand Tour*, Cambridge, MIT Press, pp. 83-91.

### Elenco delle fonti archivistiche o documentarie

Historic American Engineering Record, *Dugway Proving Ground, German-Japanese Village*, German Haer No. Ut-92.

### Sitografia

<https://www.spiegel.de/spiegel/a-50307.html> (gennaio 2023)

PREPRINT

## *Paesaggi dell'anima. Immaginario e progetto nei luoghi del conflitto* *Soul's landscapes. Imagery and project in places of conflict*

**FRANCESCA COPPOLINO**

Università degli Studi di Napoli Federico II

### **Abstract**

*Il contributo indaga il modo in cui le guerre e le distruzioni, a partire dal Novecento, abbiano mutato l'immaginario delle rovine e come, attraverso lo sguardo e l'azione progettuale, sia possibile superare l'elaborazione del lutto, individuando processi di risignificazione, transizione e postproduzione delle rovine. La sfida, in questi casi, non riguarda il riconoscimento di "un senso perduto", ma la ricerca di "un senso da ritrovare" [Augé 2004] che si muove tra immaginario e progetto, tenendo presente che senza il nostro lavoro di interpretazione, i resti del passato, sospesi in uno stato di congelamento, di abbandono o di rifiuto, rimarrebbero mute macerie.*

*The contribution investigates the way in which wars and destructions, starting from the twentieth century, have changed the imagery of ruins and how, through the gaze and the design action, it is possible to overcome the elaboration of mourning, identifying processes of resignification, transition and postproduction of the ruins. The challenge, in these cases, does not concern the recognition of "a lost meaning", but the research for "a meaning to be rediscovered" [Augé 2004] that moves between imagery and project, bearing in mind that without our work of interpretation, the rests of the past, suspended in a state of freezing, abandonment or denial, would remain mute rubble.*

### **Keywords**

Rovine di guerra, immaginario, progetto di architettura.  
*War ruins, imagery, architectural project.*

### **Introduzione**

Se si svincola la nozione di "rovina" dalla sua vocazione prettamente letteraria, ci si accorge che, come sosteneva Walter Benjamin, il passato è costruito da "rovine su rovine" e la rovina rappresenta una condizione perpetua e inevitabile [Benjamin 1999]. In ogni epoca, il tempo, le guerre, le catastrofi naturali hanno prodotto e continueranno a produrre rovine, stimolando l'uomo a interrogarsi su cosa fare di esse e rendendo la rovina un concetto sempre contemporaneo. A partire dal Novecento, con il susseguirsi di terribili conflitti e catastrofi, le rovine abbandonano il romantico isolamento nel paesaggio naturale e la grammatica del pittoresco, per mostrarsi all'interno di paesaggi degradati e città bombardate, assumendo nuovi ruoli [Norcia 2015]. Le rovine ritratte nelle cruente immagini di ben noti film come *Paisà* (1946) di Roberto Rossellini, *Mamma Roma* di Pier Paolo Pasolini (1962) o *Il cielo sopra Berlino* (1987) di Wim Wenders mostrano come, a partire dalla seconda metà del Novecento, nell'immaginario collettivo, alle rovine antiche, bucoliche e nostalgiche, si sarebbero presto sostituite le immagini di nuove rovine del terrore e della follia.

Al *Grand tour* per la scoperta dei paesaggi archeologici, testimonianza di tempi antichi e di architetture gloriose, si affianca, come fa notare André Habib, un "nuovo *Grand tour* della distruzione" [Habib 2015, 15], che si afferma in seguito ai disastri di Dresda, Berlino, Hiroshima,

FRANCESCA COPPOLINO



1: Il "nuovo Grand tour della distruzione": G. Basilico, *Beirut*, 1991 (fonte: Roma, Maxxi, Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo); G. Sánchez, *Las ruinas de la biblioteca de Sarajevo*, 1992 (fonte: Sánchez 2017); R. Peter, *Dresda*, 1945 (fonte: Deutsche Fotothek).

Beirut, Sarajevo, Gaza, Baghdad e che rileva una mappa globale della devastazione, nella quale ogni rovina di guerra appare come una domanda aperta in attesa di risposta, che richiede un continuo approfondimento culturale e progettuale. In questo doloroso e perturbante scenario, si è lentamente sempre più affermata una particolare categoria di rovine, che affonda le radici nel concetto di "sublime", introdotto da Edmund Burke nel 1757 e negli studi sulla "psiche" umana e sulle "tracce mnestiche" di Sigmund Freud [Freud 1978]. Si tratta della categoria di rovine intese come paesaggi dell'anima, che da allora ha impegnato i progettisti in una ricostruzione semantica di questi luoghi e che oggi vede tracciate diverse traiettorie interpretative e linee di intervento su cui si continua a riflettere. In questo quadro, in particolare, emerge l'importanza della relazione tra immaginario e progetto per superare la tendenza, che frequentemente si è manifestata a proposito delle rovine di guerra, a circoscrivere le alternative di azione tra i due estremi della ricostruzione totalizzante di quanto è stato distrutto e dell'eliminazione delle rovine considerate come resti di poco conto o come macerie da cancellare. Entrambe queste posizioni si basano, infatti, su una considerazione della storia, da un lato, e della città e del paesaggio urbano, dall'altro, come elementi statici, mentre in realtà i meccanismi generati da questi dolorosi eventi sono fortemente mutevoli e variegati. L'"immaginario" delle rovine, inteso nell'accezione di Juhani Pallasmaa come connubio di identità, tempi e racconti, tra passato, presente e futuro [Pallasmaa 2012], può dunque divenire uno strumento progettuale significativo, in quanto consente di interrogarsi su possibili processi di risignificazione dei luoghi del conflitto, che ne rivalutano sensi e memorie nella città; su processi di transizione, volti a riflettere sul tempo e sulla temporalità e sulle condizioni per innescare la trasformazione e, infine, su processi di postproduzione, tesi a immaginare nuovi possibili scenari futuri.

## 1. Risignificazioni e memorie

"Il cammino dell'uomo è punteggiato di templi profanati, camere mortuarie depredate, castelli rasi al suolo e palazzi saccheggianti. Dovremmo starne alla larga con orrore, poiché segni di violenza, spietatezza e delitto. E invece ci volgiamo ad essi con reverenza, ammirando ciò di cui dovremmo piangere" [Hamm 1983, 7]. Con questa citazione di Robert Jungk, Oliver Brogginini inizia la descrizione di quelle che egli definisce "rovine tragiche", ossia rovine che raccontano eventi che lasciano sul terreno oggetti devastati e ancora caldi di fronte all'occhio, per nulla semplici da ricondurre, nemmeno in una prospettiva temporale ampia, a

una possibile riappacificazione verso il ritorno alla natura [Broggini 2009, 136].

Queste distruzioni, provocate da eventi improvvisi e traumatici, generano un distacco netto tra il prima e il dopo, determinando una condizione di rovina molto differente da quella originata da quel processo di erosione e di usura di cui parla Margurite Yourcenar a proposito della scultura e che Umberto Eco sintetizzava come condizione generata dall'azione del tempo [Miano 2019].

Una direzione significativa per elaborare il lutto della distruzione e per orientare possibili interrogativi progettuali è quella tracciata da Giuseppe Tortora, quando sostiene che la rovina è tale soltanto nel pensiero di chi, osservandola, riesce ad esercitare su di essa memoria e progettualità [Tortora 2006]. Si tratta di una considerazione particolarmente appropriata nel caso delle rovine di guerra, spesso trasformate in uno strumento di memoria collettiva, monito contro la guerra, testimoni di un passato perduto e ricordo permanente del disastro.

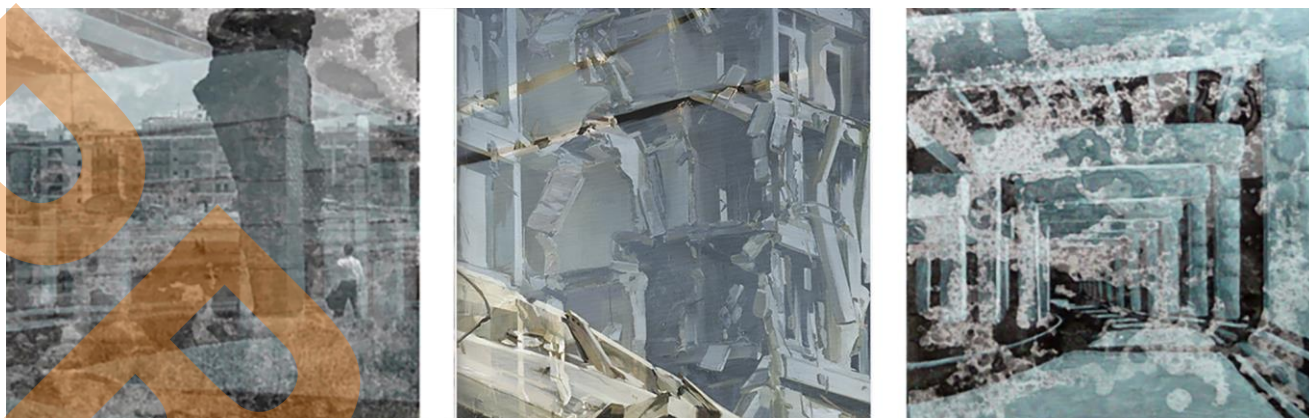
A tal proposito, sulla scia dei conflitti e delle catastrofi che hanno percorso l'intero secolo fino alla contemporaneità, Salvatore Settis evidenzia come le nuove rovine del Novecento siano divenute sempre più uno strumento di memoria: "memoria di quel che fummo, le rovine ci dicono non tanto quello che siamo, ma quello che potremmo essere. Sono per la collettività quello che per l'individuo sono le memorie d'infanzia" [Settis 2010]. Esse divengono piano piano, riprendendo le parole di Francesco Venezia, il vero e proprio "deposito di memoria collettiva della città" [Venezia 2011, 92]: portatrici di ricordi comuni, positivi e negativi, palinsesti stratificati di eventi storici, da tramandare. Tuttavia, la "memoria contemplativa", quando si trasforma in "patologia paralizzante" o in "totale rifiuto" non fa altro che immobilizzare la condizione di rovina producendo "feticismi conservativi" o conducendo alla "perdita definitiva". Al contrario, nell'approccio interpretativo relativo a questi luoghi è da prediligere una "memoria attiva" che si esplica positivamente, eleggendo un tempo intermedio tra passato e futuro, dove il passato è guardato con distacco e si offre alla praticabilità del presente [Altarelli 2022], stimolando processi di invenzione, in cui i resti possono diventare parte di una nuova narrazione.

Sul rapporto tra narrazione e rovina, fondamentali sono le argomentazioni di Franco Speroni in *La rovina in scena* (2002) quando ricorda come quest'ultima si distingua dalle forme narrative sequenziali, in quanto "non si tratta di una forma dimostrativa volta allo scioglimento di un nodo [...] ma è l'esperienza nel presente di quel nodo che assume il valore di un'unità profonda che si oppone sia al frammentismo assoluto dell'opera, sia alla dimostrazione narrativa" [Speroni 2002, 120]. Secondo questa concezione, ciò che la rovina di tutti i tempi racchiude e comunica non sono narrazioni consequenziali e lineari, ma narrazioni ibride e complesse, costituite da discontinuità, interruzioni e da continui ritorni, da schegge di passato che riemergono come pezzi di inconscio, esattamente come i ricordi riaffiorano alla memoria, tenendo presente che essa "è potente non tanto perché è forza allegorica che alimenta una narrazione, ma al contrario perché ne interrompe il flusso" [Pacioni 2016, 242]. A partire da queste considerazioni, è chiaro come sia innanzitutto nel riconoscimento di questi luoghi come vere e proprie "rovine", che le rovine tragiche di Brogginì possono essere guardate non più come macerie dolorose e fastidiose di cui disfarsi, ma come tracce mnestiche e discontinue, sia traumatiche che gloriose, sovrapposte nel tempo e immerse nello spazio urbano, che possono essere inserite e rielaborate in un nuovo racconto.

## 2. Transizioni e temporalità

"Il presupposto di questa rielaborazione è allora un distacco, una maturazione che permette un reinvestimento. L'elaborazione del lutto non deve nascondere la distanza temporale, quanto

FRANCESCA COPPOLINO

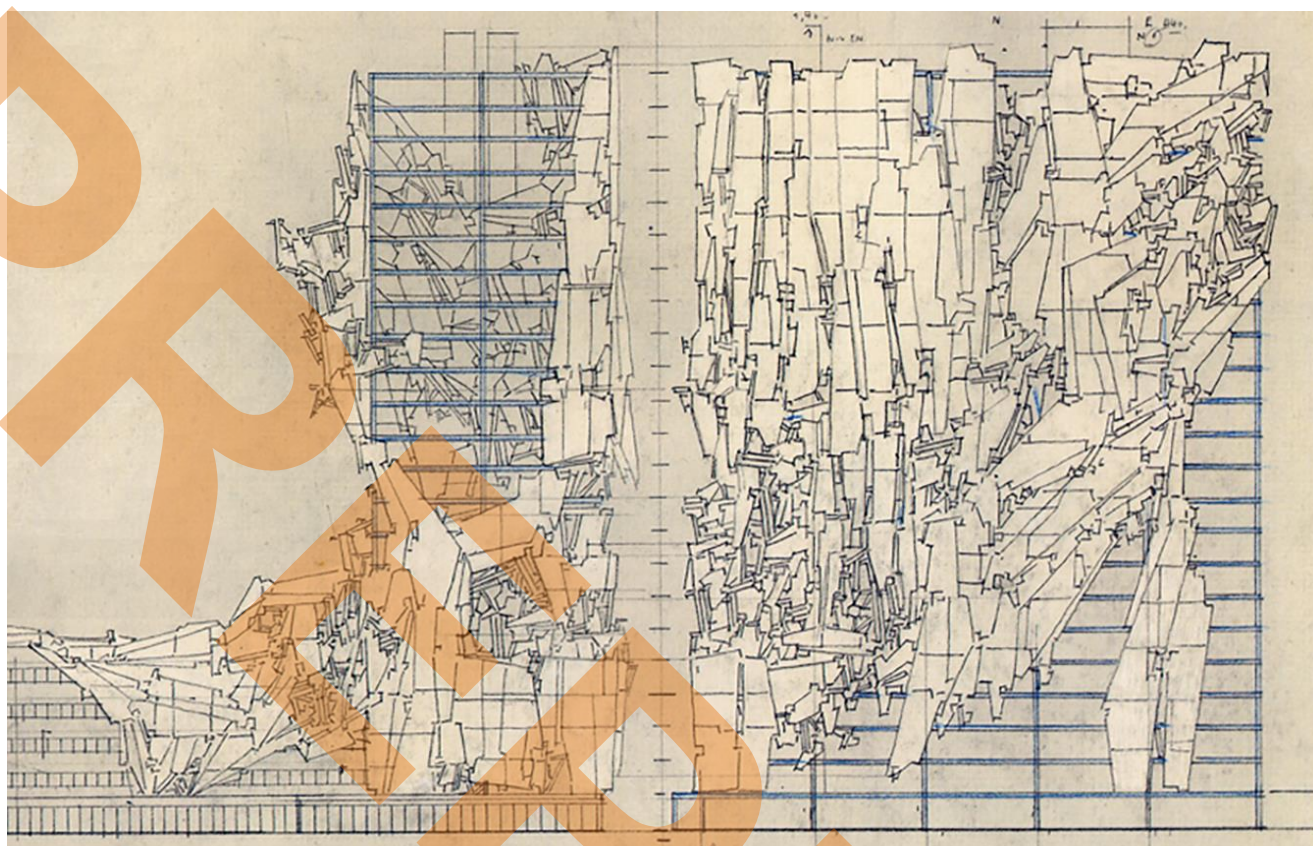


2: P.P. Pasolini, *Mamma Roma* (1962), fotogramma tratto dal film; D. Wylie, *Time piece*, olio su tela, collezione privata, 2010 (fonte: *La forza delle rovine* 2015, 42); P. Stanley, *Urban archaeology*, dipinto, 2010 (fonte: <https://www.patstanleystudio.com/urban-archeology.htm>).

assumerla, calcolarla nel dettaglio, mostrare l'anima e i detriti. Credo che le corrette 'trasformazioni architettoniche' debbano disporsi in questo modo, ossia concepire il progetto come una forma di elaborazione del lutto" [Emery 2011, 230-231].

Il filosofo Nicola Emery, con queste parole, pone in evidenza come nelle aree delle rovine di guerra la condizione di "transizione", intesa come fase transitoria tra un prima e un dopo, che consente di elaborare il lutto con distacco e di predisporre i presupposti verso la trasformazione, costituisca l'aspetto più interessante per il progetto. Il paesaggio urbano punteggiato dalle distruzioni belliche è completamente diverso da quello dell'iconografia compatta e coerente della città preesistente, ma è proprio negli edifici lacerati, nei vuoti, nelle intersezioni e nelle fratture che si sono determinate, che può nascere la città nuova, o almeno, un nuovo strato narrativo, con sensi fortemente innovativi, che si interseca e si sovrappone a quelli preesistenti.

Se il presupposto della trasformazione delle rovine di guerra è la distanza temporale, la fase di transizione tra il prima e il dopo implica, da un lato, il dover considerare la "temporalità" stessa insita nella rovina, dall'altro la necessità di agire attraverso strategie non definitive, ma aperte e problematiche, in un'ottica di lavoro in progress. In merito al primo aspetto, già il filosofo tedesco Georg Simmel, nel 1911, scriveva come particolarità che contraddistingue le rovine risieda nel fatto che: "esse siano in grado di far collassare le temporalità" [Simmel 1911, 135]. Attraverso la capacità di far collassare le temporalità, le rovine guadagnano l'accezione di luoghi del "ri-orientamento temporale", ossia luoghi architettonici privilegiati per sperimentare la decomposizione del tempo lineare storico, favorendo l'emersione di significati nascosti e decretandone il continuo movimento. La temporalità rende dunque le rovine luoghi in continuo divenire e, di conseguenza, l'unità formale della rovina è caratterizzata dallo spostamento continuo del confine e quindi dalla non-chiusura della forma, dalla presenza dell'azione incessante del conflitto, dovuta all'inesauribilità delle spinte interne tra loro antagoniste [Speroni 2002, 12]. La rovina è, in tal modo, percepita come un oggetto che mostra la sua materialità e il suo essere in divenire. Quando questo mostrarsi viene in sé stesso compreso, idealizzato e immaginato, esso diventa nuovamente e paradossalmente operativo in qualità di non finito. Si potrebbe affermare, come sostiene l'architetto spagnolo José Ignacio Linazasoro, che le rovine introducano un modello di architettura inteso come processo che produce continue nuove configurazioni dovute alle trasformazioni avvenute nel tempo [Linazasoro 2010, 17]. La concezione di rovina come non finito figurativo evidenzia



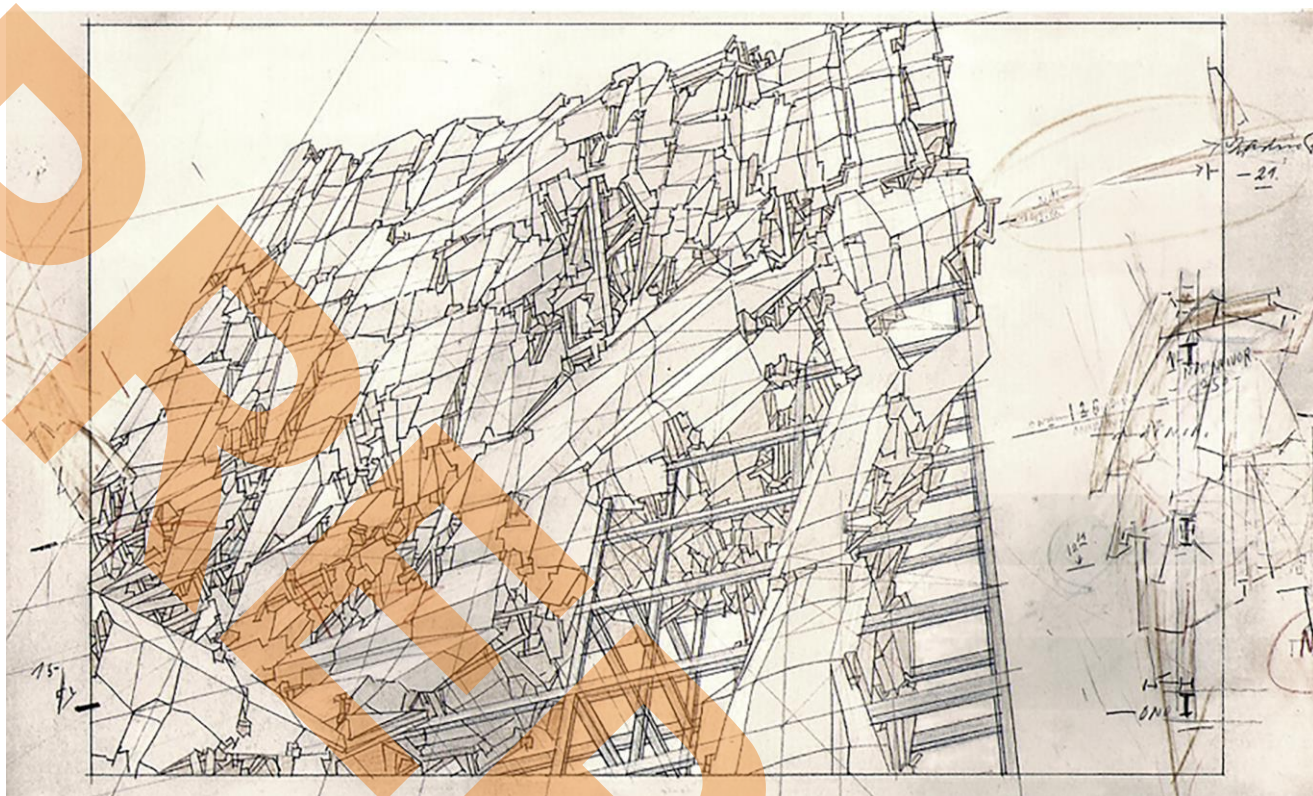
3: L. Woods, *Suggerimenti progettuali per l'edificio del Parlamento di Sarajevo*, *War and Architecture: Three Principles*. Disegni in sezione (2011).

l'accezione di rovina come luogo dell'incompiuto e diviene di grande rilevanza nel caso delle rovine di guerra, in quanto ne mostra la configurazione di forma incompleta di cui si sono persi pezzi, di forma "in transizione" da ricomporre.

Allo stesso tempo, la transizione implica anche il fatto che, così come le rovine sono forme incompiute soggette ad un continuo movimento di sensi, ovviamente anche le interpretazioni progettuali, specie in contesti urbani e sociali delicati come quelli che hanno subito tragedie e catastrofi, non sono mai univoche e definitive, in quanto la capacità di rielaborazione delle architetture esistenti aiuta a trovare delle soluzioni, ma la soluzione non è mai determinata, né unica. Le soluzioni possibili sono molteplici e variegate e dipendono da una varietà di fattori. Secondo questa concezione, il progetto può essere inteso esso stesso come "opera aperta", riprendendo la definizione di Umberto Eco e l'approccio di Michelangelo Buonarroti nei confronti dell'opera non finita dei *Prigioni*, ossia un'opera non assertiva, non-finita in sintonia con la stessa "incertezza" e "complessità" tipica delle rovine. Queste considerazioni, come fa notare Renato Bocchi, implicano la possibilità di lavorare sulla relazione tra le cose e sul divenire, non certo su un impossibile stato definito, stabilizzato, di lavorare su figure potenzialmente evolutive assai più che su forme finite [Bocchi 2016, pp. 11-13], riscoprendo nel passato 'archeologico' possibili tracce di futuro.

### 3. Postproduzioni e immaginazione

Nella Sarajevo devastata dai bombardamenti Lebbeus Woods propone con i suoi disegni un'architettura che prende forma dalle distruzioni belliche; strutture innestate e 'iniettate' negli



4: L. Woods, *Suggerzioni progettuali per l'edificio del Parlamento di Sarajevo*, *War and Architecture: Three Principles*. Disegni in pianta (2011).

edifici distrutti e negli spazi svuotati diventano cicatrici tali da incarnare una storia che non dovrebbe essere negata. Inedite tipologie denominate *freespace*, pensate per un nuovo modello sociale, danno vita ad un esercizio di realismo radicale, piuttosto che di utopismo, conferendo alla Sarajevo di Woods una carica di fascinazione più coinvolgente delle astratte ricostruzioni postbelliche moderniste [Woods 1993]. Il lavoro di Woods pone in evidenza il tema della "postproduzione" di nuova architettura che si sviluppa a partire dalla rovina, un'azione di radicamento alla 'sottostruttura' della rovina, in cui entrano in gioco meccanismi difficilmente descrivibili legati all'immaginazione, che però inequivocabilmente derivano in qualche misura dall'osservazione e dallo studio di quanto è stato generato dalle azioni di guerra. Con il termine "postproduzione", preso in prestito dall'ambito cinematografico e considerato nell'accezione individuata dallo storico dell'arte Nicolas Bourriaud per descrivere il modo in cui, negli ultimi anni, l'arte ha provato a riprogrammare il mondo, si intende una forma di appropriazione contemporanea culturale e fisica che agisce modificando le narrazioni esistenti, inserendo gli elementi che le compongono in nuovi scenari immaginativi alternativi [Bourriaud 2011].

La 'tensione' trasmessa dagli edifici nella loro condizione di rovina e nello stesso tempo la constatazione che le rovine osservate alludano in qualche misura alla configurazione precedente distrutta dall'evento bellico costituiscono aspetti fondamentali nella impostazione e nella ideazione del progetto.

Juhani Pallasmaa, partendo dalla distinzione di Bachelard tra "immaginazione formale" e "immaginazione materiale", sostiene che "le immagini che nascono dalla matrice proiettano esperienze, ricordi, associazioni ed emozioni più profonde e toccanti di quelle evocate dalla



forma", per cui parla di frammento, collage e discontinuità nell'immaginario architettonico, sottolineando la necessità di propendere per una "realtà aperta, non finita, associazioni di idee, memorie, il concetto di collage e di assemblaggio" [Pallasmaa 2012, 50-51].

Il rapporto tra immaginazione e postproduzione mette in campo un'interpretazione di rovina come frammento immaginifico, capace di andare oltre l'immagine stessa che rappresenta e di dar vita a nuovi immaginari, ricordando, come scrive Salvatore Settis, che "le rovine, innescando pensieri creativi, generano ipotesi sul futuro" [Settis 2010, p. 44], diventando figure frammentate di cui è possibile ricomporre e trasformare i pezzi e che possono essere reinserite nelle dinamiche progettuali urbane, generando nuove configurazioni.

È in questa direzione che ci si può riferire ad una linea di sperimentazione e di progetto, nella quale "il restauro di Castelvecchio (1959-1964) di Carlo Scarpa a Verona, la trasformazione di Sverre Fehn delle rovine della casa dell'Arcivescovo ad Hannes nel Museo Arcivescovile (1967-1979) e la recente ricostruzione di David Chipperfield del distrutto Neues Museum a Berlino (2009), sono gli esempi più straordinari di collage architettonici emersi attraverso un restauro sensibile e profondo" [Pallasmaa 2012, 50-51]. Questi esempi mostrano il superamento della dicotomia antico-nuovo, intesa semplicemente come confronto formale e stilistico, affrontando al contrario la questione della 'materia', dell'uso e delle relazioni delle rovine di guerra con spazio urbano attraverso un lavoro tra gli strati materiali e immateriali, che definisce nuove "immagini-collage", dense di tempi e significati.

## Conclusioni

L'indagine sul rapporto tra immaginario e progetto nel caso delle rovine di guerra guardate come nuovi paesaggi dell'anima, tra memoria, temporalità e immaginazione e non più come luoghi dolorosi del conflitto, ha consentito di tracciare, in questo contributo, alcune possibili direzioni interpretative e progettuali, spesso necessariamente complementari e compresenti, per affrontare la delicata questione del reinserimento di questi elementi tragici nelle dinamiche urbane contemporanee. Risignificazione, transizione e postproduzione possono dunque essere guardate, in questa ottica, come fasi indispensabili che guidano i processi di interpretazione e di trasfigurazione immaginativa tra il prima, il durante e il dopo. In sintesi, è chiaro come al progetto di architettura sia attribuito il compito di intrecciare e sintetizzare i molteplici fattori e le diverse criticità che emergono in questi particolari contesti, nei quali, come si è potuto evincere, è necessario che qualsiasi azione progettuale sia preceduta innanzitutto da una riappropriazione culturale e sociale di questi luoghi e dal conferimento di nuovi sensi. È solo nella ricerca di nuovi significati che è possibile sfuggire al rifiuto, allo straniamento, alla distruzione e alle macerie, rendendo questi luoghi veri e propri luoghi di memoria, statuti di "identità da ritrovare". Le rovine, riconosciute come paesaggi dell'anima, ci indicano allora una direzione, un approdo e, allo stesso tempo, ci ricordano chi siamo, da dove veniamo, dove andiamo. Anziché azzerare tutto e ricominciare da capo, le rovine ci insegnano che vale sempre la pena portarsi dietro, nel bene e nel male, anche solo un frammento di sé. Ci dimostrano che tutto cambia, ma che c'è sempre qualcosa che resta, qualcosa che resiste alla distruzione.

## Bibliografia

*Dead Tech* (1983), a cura di M. Hamm, R. Steinberg, R. Jungk, New York, Random House.

*La forza delle rovine* (2015). Catalogo della mostra, a cura di M. Barbanera, A. Capodiferro, Milano, Mondadori Electa.

*Semantica delle rovine* (2006), a cura di G. Tortora, Roma, Manifestolibri.

ALTARELLI, L. (2022). *L'immaginario delle rovine*, Siracusa, LetteraVentidue.

FRANCESCA COPPOLINO

- AUGÉ, M. (2004). *Rovine e Macerie. Il senso del tempo*, Torino, Bollati Boringhieri.
- BENJAMIN, W. (1999). *Il dramma barocco tedesco*, Torino, Einaudi.
- BOCCHI, R. (2016). *Un progetto per le "rovine al contrario" della coda della cometa*, in *Progetti di riciclo. Cinque aree strategiche nella coda della cometa di Roma*, a cura di D. Nencini, A. Capanna, Ariccia, Aracne editrice, pp. 11-14.
- BOURRIAUD, N. (2004). *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Milano, Postmedia Books.
- BROGGINI, O. (2009). *Le rovine del Novecento. Rifiuti, rottami, ruderi e altre eredità*, Reggio Emilia, Diabasis.
- EMERY, N. (2011). *Distruzione e progetto. L'architettura promessa*, Milano, Christian Marinotti Edizioni.
- FREUD, S. (1978). *Il disagio della civiltà*, in «Opere», Torino, Boringhieri, vol. 10, pp. 557-630.
- HABIB, A. (2015). *L'attrait de la ruine*, Bruxelles, Yellow and Now.
- LINAZASORO, J.I. (2010). *Rovine*, in *Ricomporre la rovina*, a cura di A. Ugolini, Firenze, Alinea, pp. 17-19.
- MIANO, P. (2019). *Rovine di guerra e progetto: un confronto da rinnovare*, in «Confronti. Quaderni di restauro architettonico. Il restauro nei territori in conflitto», vol. 8-10, pp. 47-53.
- NORCIA, A. (2015). *La rovina come nuovo paradigma del XX e del XXI secolo: per una riflessione sull'umanità*, in *La forza delle rovine. Catalogo della mostra*, a cura di M. Barbanera, A. Capodiferro, Milano, Mondadori Electa, pp. 34-45.
- PACIONI, M. (2016). *Distuggere le rovine*, in «Psiche. Rivista di cultura psicoanalitica», n. 1, pp. 241-260.
- PALLASMAA, J. (2012). *Frammenti, Collage e discontinuità nell'immaginario architettonico*, Pordenone, Giavedoni Editore.
- SÁNCHEZ, G. (2017). *Sarajevo 1992-2008*, Barcellona, Art Blume S.L.
- SETTIS, S. (2010). *Rovine. I simboli della nostra civiltà che rischiano di diventare macerie*, in «la Repubblica», 11 novembre.
- SIMMEL, G. (1981). *La rovina*, in *Rivista di Estetica*, a cura di G. Carchia, n. 8, pp. 121-127.
- SPERONI, F. (2002). *La rovina in scena. Per un'estetica della comunicazione*, Roma, Meltemi editore.
- VENEZIA, F. (2011). *Che cosa è l'architettura. Lezioni, conferenze, un intervento*, Milano, Electa.
- WOODS, L. (1993). *Architecture and War*, New York, Princeton Architectural Press.

#### Sitografia

<https://lebbeuswoods.wordpress.com/2011/12/15/war-and-architecture-three-principles/> (maggio 2023)

<https://www.patstanleystudio.com/urban-archeology.htm> (maggio 2023)

## Fictional war ruins. *Rappresentazione, estetica ed iconografia delle rovine belliche nel cinema e nei videogiochi*

*Fictional war ruins. Representation, aesthetics and iconography of war ruins in movies and videogames*

**BARBARA ANSALDI\***, **VERONICA SCARIONI\*\***

\*Università degli Studi di Napoli Federico II, \*\*Ordine dei Giornalisti della Lombardia

### **Abstract**

*Il paper propone un viaggio a più dimensioni tra le rappresentazioni di rovine belliche immaginate da registi, art director e concept artist che vanno in scena in produzioni cinematografiche e videoludiche, rivivendo, immaginando o anticipando i segni tragici di guerre – reali o fittizie – che si impongono allo spettatore con forza sublime. L'insieme di queste suggestioni visive forma un corpus di archetipi e modelli rappresentativi che costruiscono e alimentano l'immaginario collettivo sulle rovine di guerra, in una dialettica tra realtà e immaginazione.*

*The paper presents a multi-dimensional journey through the representations of war ruins as they are imagined by directors, art directors and concept artists both in movies and videogames. Such images of ruins re-live, imagine or anticipate the tragic signs of wars – both real and fictional – imposing themselves in front of the viewer with sublime strength. All these images build a corpus of archetypes and figurative models that build and fuel our collective imagination on war ruins, in a dialectic between reality and imagination.*

### **Keywords**

Rovine belliche, cinema, videogiochi.

*War ruins, cinema, videogames.*

### **Introduzione**

“Welcome to the new world order / Families sleepin' in their cars in the Southwest / No home, no job, no peace, no rest” canta Bruce Springsteen in *The Ghost of Tom Joad* (1995). Ci sono rovine belliche reali, ferite che segnano la storia di un paesaggio, e rovine belliche d'invenzione, costruzioni o ri-costruzioni immaginifiche che prendono quelle ferite e le trasformano in *visioni* nuove. Fascino, distruzione, immaginazione: la violenza della guerra non lascia soltanto tracce 'fisiche' e tangibili, ma alimenta un immaginario di frammenti di città, architetture e paesaggi vessati dai conflitti che, combinati creativamente, costruiscono immagini di rovine 'fittizie', eredità di guerre immaginarie/(re)immaginate. Gli immaginari di rovine sono già protagonisti dell'opera settecentesca di Giambattista Piranesi con le sue visioni dei *Carceri* e del *Campo Marzio* di Roma e nei *capricci* di Hubert Robert, Panini e Bellotto. Nella contemporaneità, cinema e videogiochi hanno rilanciato il potenziale prefigurativo, trasfigurativo, espressivo ed evocativo della rovina di guerra, sia ricostruendo gli effetti distruttivi di conflitti realmente accaduti, sia immaginando i segni di un passato drammatico non-vissuto, o, ancora, di un futuro catastrofico, previsione di ciò che potrebbe essere. Cinema, videogiochi e tecnologie della visione, a partire dalla fine del XX secolo, hanno dunque costruito e nutrito l'immaginario collettivo delle rovine di guerra, attribuendogli

nuovi significati e provocando nello spettatore sensazioni contrastanti, oscillanti tra disagio e fascinazione. Disastri contemporanei vanno in scena nei lavori di registi come Bernardo Rossellini (*Germania Anno Zero*, 1948), Wim Wenders (*Il cielo sopra Berlino*, 1987) e Roman Polanski (*Il Pianista*, 2002); visioni di futuristiche rovine extra-terrestri costellano i fondali spaziali dei titoli della saga di *Star Wars*, mentre le rovine di guerra 'fantastiche' sono disseminate nei mondi e nelle dimensioni alternative di *Final Fantasy X* (2001), delle trilogie de *Il Signore degli Anelli* e de *Lo Hobbit*; scenari post-apocalittici in rovina sono infine protagonisti di pellicole come *Independence Day* (1996) di Roland Emmerich, *Oblivion* (2013) di Joseph Kasinski, *Blade Runner 2049* (2017) di Denis Villeneuve e delle serie di videogiochi come *Metro* e *Fallout*. Il contributo cerca di tracciare il profilo della rovina bellica contemporanea messa in scena nelle produzioni cinematografiche e videoludiche tra realtà e immaginazione, per poi elaborare una classificazione delle *immagini* di rovine di guerra che alimentano e 'modellano' l'immaginario collettivo della contemporaneità, citando ed illustrando esempi significativi per ogni 'tipologia' identificata (Fig. 1).



1: Fotogramma tratto da *Blade Runner 2049* (2017); Concept art di *Rivet City* per *Fallout 3* (2008) (© Bethesda).

## 1. Rovine di guerra tra realtà e finzione. Genesi di un immaginario

La Prima Guerra Mondiale segna la fine di un'epoca e l'inizio della modernità: «il cinema è intimamente legato a questo complesso processo socio-culturale, non solo perché ne registra gli eventi principali o perché viene utilizzato come strumento di propaganda, ma soprattutto perché è un *medium* profondamente in sintonia con il nuovo universo mentale» [Alonge 2001, 7]. Da quel momento in poi, il cinema diventa mezzo prediletto per raccontare la guerra e, di conseguenza, per mettere in scena la devastazione e la scia di rovine che essa lascia dietro. La svolta digitale, poi, ha determinato la produzione esponenziale e pervasiva delle immagini, facendo sì che gli immaginari di guerra vengano costantemente rimodellati in larga scala dall'industria dell'*entertainment*. Il prodotto cinematografico e più tardi quello seriale e videoludico si configurano così al contempo conseguenza e potente agente catalizzatore dell'evento bellico, i cui drammatici esiti si incarnano proprio nelle rovine

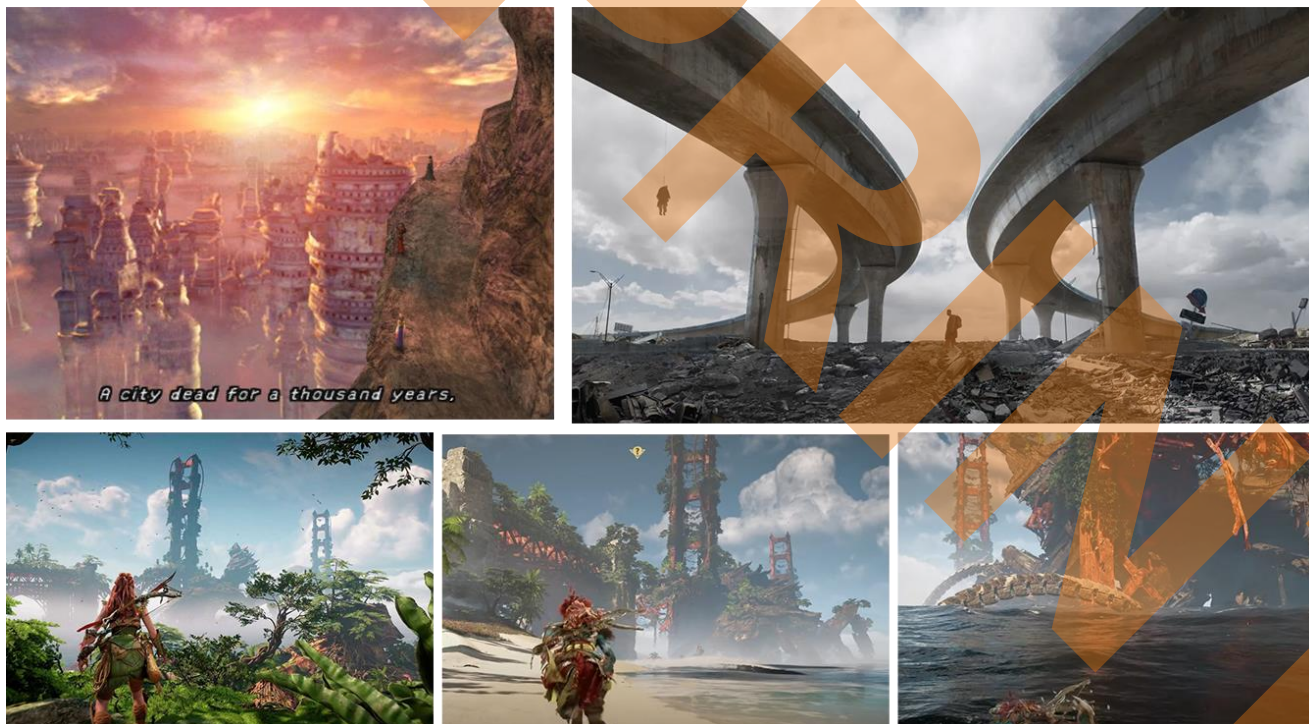
messe in scena, viste attraverso lo sguardo della camera da presa o tramite il mutevole punto di vista del giocatore. Sia nei film che nei videogiochi possiamo rintracciare quella che Montani definisce «condizione narrativa delle immagini» [Montani 1999], per cui la rappresentazione creativa delle rovine belliche – siano esse immaginarie o non, con tutto il portato emotivo che inevitabilmente viene sollecitato, è funzionale al coinvolgimento del pubblico e alla creazione di una memoria collettiva. Si va costruendo così un archivio visivo della memoria contemporanea, in cui i confini tra realtà e immaginazione diventano labili, essendo continuamente riscritti, confusi, reinterpretati, valicati. Marc Ferro rifiutava l'opposizione tra *fiction* e *non fiction*, asserendo che «l'immaginario è tanto la storia quanto la Storia» [Ferro 1993, 73] e tale immaginario è, oggi, il risultato dell'interazione continua tra questi due poli apparentemente opposti. Come rileva Alonge, in produzioni quali «[...] *Il Quinto Elemento* (1997), passando per le tavole di Bilal e di Moebius, per *Alien* (1979) e *Blade Runner* (1982) troviamo un universo iconografico e narrativo in cui gli interscambi sono così fitti e frequenti che risulta difficile distinguere quale sia il "testo-fronte"» [Alonge 2001, 25]. Ferro opera, inoltre, una distinzione tra *reconstitution*, ossia la mera riproduzione filologicamente corretta di un evento passato, e *reconstruction*, ossia la rielaborazione creativa, magari scorretta sul piano della realtà dei fatti, ma efficace sul piano della narrazione. Lo stesso ragionamento può essere applicato alla rappresentazione e messa in scena delle rovine belliche, che, anche quando sono il risultato di una ricostruzione creativa o di un'invenzione, svolgono un'azione efficace dal punto di vista espressivo, evocativo, simbolico e figurativo. Non dobbiamo dimenticare che è proprio la realtà ad offrire un repertorio visivo di immagini, icone, panorami, cui attingono sia il cinema che i videogiochi, per rappresentare le tracce tangibili di un conflitto bellico, rielaborandole e ricombinandole per dar vita a visioni inedite in cui realtà e finzione si intersecano e sovrappongono costantemente. Si tratta di un'attitudine che Bourriaud definisce attraverso il termine "postproduzione", ovvero il "riappropriarsi" di materiali esistenti, dei loro 'segni e significati', e il successivo ri-significarli all'interno di nuove opere e nuovi scenari [Bourriaud 2002]. Strutture collassate in pietra, legno e acciaio e paesaggi martorizzati dalla furia e dalla violenza della guerra catturano il nostro sguardo collettivo e ci obbligano a confrontarci con quell'intangibile soglia in cui passato, presente e futuro si incontrano. Sono lo specchio di traumi insuperati, di ferite impresse nella memoria collettiva mai sanate; sono rifugio in epoche, mondi e dimensioni parallele, luoghi decadenti e distanti del multiverso, nei confronti dei quali ci sentiamo meri affascinati spettatori; ma sono anche proiezione immaginativa, presagio e timore, incursioni in un futuro spaventoso, materializzazione delle nostre paure più ataviche.

## 2. Tassonomia delle rovine belliche tra rappresentazione e punto di vista

"The boarded up windows / The empty streets / While my brother's down on his knees / My city of ruins / My city of ruins" canta ancora Bruce Springsteen in *My City of Ruins* (2002). L'industria dell'intrattenimento inserisce il tema della rovina bellica all'interno dei prodotti cinematografici, seriali o videoludici, attribuendogli un valore – espressivo, evocativo e simbolico – a seconda della tipologia di conflitto attorno al quale ruota l'intera 'trama' e a cui fanno da 'sfondo attivo'. Vi sono rovine di guerre reali, ricostruite o re-immaginate, esito di conflitti che realmente hanno segnato la nostra storia e che testimoniano un doloroso passato; rovine 'immaginarie', nelle quali il potenziale trasfigurativo della rovina si esplica nella sua forma più estrema, proiettandoci in mondi fantastici e galassie lontane, i cui 'fondali' appaiono dilaniati dalla forza distruttiva di guerre anch'esse immaginarie; vi sono, infine,

BARBARA ANSALDI, VERONICA SCARIONI

rovine belliche ‘post-apocalittiche’, rovine ‘anticipate’ [Coppolino 2018, 987] (quelle che meglio rispecchiano la nostra epoca e che appartengono a un genere oggi ampiamente esplorato) lascio di conflitti catastrofici che riflettono le nostre paure più recondite nel veder collassare il mondo e le strutture sociali a cui siamo abituati. È interessante operare una seconda ‘classificazione’, innestata sulla prima, delle immagini di rovine belliche sulla base di un elemento fondamentale nella narrazione visiva delle stesse: il punto di vista. Il lessico cinematografico presenta di per sé un *range* piuttosto vasto per definire i movimenti di macchina e le inquadrature: dalla prospettiva panottica (erede dell’arte del XIX sec.) del campo lungo, della panoramica e della carrellata aerea – che propongono uno spazio “visibile” e misurabile – ai campi di ripresa ravvicinati, con obiettivo ad altezza uomo, dove la presenza umana viene messa a confronto diretto con lo scenario. Potremmo quindi identificare alcuni ‘sguardi’ ricorrenti sulla rovina di guerra: lo sguardo *a volo d’uccello*, finalizzato a trasmettere allo spettatore il respiro e l’estensione della distruzione e la piccolezza dell’uomo rispetto ad essa; la visuale in prima persona (*first person shot*), condivisa tra cinema e videogiochi, che consente allo spettatore o al *player* di adottare la prospettiva percettiva e visiva del personaggio interno alla narrazione; il *sottinsù*, espediente prospettico che trova in Piranesi il suo padre spirituale e che ha lo scopo di farci sentire sopraffatti dalla mole vertiginosa del rovinoso scenario che si erge dinanzi ai nostri occhi; infine, il punto di vista *dinamico-interattivo*, prerogativa del videogiochi, in cui la relazione prospettica con la rovina cambia costantemente sia in base agli spostamenti del protagonista sia in rapporto al libero movimento della visuale di gioco, entrambi dipendenti – integralmente o parzialmente – dalla volontà del giocatore (Fig. 2).



2: Dall’alto verso il basso, da destra verso sinistra: panoramica di Zanarkand in rovina in un fotogramma tratto da *Final Fantasy X* (2001) © Square Enix; fotogramma tratto dal film *Codice Genesis* (2010); screenshot del *Golden Gate* in rovina visto da diversi punti di vista tratti da *Horizon: Forbidden West* (2022) © Guerrilla Games.

Alla prima categoria appartengono le rovine di guerra presenti titoli ambientati durante o dopo un conflitto realmente avvenuto, a partire da *Germania Anno Zero* (1948) di Rossellini, *Il cielo sopra Berlino* (1987) di Wenders, *Il Pianista* (2002) di Polanski, passando per *Full Metal Jacket* (1987) di Kubrick fino a pellicole come *Salvate il Soldato Ryan* (1998) di Spielberg e *Dunkirk* (2017) di Nolan, nonché le serie di videogame quali *Call of Duty*, *Medal of Honor* e *Battlefield*. La rappresentazione filmica e videoludica delle rovine di guerre effettivamente combattute è spesso soggetta ad integrazioni immaginifiche e trasfigurazioni simboliche, che 'colmano' la mancanza di materiali storicamente accreditati su cui basare la narrazione visiva o addirittura si sostituiscono ad essi. Mentre il film di Rossellini venne girato tra le vere rovine della Berlino nell'immediato dopoguerra, tutti gli altri titoli sono accomunati da una "riscrittura immaginaria" dei resti bellici (significativa è la ricostruzione della Varsavia devastata dalla Seconda Guerra Mondiale ne *Il Pianista*), arrivando a de-localizzarli, ricostruendo intere città altrove (è il caso delle rovine di Hue in *Full Metal Jacket*, ricostruite nelle campagne londinesi) o addirittura mettendo in scena battaglie mai avvenute in luoghi mai esistiti, come nel caso emblematico delle cittadine francesi di Neuville e Ramelle in *Salvate il Soldato Ryan*, allestite nell'Hertfordshire in Inghilterra e di cui ci viene mostrata con vivido realismo la distruzione. È sulla scia di queste pellicole che si inseriscono le rovine che costellano le ambientazioni dei numerosi videogiochi soprattutto in prima persona sui maggiori conflitti della storia contemporanea quali *Call of Duty: World at War* (2008), *Medal of Honor* (2010), *Battlefield I* (2016) e *Call of Duty: WWII* (2017), solo per citarne alcuni (Fig. 3).



3: Dall'alto verso il basso, da destra verso sinistra: fotogramma tratto da *Germania Anno Zero* (1948); fotogramma tratto da *Salvate il Soldato Ryan* (1998); il Reichstag in rovina in *Call of Duty: World at War* (2008) © Activision Blizzard; Varsavia in macerie ne *Il Pianista* (2002); fotogramma tratto da *Full Metal Jacket* (1987) con la ricostruzione di Hue devastata; screenshot tratto da *Battlefield I* (2016) © DICE.

Ad accomunare tutti gli esempi citati è quello che Montani definisce processo di “autenticazione delle immagini”, per cui non importa quale sia la tecnologia o il mezzo di rappresentazione (digitale, analogico ecc.) né il grado di fedeltà alla realtà dei fatti affinché l’immagine sia ‘validata’ come testimonianza. In altre parole, per lo studioso «autenticare [...] vale quanto “ri-realizzare”, riabilitare l’immagine alla relazione col suo altro irriducibile» [Montani 2010, XIV]. Ogni ricostruzione di uno scenario riflette le forme di visualizzazione della rovina di guerra, capaci di segnare e riconfigurare la nostra memoria collettiva e il nostro repertorio visivo e culturale, che viene alimentato anche e soprattutto dall’immaginazione estetica: «reinscenare il passato evoca necessariamente l’immaginazione storica sia da parte del regista che dello spettatore» [Burgoyne 2008, 8].

La seconda categoria riunisce rovine belliche di civiltà appartenenti a mondi di fantasia, universi alternativi o a visioni estreme di un futuro extra-terrestre: realtà e finzione sembrano ancora più distanti, ma solo apparentemente. Dietro alla facciata di utopia fantastica, c’è un solido sforzo di *worldbuilding* che cela connessioni e legami indissolubili con la realtà, rielaborazioni di archetipi a noi familiari ma che osserviamo attraverso il filtro dell’immaginazione. La distinzione tra *fiction* e *non fiction*, riprendendo le parole di Ferro, è valida solo a un livello superficiale, trattandosi piuttosto di due diversi livelli tra loro interconnessi. Nessun universo inventato, nemmeno la più radicale visione fantastica, potrebbe derogare da un’idea di coerenza e credibilità e da chiari riferimenti/controparti reali. Universi e dimensioni alternative sono espressione del primordiale desiderio dell’uomo di immaginare altre realtà, eppure negli scenari ‘fantastici’ convivono frammenti del reale ed elementi fantasy, onirici e *sci-fi*. E così le vestigia di antichi edifici appartenenti a civiltà aliene si alternano a strutture collassate in acciaio sulla cornice di un paesaggio lunare, come avviene in numerose produzioni – sia cinematografiche che videoludiche - legate alla saga di *Star Wars*. Il genere fantasy riprende e combina invece elementi di stampo medievale, proponendo fortezze e città ridotte in rovina da epiche battaglie: Osgiliath ne *Il Signore degli Anelli: il Ritorno del Re* (2003) e la fortezza di Dol Guldur ne *Lo Hobbit - Un viaggio inaspettato* (2012) ne sono esempi rilevanti. Sul versante videoludico, la visionaria saga di *Final Fantasy* spicca per l’originale e immaginifica fusione di epoche, luoghi e stili architettonici diversi: è il caso delle rovine di Zanarkand in *Final Fantasy X* (2001), metropoli futuristica dall’architettura ispirata alle forme del passato, ridotta ad un cumulo di macerie dalla Machina War contro Bevelle. Nel corso del gioco ci viene poi mostrata la città così com’era prima della sua distruzione: una città che vive solo nel sogno collettivo dei suoi abitanti, trasformati in *Intercessori* per conservarne la memoria mediante un sonno eterno (Fig. 4).

L’ultima – e più popolosa – categoria si riferisce alle rovine belliche che compongono gli scenari distopici di molte produzioni del filone post-apocalittico, immaginario del possibile nel quale il desiderio innato di sognare dell’uomo si scontra con l’orrore della distruzione, completando il processo di *de-romanticizzazione* della rovina. Oggi, infatti, gli artisti la concepiscono «non più come i pittori del Settecento, per giocare – malinconicamente o edonisticamente – con l’idea del tempo che passa, ma per immaginare il futuro» [Augé 2004, 97]. E dunque la città in rovina assume i toni cupi di un’utopia negativa, utopia nel senso di «a-topos: senza luogo. L’anelito a un altrove nel quale la realtà si riflette sublimata, il non luogo in cui l’umanità negata proietta sé stessa» [Froio 2014, 4]. Inoltre, gli eventi dell’11 settembre 2001 hanno fatto registrare un aumento esponenziale dei titoli dedicati a questo genere, rappresentando «uno spartiacque che ha modificato e ridefinito il modo di concepire le immagini, le narrazioni, il reale, il trauma» [Della Torre 2020, 75], come se «l’immagine



delle Torri colpite, collassate e precipitate su sé stesse, avesse costituito davvero un Ground Zero, un punto zero, l'epicentro di un nuovo immaginario» [Donghi 2014, 44]. Nelle opere di Gordon Matta-Clark e nelle fotografie Gabriele Basilico e Joel Meyerowitz possiamo scorgere la stessa tensione drammatica, la consapevolezza che la coesione del mondo così come lo conosciamo è più fragile di quanto possa sembrare (Fig. 5).



4: Dall'alto verso il basso, da destra verso sinistra: concept art per *Star Wars: Battlefront II* (2017) © EA DICE; Osgiliath in rovina in un fotogramma tratto dal film *Il Signore degli Anelli - Il Ritorno del Re* (2003); la fortezza in rovina di Dol Guldur in un fotogramma tratto da *Lo Hobbit - Un viaggio inaspettato* (2012); Rovine di Zanarkand in *Final Fantasy X* (2001) © Square Enix.



5: Da sinistra verso destra: *Conical Intersect* (Parigi, 1975) di Gordon Matta-Clark; fotografia di Gabriele Basilico tratta da *Beirut 1991* (Baldini Castoldi Dalai editore, 2003); fotografia di Joel Meyerowitz del *World Trade Center* a New York dopo il crollo delle Torri Gemelle (*Aftermath – World Trade Center*, 2001).

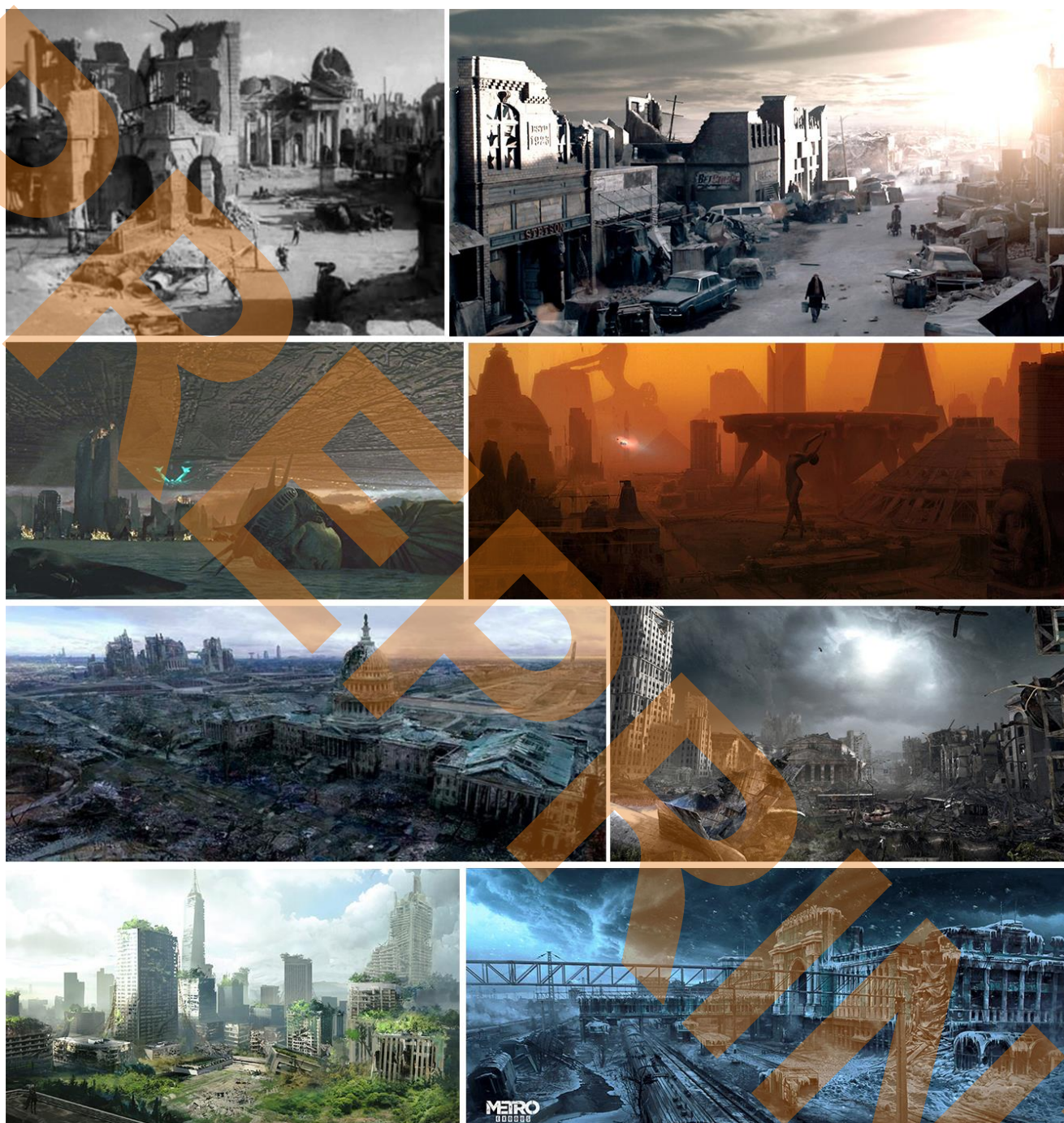
Film e videogiochi ci spingono a cercare questo tipo di epifania attraverso la visione e il gameplay, come se ogni edificio sventrato o in fatiscente rovina ci ricordasse che l'ordine

sociale potrebbe crollare da un momento all'altro, proprio come i resti decadenti di un luogo che un tempo dava per scontata la sua permanenza. Ed ecco che vanno in scena futuribili scenari distopici potenzialmente verificabili e modellati dall'«immaginazione intermediale» [Montani 2010, 24], scenari in cui domina il silenzio dell'abbandono, *aftermath* di un «un disastro che avrà costretto l'umanità ad “abbandonare i luoghi” e che è pur necessario rappresentarsi fin da oggi, in anticipo, affinché vi sia in ogni caso, qualche testimone». [Augé 2004, 97]. Diversi sono i titoli che hanno contribuito in maniera decisiva a creare e arricchire l'immaginario 'catastrofico' legato al genere post-apocalittico a partire da Fritz Lang con il suo *Metropolis* (1927) e *Things to come* (1936) di Menzies su sceneggiatura di H.G. Wells, passando per l'America devastata dall'invasione aliena di *Independence Day* (1996) di Emmerich e de *La Guerra dei Mondi* (2005) di Steven Spielberg, fino ai più recenti *Codice Genesi* (2010) dei fratelli Hughes e *Blade Runner 2049* (2017) di Villeneuve. Questi ultimi due rappresentano entrambi le conseguenze disastrose di una guerra nucleare, riflettendo paure più che mai attuali, da un lato mostrandoci un mondo disabitato e solitario, dall'altro una Las Vegas deserta, avvolta da una nube radioattiva, che strizza l'occhio all'opera di Sant'Elia. In questo immaginario post-disastro nucleare si inseriscono anche le serie di videogiochi di *Fallout* e *Metro*. In *Fallout 3* (2008), che fonda il suo carattere sull'estetica delle rovine, il giocatore viene catapultato in un mondo dove, in seguito a una catastrofica guerra nucleare, le strutture sociali sono state annientate. In *Metro 2033* (2010) e nei suoi *sequel*, tutti basati sul romanzo omonimo dello scrittore russo Dmitry Glukhovskiy, i sopravvissuti a una guerra nucleare sono costretti a vivere nelle metropolitane della capitale russa: fuori un mondo straziato dall'inverno nucleare'. Rispetto agli altri *media*, i videogiochi presentano una caratteristica unica: l'interattività. Nel videogioco, la messa in scena di un mondo in rovina si lega profondamente al nocciolo centrale del gioco in sé: non solo scrutare ma interagire attivamente con lo scenario in rovina, da molteplici punti di vista. In *Fallout*, ad esempio, il giocatore percorre le ultime vestigia della civiltà, setacciando i relitti di un mondo perduto per costruirne uno nuovo, con l'obiettivo di ripristinare un ambiente vivibile. In *NieR: Automata* (2017) il *player* impersona un gruppo di androidi con caratteristiche umane che ha il fine di sconfiggere le *biomacchine* aliene per permettere all'Umanità di rinascere sulla Terra. Questa partecipazione attiva nei confronti della rovina fa sì che il videogioco aggiunga un nuovo modo di relazionarsi ad esse, al di là della tradizionale contemplazione (Fig. 6).

## Conclusioni

La sintetica disamina delle rovine belliche qui presentata non ha, ovviamente, la pretesa di essere esaustiva, richiedendo una trattazione molto più estesa e approfondita. Si pone, piuttosto, come un insieme di suggestioni atte a stimolare la riflessione intorno all'estetica e all'iconografia delle rovine di guerra nel cinema e nei videogiochi, partendo da una fondamentale premessa, ovvero che il modo in cui vengono messe in scena è sempre 'mediato', così come il nostro modo di percepirle, da un immaginario comune. Il potere evocativo, trasfigurativo e prefigurativo della rovina bellica immaginaria/immaginata nelle sue diverse declinazioni dà vita a visioni di un passato, presente o futuro 'in potenza' o ad evocazioni di mondi paralleli in cui depositare la memoria della distruzione, celandola, trasformandola o anticipandola, senza mai cancellarla. Le immagini di rovine belliche in film e videogiochi sono dunque 'testi' che da un lato testimoniano e raccontano, dall'altro producono e alimentano un immaginario visuale che riflette il modo in cui la collettività concepisce sé stessa, il proprio doloroso passato e l'angoscia per il futuro.

*Difese, distruzioni, permanenze delle memorie e dell'immagine urbana*



6: Dall'alto verso il basso, da destra verso sinistra: fotogramma tratto da *Things to come* (1936); fotogramma tratto dal film *Codice Genesi* (2010); New York assediata e distrutta dagli alieni in un fotogramma di *Independence Day* (1996); concept art per *Fallout 3* (2008) © Bethesda; Mosca distrutta dalla guerra nucleare in *Metro: Last Light Redux* (2013) © 4A Games; concept art per *Nier: Automata* (2017) © Square Enix; concept art per *Metro: Exodus* (2019) © 4A Games.

### **Bibliografia**

ALONGE, G., (2001). *Cinema e guerra. Il film, la Grande Guerra e l'immaginario bellico del Novecento*, Novara, UTET.

AUGÉ, M. (2004). *Rovine e macerie. Il senso del tempo*, Torino, Bollati Boringhieri.

BARBARA ANSALDI, VERONICA SCARIONI

- BOURRIAUD, N. (2002). *Post Production. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Dijon, Les presses du réel.
- BURGOYNE, R. (2008). *The Hollywood Historical Film*, Blackwell, Malden.
- COPPOLINO, F. (2018). *Luoghi dell'abbandono nella città della postproduzione. Immaginare di rovine attraverso lo sguardo cinematografico*, in *La Città Altra: Storia e immagine della diversità urbana: luoghi e paesaggi dei privilegi e del benessere, dell'isolamento, del disagio, della multiculturalità*, a cura di F. Capano, M.I. Pascariello, M. Visone, Napoli, FedOA, pp. 981-988.
- DELLA TORRE, P. (2020). *Dieci anni di immaginario post-11/9 nel Marvel Cinematic Universe*, in *La guerra delle immagini nel XXI secolo. Cinema, televisione, web*, a cura di G. Gozzini, P. Masciullo, Catanzaro, Rubbettino Editore, pp. 73-90.
- DONGHI, L. (2014). *Torri che crollano, guerra al terrore e immagini redacted. Riflessioni sull'immaginario bellico dopo l'11 settembre*, in *America oggi. Cinema, media, narrazioni del nuovo secolo*, a cura di G. Carluccio, Torino, Kaplan, pp. 44-65.
- FERRO, M. (1993). *Cinéma et Histoire*, Parigi, Gallimard.
- FROIO, G. (2014). *Visioni e eterotopie: l'iconografia della rovina nella definizione di scenari urbani contemporanei*, in «DISEGNARECON», n. 13.
- MONTANI, P. (1999). *L'immaginazione narrativa: il racconto del cinema oltre i confini dello spazio letterario*, Milano, Guerini & Associati.
- MONTANI, P. (2010). *L'immaginazione intermediale: perlustrare, rfigurare, testimoniare il mondo visibile*, Roma, Laterza.

#### **Sitografia**

<https://killscreen.com/previously/articles/videogames-and-aesthetic-ruins/amp/> (gennaio 2023)

*La Zattera della Resistenza. Una installazione di architettura contro tutte le guerre*  
*The Raft of Resistance. An architectural installation against all wars*

**GENNARO DI COSTANZO\***, **NICOLA CAMPANILE\*\***, **ORESTE LUBRANO\*\*\***

\*Università degli Studi di Napoli Federico II, \*\*Politecnico di Bari, \*\*\*"Sapienza" Università di Roma

### **Abstract**

*Una placida superficie calcarea ospita tre costruzioni a loro modo imponenti, troppo alte e raccolte per essere abitate. La loro forma è talmente concisa da risultare impenetrabile allo sguardo e al corpo, tuttavia la Zattera, sospinta dai venti di guerra, avanza imperturbabile per i mari che circondano l'Europa, portando con sé un messaggio di speranza per tutti quei luoghi, teatri di guerra, in cui la distruzione ha privato i cittadini della loro identità, rimuovendo ampie parti di città e di memoria urbana. Un simbolo di resistenza contro tutte le guerre.*

*On a placid stone surface are three imposing constructions, too tall and too close to be inhabited. Their shape is so concise as to be impenetrable to the eye and the body. Nevertheless, the Raft, propelled by the winds of war, advances imperturbably through the seas surrounding Europe, bringing with it a message of hope for all those places, theatres of war, where destruction has deprived citizens of their identity, removing large parts of the city and urban memory. A symbol of resistance against all wars.*

### **Keywords**

Zattera della Resistenza, installazione, composizione architettonica.  
*Raft of Resistance, installation, architectural composition.*

### **Introduzione**

Dall'inizio del conflitto bellico in Ucraina il tema della guerra ha interessato le vicende geopolitiche e sociali dell'Europa nella sua interezza, arrivando ad assumere il carattere di un dramma che viene percepito con dolore da ogni cittadino della comunità stessa proprio in virtù dell'orrore che i centri urbani stanno subendo tutt'ora. L'immagine delle città, teatro della guerra in corso, costituisce la vivida e silenziosa testimonianza della distruzione in atto, che agisce non esclusivamente sui beni immobili e sulle persone presenti sul territorio invaso ma include anche chi di quel popolo ne percepisce l'appartenenza a un'idea di civiltà condivisibile e prossima culturalmente. Tale appartenenza estende difatti il conflitto su piani altri che trascendono gli interessi strategici, economici e militari, interessando questioni di senso che possono essere indagate attraverso approcci disciplinari e metodologici specifici, criticamente disposti allo svelamento di frammenti di verità, con cui affrontare il distacco, ossia la perdita di una parte del nostro patrimonio culturale. Da questo punto di vista parlare di "immagine della città" – parafrasando il titolo di un noto saggio di Kevin Lynch – significa parlare non tanto dello spettro della città, di *eidolon*, direbbe Ernst Cassirer, piuttosto riguarda la diffusione generalizzata che la potenza dell'immagine produce, il suo essere supporto per un sentire comune, vettore comunicativo che veicola significati plurimi e complessi pur simbolicamente trattenuti in un'unità icastica. Parlare dunque dell'immagine della città in relazione agli scenari di guerra significa emendare le ragioni eteronome per accogliere un approccio autonomo, esclusivamente circoscritto al campo dell'immagine e della forma, sua sublimazione in unità complessa e progettata, per poter assumere uno

sguardo critico sull'indicibile contingenza. Nell'assumere tale postura, si vuole introdurre l'argomentazione di un progetto di architettura rivolto alla sensibilizzazione verso il tema della guerra in Ucraina che tenta tuttavia di stabilire un dialogo con altri conflitti bellici, remoti nel tempo e nello spazio.

### 1. Un monumento "reagente"

In prima istanza è da rilevare la questione di come l'architettura possa effettivamente agire sulla percezione dei teatri di guerra, palesando lo stato di rovina in cui sono ridotti i centri urbani scenari della furia distruttrice e insensata che quelle rovine ha generato. Architettura e guerra sono naturalmente due polarità in opposizione. Se l'architettura progetta e costruisce spazi dove si svolge la vita degli uomini – si pensi al trinomio heideggeriano "abitare, pensare e costruire" [Heidegger 1976] – la guerra è legata alla distruzione, processo attraverso cui si demoliscono i valori costitutivi della *polis* e si mettono a nudo quelle strutture elementari che informano la vita stessa. Ma se da un lato la guerra è distruzione, bisogna comunque riconoscere che essa è *apocalypsis* – rivelazione – dei bisogni, solitamente velato dietro le forme compiute dell'architettura, che tengono insieme una comunità di cittadini – si pensi alla nascita della *polis* descritta nella *Repubblica* di Platone – e le forme di vita che quella comunità contiene. Pertanto, le rovine della guerra portano in sé la "memoria collettiva" [Halbwachs 2001] degli uomini, le speranze e le azioni capaci di fondare luoghi dall'altissimo valore architettonico e culturale, ma esse sono anche *τραῦμα* (ferita) fisica e psicologica che racconta il disfacimento e le contraddizioni dell'azioni dell'uomo. Non si tratta quindi di rovine prodotte dal naturale scorrere del tempo, ma di architetture interrotte dall'azione forzata dell'uomo e che per questo si oppongono a divenire macerie in quanto trattengono la «memoria di quel che fummo [...] ci dicono non tanto quello che siamo, ma quello che potremmo essere. Sono per la collettività quello che per l'individuo sono le memorie d'infanzia» [Settis 2010, 44]. In questo senso, il conflitto diviene *Polemos* – padre di tutte le cose seguendo Eraclito – nella misura in cui la disgregazione, nel suo rivelarsi, può rappresentare il motore capace di sviluppare un pensiero il cui fine è la ricostruzione.

Difatti gli scenari di guerra vivono lo sfaldamento del corpo della città non per opera del tempo o di un cataclisma ma per quello dell'azione umana, qualificando la guerra stessa come evento inemendabile nella memoria collettiva di un popolo al pari dei più drammatici eventi naturali. Di fronte a tale dissoluzione della forma finita delle città, l'architettura non può che rapportarsi attraverso i suoi strumenti propri, ponendosi rispetto allo scenario di un conflitto bellico con l'obiettivo di disvelarne la mancanza di senso che si riflette nella mancanza sostanziale di parti che componevano gli edifici e la città: facciate sventrate che mostrano, come in una sezione, gli impalcati interni oppure edifici pubblici distrutti o adattati alle più stringenti necessità denunciano la mutilazione in atto. Per poter raggiungere tale finalità, si è voluto lavorare sul tema architettonico del monumento proprio in ragione della capacità retorica di cui questo specifico tema è capace di sprigionare, agendo sulla memoria collettiva attraverso la permanenza in essa del monito a cui il monumento può dare espressione. Monumento, etimologicamente rimanda a memoria-testimonianza: la radice latina di *monumentum* deriva dal verbo *mōnere*, "ricordare" appunto. L'idea di *monumento* riguarda la costruzione dello spazio urbano e territoriale evidenziando come sussista una stringente relazione fra la città e le architetture paradigmatiche che la compongono, sottolineando altresì la centralità del monumento nei processi di trasformazione e sviluppo della città stessa e del territorio.

In Italia, nel 1966 vengono alle stampe due libri fondamentali, *L'architettura della città* di Aldo

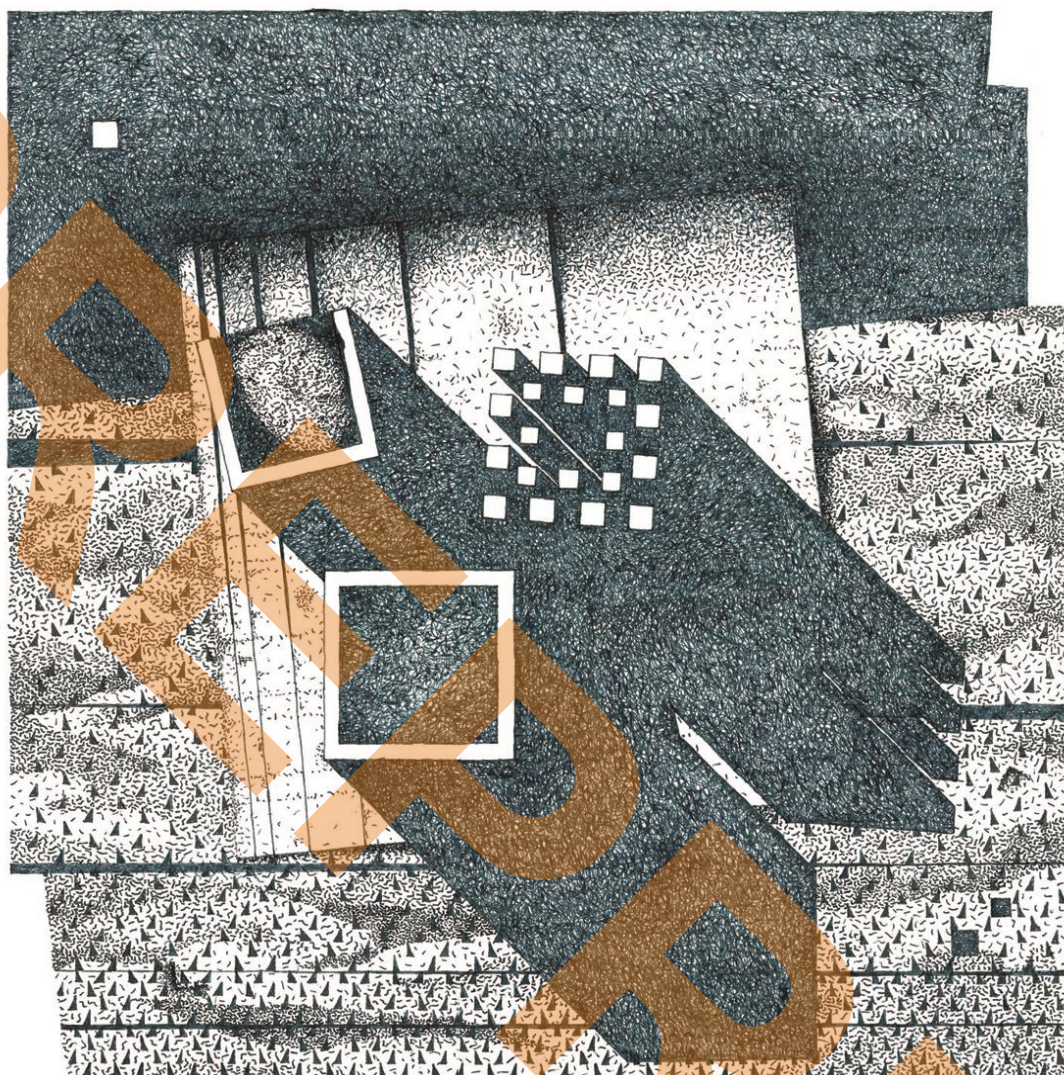
Rossi e *Il territorio dell'architettura* di Vittorio Gregotti. Entrambi i volumi ponevano al centro del dibattito il ruolo dell'architettura in relazione alla costruzione delle città e più in generale a condizioni contestuali significative, in particolare tra il manufatto architettonico e il suo intorno [Gregotti 1966]. Aldo Rossi indaga la città attraverso il "metodo delle permanenze", precisando che i monumenti sono gli «elementi capaci di accelerare il processo di urbanizzazione di una città e, riferendoli a un territorio più vasto, degli elementi caratterizzanti i processi di trasformazione spaziale del territorio» [Rossi 1966, 107], chiarendo dunque il significato interscalare di queste architetture che divengono "elementi primari" per la città, capaci di orientarne lo sviluppo urbano. Il monumento, dunque, è descritto come qualcosa che permane, dove si riconosce nel significato delle forme una qualità capace di rappresentare la tradizione dei luoghi, la loro individualità e quei valori di permanenza che la definiscono in quanto processo di sedimentazione delle esperienze.

In quanto monumento, il progetto di una Zattera della Resistenza vuole innanzitutto mostrare la finitezza del monumento in relazione alla caducità e fragilità degli scenari bellici, straniando l'osservatore nel momento in cui coglie la dicotomia in atto tra la forma architettonica colta nella sua cristallina esattezza e la perdita della stabilità di un luogo a causa della guerra, relazione che può essere espressa compiutamente come differenza stabilitasi tra ciò che contraddistingue il luogo come rassicurante e stabile condizione in cui esprimere una determinata cultura dell'abitare e il vuoto, ove invece tale possibilità è preclusa dalla transitorietà degli elementi che preannunciano quella cultura dell'abitare ma non la realizzano effettivamente [Purini 2008]. Il monumento pensato per far "reagire" gli scenari di guerra si pone come *objets trouvés* dotato di una forma talmente concisa da risultare impenetrabile allo sguardo e al corpo, ponendosi paradossalmente come un'installazione navigante, analogamente a quanto realizzato da Aldo Rossi con il Teatro del Mondo per la Biennale di Venezia del 1980, composta, in tal caso, da una placida superficie calcarea ospitante tre costruzioni a loro modo imponenti, troppo alte e raccolte per essere abitate. La loro forma è talmente concisa da risultare impenetrabile allo sguardo e al corpo, tuttavia la Zattera, sospinta dai venti di guerra, avanza imperturbabile per i mari che circondano l'Europa, portando con sé un messaggio di speranza per tutti quei luoghi, teatri di guerra, in cui la distruzione ha privato i cittadini della loro identità, rimuovendo ampie parti di città e di memoria urbana.

## 2. Ratio formosa

«Un'opera ben fatta, che sia davvero 'in forma', e perciò anche utile, quella soltanto è lecito chiamare bella» [Cacciari 2014].

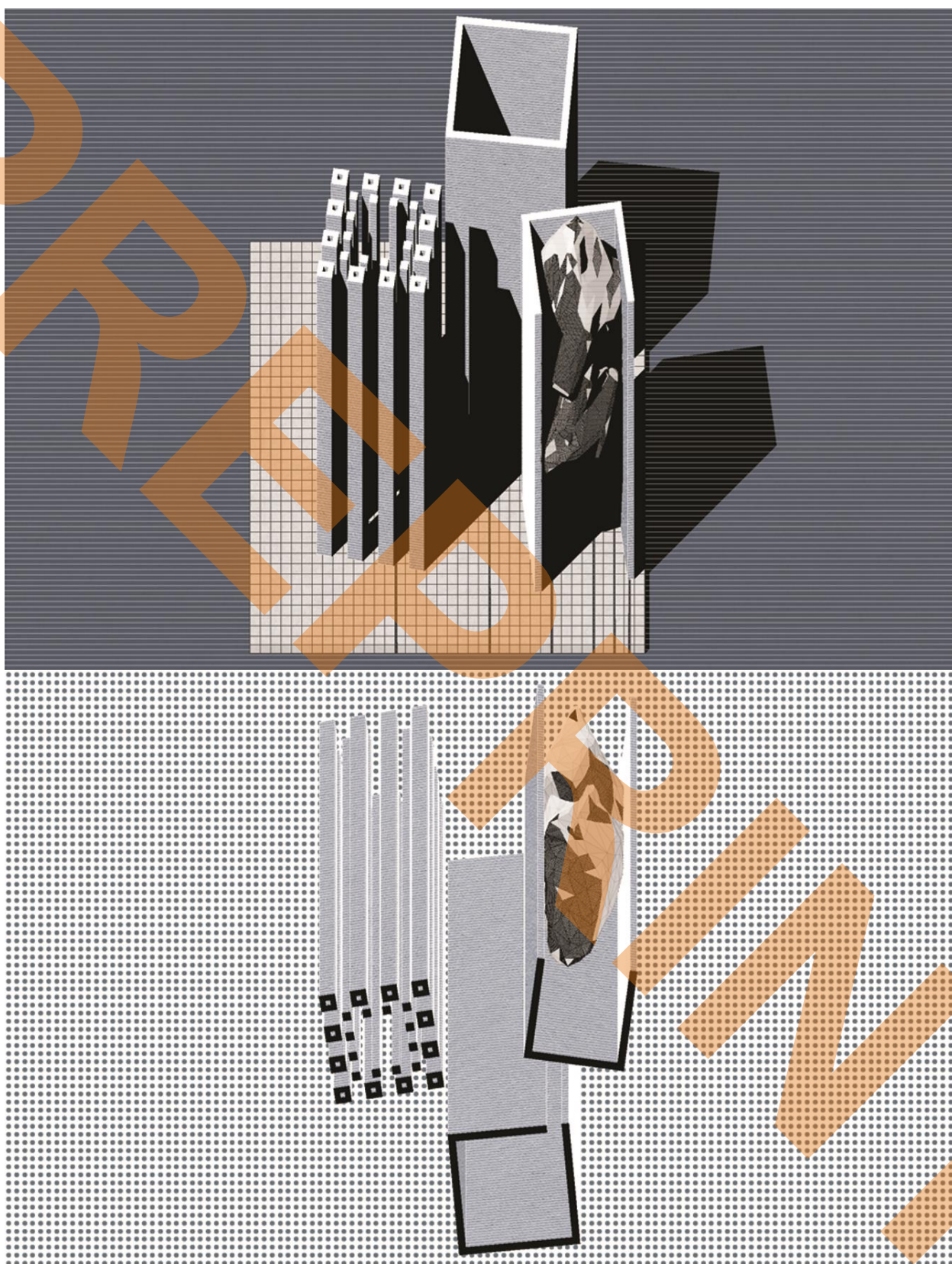
Basterebbe la sintetica ma eloquente citazione di Massimo Cacciari al fine di comprendere come la categoria del bello sia intimamente legata all'arte attraverso la forma – e questo vale in maggior misura per l'arte figurativa e ancor più specificamente per l'architettura. In altri termini, la bella architettura (*ratio venustatis* o meglio *ratio formosa*, da *formōsus*: bello) dovrebbe riconoscersi solamente in quelle opere capaci di comunicare il perché siano fatte in quel modo, vale a dire in quelle opere ove la forma è ad un tempo sia espressione della solidità strutturale (*ratio firmitatis*), confermandosi anzitutto come opera "ben fatta", sia "utile", seguendo ancora le parole del filosofo veneziano, allo scopo dell'edificio (*ratio utilitatis*), uno scopo alto, un'utilità riferibile alla questione metodologica del "tema" in architettura piuttosto che ad una mera rispondenza all'uso. Un senso della bellezza diametralmente opposto ad una superficiale cosmesi, da accoppiare piuttosto al concetto di vero come due idee platonicamente inscindibili.



1: La Zattera della Resistenza, china su carta (Di Costanzo 2022).

I tre monoliti costituenti l'installazione della Zattera della Resistenza si danno come l'ipostasi della triade vitruviana, ove la *firmitas* si manifesta con una doppia teoria di *stilo*i raccolti attorno a una stanza scoperta, *l'utilitas* si dà attraverso il tipo a *corte*, con cui si attua la rammemorazione di una cultura dell'abitare millenaria e interculturale, mentre la *venustas* diviene una superficie che, avvolgendo la nuda pietra, conferisce misura a quest'ultima rendendola opera umana per eccellenza. La distinguibilità e reciproca "reazione poetica" dei tre monoliti non è casuale rispetto al tema. Essa rientra appieno nell'identità dell'architettura europea, come ha efficacemente argomentato Vittorio Gregotti [1999]. La Zattera invero ambisce a fornire una risposta alla questione della volontà di rappresentazione di un insieme di valori a cui l'opera fa riferimento e che è affidata al complesso equilibrio tra valore contingente della forma e sua essenza intellegibile, rapporto che ha attraversato in varie forme la tradizione europea. In particolare, come lo stesso Gregotti scrive, «L'architettura europea è architettura della distinzione: distinzione delle figure come fondamento della loro relazione necessaria e distinzione analitica delle parti che costituiscono le figure. Anche quando le tracce di quelle relazioni costitutive diventano complesse, anche quando si riducono a rovine,



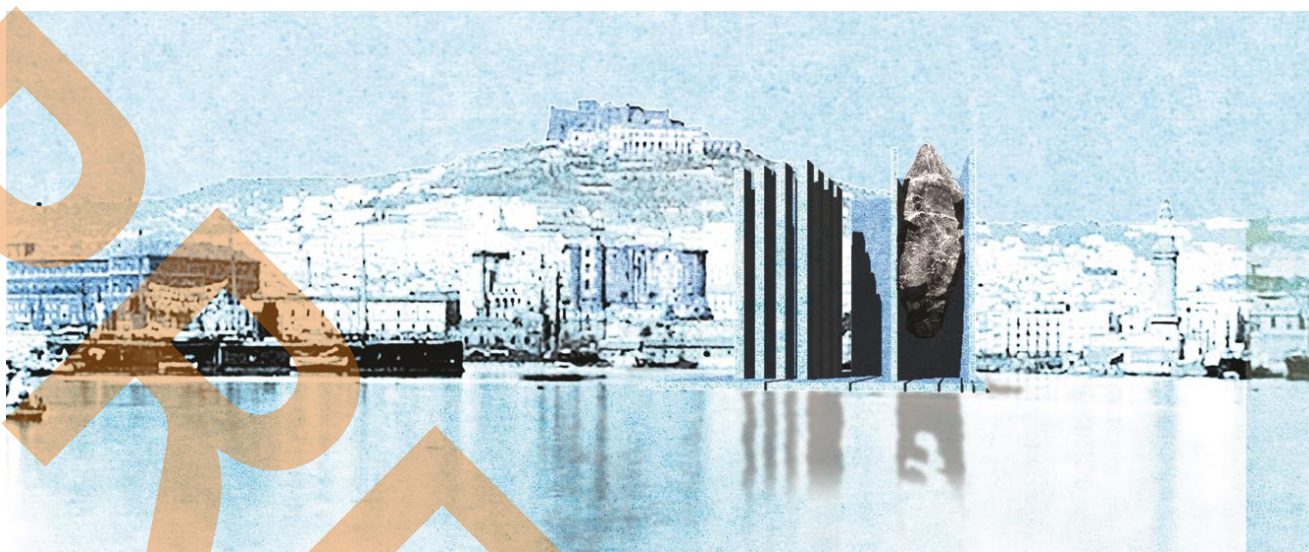


2: *La Zattera della Resistenza*, assonometria monometrica dall'alto e dal basso (Di Costanzo, Campanile, Lubrano 2022).



3: *La Zattera della Resistenza*, prospettiva (Di Costanzo, Campanile, Lubrano 2022).

non si cancellano mai» [Gregotti 1999, 105]. Lo stato di rovina della forma urbana a cui sovente fa seguito un teatro di guerra, e che malauguratamente ha nuovamente colpito le città europee, trattiene ancora nelle sue tracce la manifestazione intellegibile del principio della distinguibilità caratterizzante l'immagine della città europea. In questo senso la reificazione della triade vitruviana per mezzo di una collimazione di "oggetti a reazione poetica" – o per meglio dire "cose", nel senso dato al termine dal bel saggio di Remo Bodei [2009] – è anzitutto funzionale alla messa in rappresentazione di un principio compositivo urbano che attraversa la cultura architettonica europea dall'Acropoli sino alla modernità: l'accostamento di volumi differenziati secondo una strategia di posizioni che inducono una speciale relazione tra le parti distinte. Il tentativo di trattenere, nei modi dell'astrazione che



4: La Zattera della Resistenza ormeggiata nel porto di Napoli (Di Costanzo, Campanile, Lubrano 2022).



5: La Zattera della Resistenza ormeggiata nel porto di Odessa (Di Costanzo, Campanile, Lubrano 2022).

contraddistinguono un certo realismo critico tutt'oggi operante nella disciplina dell'architettura, un'analogia tra l'installazione della Zattera e l'idea di spazio urbano come costituzione di un accostamento di volumi – si pensi al paradigma di luogo urbano offerto dal Campo dei Miracoli di Pisa – può essere inteso come un forte riverbero dinanzi l'installazione di ciò che fu la rovina urbana – oggi teatro di guerra ma prima composizione e accumulo di *distinti* fatti urbani – ma anche di ciò che potrà essere la sua auspicabile ricostruzione, nella dimensione pubblica e nel segno di una sempre fertile e rinnovata prosecuzione della tradizione architettonica e urbana europea.

### Conclusioni

Cosa differenzia dunque una rovina da un'architettura? La sua finitezza e la leggibilità di quelle parti che compongono la fabbrica, come evidenzia Leon Battista Alberti, la *concinnitas*

è forse il carattere più identitario di un'opera propriamente architettonica, condizione che ci permette di fruirne nelle sue parti e nel rapporto che hanno con il generale, procedendo anche in senso opposto. Se dunque l'architettura è prima di tutto espressione di corrispondenze "logiche" e necessarie (senza le quali non si leggerebbe la regola che sublima la costruzione) la rovina mostra solo l'ectoplasma di quelle stesse corrispondenze. La Zattera si pone in questo iato, tra "finitzza" dell'opera e i molteplici frammenti verso cui si orienta, come installazione capace di far reagire la figura di una fabbrica in rovina, quindi diviene patente la sua ambizione a costruire una forma conclusa ove non è più possibile aggiungere o togliere nulla. In tale prospettiva, la Zattera della Resistenza diviene un simbolo contro tutte le guerre, ove l'accezione di monumento è declinata attraverso la condizione apolide della zattera, diretta da Napoli verso i porti d'Europa, da Odessa a San Pietroburgo, manifestando il valore della civiltà e dell'opera di architettura di fronte ai barbari scenari dei conflitti bellici. È un avamposto plastico che non vuole cedere il passo alla dissoluzione, ovvero si oppone a qualsiasi mancanza di significato affrontandone l'irrazionale forza distruttrice attraverso la perentorietà della tripartizione come forma del dialogo. Una zattera della resistenza sospinta dalla "inarrestabile risacca del *logos*", per usare le parole di Franco Cassano [1996] in *Pensiero Meridiano*, dunque, luogo effettivo in cui si manifesta la cultura dei *dissoi logos*, ovvero del dialogo in perenne conflitto tra la libertà dell'individuo e il valore che noi occidentali attribuiamo al *nomos*. Lontani, oramai, dall'univocità della voce autoritaria, laicamente si accoglie l'idea della pluralità, dell'erranza che contempla il ritorno, della legittimità di vivere sul confine tra i due opposti, saldamente ancorati ad una virtuosa e ambita misura delle cose. I due termini antitetici – erranza e ritorno – sono messi in scena dall'architettura della Zattera: come si diceva, una ampia piastra orizzontale accoglie tre monoliti svettanti in altezza, due direzioni opposte a cui bisogna rivolgere simultaneamente lo sguardo, ricercando quell'unico, frugale e fortuito momento in cui finalmente collimano. In tal caso, il conflitto sarà risolto e al contempo presente, sarà posto sul piano della sfida senza violenza, l'azione senza il pensiero è cieca, ciò che ci insegna la natura è proprio di abbandonarne la brutale mancanza di visione, per resistere, per andare avanti.

#### Bibliografia

- BODEI, R. (2009). *La vita delle cose*, Roma-Bari, Laterza.
- CACCIARI, M. (2014). *Cercando Sophia tra eros e logos*, in «La Repubblica», 18 luglio.
- CASSANO, F. (1996). *Pensiero meridiano*, Roma-Bari, Laterza.
- GREGOTTI, V. (1966). *Il territorio dell'architettura*, Milano, Feltrinelli.
- GREGOTTI, V. (1999). *L'identità dell'architettura europea e la sua crisi*, Torino, Einaudi.
- HALBWACHS, M. (1950). *La mémoire collective*, Paris, PUF (trad. it., 2001. *La memoria collettiva*, Milano, Unicopli).
- HEIDEGGER, M. (1976). *Saggi e Discorsi*, Milano, Mursia.
- PURINI, F. (2008). *Il vuoto come pieno*, in ΤΟΠΟΣ e *Progetto. Il vuoto*, Roma, Gangemi.
- ROSSI, A. (1966). *L'architettura della città*, Padova, Marsilio.
- SETTIS, S. (2010). *Rovine. I simboli della nostra civiltà che rischiano di diventare macerie*, in «La Repubblica», 11 novembre.

## Quel che resta. Le "Aree ristrette" di Danila Tkachenko *What remains. The "Restricted Areas" of Danila Tkachenko*

**OLGA STARODUBOVA**

Università degli Studi di Roma La Sapienza

### **Abstract**

*Obiettivo del paper è quello di analizzare come i resti materiali del progresso tecnologico finalizzato all'incremento della potenza militare dell'Unione Sovietica si rapportano oggi con il paesaggio urbano e come, a scala maggiore, le città nate con lo stesso scopo e ora abbandonate, interagiscono con il territorio. L'indagine è svolta attraverso il progetto fotografico *Закрытые территории* (Aree ristrette) dell'artista russo Danila Tkachenko, assunto come un caso-studio che offre materiali di riflessione interessanti alla discussione del tema e sollecita considerazioni e interpretazioni soggettive, spingendo a interrogarci sul possibile destino di quel che resta.*

*The aim of the paper is to analyze how the material remnants of the technological progress aimed at increasing the Soviet Union's military power relate to the urban landscape today and how, on a larger scale, the cities created for the same purpose and now abandoned, interact with the territory. The investigation is carried out through the photographic project *Закрытые территории* (Restricted Areas) by Russian artist Danila Tkachenko, a case-study that thus opens up a sort of debate on the subject and stimulates subjective considerations and interpretations, prompting us to question the possible fate of what remains.*

### **Keywords**

Architettura, Russia, Danila Tkachenko.  
*Architecture, Russia, Danila Tkachenko.*

### **Introduzione**

Danila Tkachenko (Mosca, 1989) si forma presso la Scuola di fotografia e multimedia Rodchenko di Mosca come fotografo documentarista, ma quasi subito orienta il suo percorso verso la fotografia concettuale. Il suo lavoro è segnato dalla volontà di distaccarsi dall'immagine strettamente informativa, come da quella puramente estetica – anche se non si può negare né il valore visivo, né quello documentario delle sue opere – e di immettere un valore riflessivo, concettuale nelle sue immagini. Tkachenko è stato insignito di diversi premi internazionali per la fotografia come World Press Photo, Leica Oskar Barnack Award, European Publishers Award for Photography e altri. È significativo notare che il fotografo russo lavora su specifici progetti, ognuno dei quali è proposto come un racconto, come una vicenda da analizzare e, possibilmente, discutere. Il progetto fotografico *Aree ristrette* prende in esame quelli che oggi sono i resti degli ambiziosi programmi scientifici sperimentali dell'Unione Sovietica direttamente o indirettamente collegati a finalità militari, messi in campo negli anni della Guerra Fredda. Queste sue opere sono state proposte deliberatamente come un *requiem al progresso tecnologico* che, per diverse ragioni, si è fermato nel tempo e ha lasciato alle generazioni successive oggetti di archeologia industriale – in massima parte frammenti di infrastrutture dismesse – con i quali oggi inevitabilmente bisogna fare i conti. Il legame con la guerra è palese: il progresso tecnologico è quasi sempre un'arma a doppio

taglio. Ad esempio, gli studi in campo atomico in uno di quei paesi che è sempre stato in *pole position* tra quelli definiti "Stati con armi nucleari" come l'Unione Sovietica, non sono mai una ricerca del tutto innocente. Si tratta, invero, di una preparazione a una possibile guerra. Questi preparativi hanno senz'altro coinvolto l'architettura e le infrastrutture: per avverare le ambizioni di una potenza nucleare sono stati realizzati edifici, strutture tecnocratiche e intere città segrete o città chiuse, nate per ospitare i ricercatori sotto il controllo militare. Per una serie di motivi molti di questi programmi si sono fermati: le strutture sono state abbandonate, e così alcune città.

La ricerca fotografica di Tkachenko induce a riflessioni non soltanto sul ruolo che questi resti svolgono nella società contemporanea, in quanto divenuti per certi versi un *moneo* di alcune catastrofi accadute, ma anche sulla nuova dimensione estetica e filosofica dello scenario urbano ed extraurbano. I trentatré scatti del progetto testimoniano il mutamento dei significati sia degli oggetti fotografati, sia del rapporto che essi instaurano con l'ambiente. Questa mutua influenza sul piano materiale e immateriale tra oggetti e paesaggio fa sì che il processo di metamorfosi avvenga gradualmente e, a distanza di quasi mezzo secolo, *quel che resta* degli originari programmi sovietici si dissolve nello spazio quotidiano tanto da affermarsi e divenire come *new normal*.

Nella fase della concezione del suo progetto fotografico Tkachenko si pone l'obiettivo non tanto di analizzare solo la parabola fallimentare di un'ideologia utopista, quanto quello di «assistere a ciò che rimane dopo» – scrive l'autore nella didascalia del progetto. Queste che lui definisce «reliquie di un'utopia» rappresentano, forse, il male minore che la sperimentazione scientifica ha potuto causare. Come ha scritto Truman Capote con un tono di amara ironia: «la maggior parte delle lacrime che abbiamo versato sono per i sogni che si sono avverati, non per quelli che non si sono avverati».

Il linguaggio di Tkachenko riecheggia alcune scene di Tarkovskij, con una sostanziale differenza: l'assenza nel progetto *Aree ristrette* della figura umana, un riferimento importante nell'individuazione di una scala architettonica, che in questo modo resta del tutto inconoscibile, come anche l'ubicazione esatta degli oggetti della ripresa. La volontà di decontestualizzarli, di "trapiantarli" in un paesaggio non identificabile, è tramutata nella figurazione di un fosco mondo distopico, vagando nel quale si possono intercettare, come miraggi, le architetture e le infrastrutture di una realtà talmente lontana, che può persino sembrare che non sia mai esistita realmente. «Questo progetto per me – spiega Tkachenko in una intervista – è una metafora della possibile desolazione e morte dopo il progresso tecnologico». Il fotografo così diventa il narratore di una storia che nelle sue componenti è un traslato critico del paesaggio dell'ex Unione Sovietica, una trasposizione simbolica di immagini che nella loro ambigua duplicità risultano capaci di far parte di entrambi i mondi, quello reale e quello creato dall'artista, sorta di *stazione di transito* tra l'immaginifico e la realtà. Essendo questo progetto, appunto, una «metafora di morte e desolazione» emerge così pienamente intelligibile la scelta dell'autore di escludere le figure umane. L'intenzione di evocare l'atmosfera post-apocalittica di un film di fantascienza – cosa che ha imposto lunghi tempi di attesa delle condizioni climatiche necessarie – ha fatto diventare il suo racconto per immagini quasi cinematografico. Il progetto *Aree ristrette* non si presenta come una serie di fotografie singole, ma lascia l'impressione di un insieme di fermo-immagini estrapolate da un piano sequenza filmico. L'autore si dedica a questa operazione – che nasce da uno scatto che inizialmente non faceva parte di un piano preventivato – dal 2013 al 2015, lasciando che il progetto maturasse progressivamente una sua chiara e consapevole identità, proponendosi come la ricerca di un peculiare linguaggio visivo, fino a giungere alla profondità di un pensiero

concettuale che lega insieme le singole opere. I protagonisti di questa campagna fotografica spaziano sull'intero territorio della Russia e dell'ex Unione Sovietica, coinvolgendo in questa vicenda città abitate e città disabitate, paesaggi naturali e costruiti, architetture e infrastrutture. Ciò che unisce gli episodi così distanti territorialmente è, senz'altro, la storia, ma lo è anche la capacità fotografica-narrativa di Danila Tkachenko.

### **1. Architetture “usa e getta”: cittadine scientifiche nell'Unione Sovietica ai tempi della Guerra Fredda**

Il governo dell'Unione Sovietica ha fatto nascere dozzine di cittadine scientifiche: basi navali, centri di forze missilistiche strategiche, di forze spaziali, di produzione e sperimentazione di armi biologiche, di studi nucleari, di sviluppo d'armi chimiche ecc. Alcune città sono abitate tutt'oggi, altre sono state abbandonate. In una delle fotografie del progetto *Aree ristrette* Tkachenko riprende una cittadina dedicata alle ricerche biologiche nella Repubblica dei Komi in Russia, costruita ai tempi della Guerra Fredda con lo scopo di realizzare armi batteriologiche.



1: Edifici residenziali di una ex cittadina “scientifica” dedicata alle ricerche biologiche, Repubblica dei Komi, Russia (© Danila Tkachenko).

OLGA STARODUBOVA

Le sue architetture sono edifici di rapida realizzazione, che hanno caratterizzato l'età segnata da Nikita Chruscev. Si tratta di costruzioni realizzate non soltanto per le cittadine scientifiche, ma anche e soprattutto per le città "normali", con l'obiettivo di soddisfare in tempi brevissimi il fabbisogno abitativo. Composti da pannelli prefabbricati di calcestruzzo e assemblati in situ in dodici-quattordici giorni, gli edifici erano prevalentemente di quattro-cinque piani senza ascensore. Una volta conclusi i programmi di ricerche, gli edifici sono stati abbandonati e a distanza di quasi settant'anni, senza alcuna manutenzione, si presentano oggi come ruderi contemporanei, rovine in calcestruzzo.

Tale fenomeno è senz'altro di grande impatto estetico, soprattutto perché riveste un carattere "anticipativo", nel senso di una prefigurazione, di una pre-visione. Considerando, infatti, che il ciclo vitale di un'architettura normalmente supera abbondantemente i settant'anni e che di certo non è frequente per una persona assistere alla nascita e alla morte dello stesso edificio – proprio perché i cicli di vita, quello umano e quello di un'architettura, sono differenti – la particolarità del fenomeno che la sensibilità di Tkachenko è stata in grado di fissare nella pellicola è che nella fattispecie edifici assolutamente analoghi nei materiali e nella tecnica di costruzione, ma realizzati nelle città "normali", sono tutt'oggi abitati. In altri termini, è possibile, quindi, dedurre che gli edifici in oggetto siano stati realizzati per arrivare a uno scopo e che una volta raggiunto – o no – quel luogo con tutte le sue architetture sia stato abbandonato. È difficile immaginare un destino diverso per gli insediamenti in disuso: il territorio della Russia è troppo ampio per tentare di riassegnare loro un nuovo significato, poiché sarebbe un'impresa economicamente fallimentare cercare di recuperare quelle strutture, investendo, peraltro, risorse ancora superiori nelle infrastrutture di collegamento, e del resto sarebbe altrettanto antieconomico spedire persone e mezzi per demolirle. Non resta altro che accettare un nuovo *landscape post-sovietico*.

Eppure, queste rovine sono capaci di intaccare diversi livelli di percezione, e quindi non vengono semplicemente accettate, ma intese come una nuova estetica paesaggistica contemporanea. Ricollegandosi alle riflessioni esposte precedentemente, molti cittadini russi hanno un forte legame emotivo con questo tipo di costruzione, poiché coinvolge diverse esperienze personali. Un altro livello, più esteso e, quindi, più condivisibile, è quello dell'*estetica delle rovine*. Oggi le rovine si percepiscono indubbiamente in maniera diversa rispetto a quella goethiana: i classici ruderi dei secoli passati hanno saturato l'immaginario comune, in virtù del fatto che sono presenti nella quotidianità attraverso plurimi *media* di rappresentazione. Dunque, si cercano nuove esperienze capaci di emozionare occhio e animo oramai assuefatti.

## **2. Architetture "usa e distruggi": qualche esempio di campi di esercitazioni militari**

Alcuni piccoli insediamenti erano nati per scopi produttivi e, tuttavia, la loro storia li ha collegati a questioni militari. L'insediamento Khalmer-Yu è stato fondato sull'omonimo fiume ancora una volta nella Repubblica dei Komi a seguito della scoperta di giacimenti di carbone di grado "K", il più pregiato per l'industria del coke. La scoperta è avvenuta nell'estate del 1942, e la miniera ha iniziato a lavorare a pieno regime dal 1957. A seguito delle trasformazioni politiche intervenute dopo la caduta dell'URSS, si è posta la questione dell'utilità e della convenienza dello stabilimento produttivo. Il 25 dicembre 1993 il governo russo ha approvato un decreto per liquidare la miniera e, due anni dopo, la soppressione dell'insediamento è stata completata con l'utilizzo delle forze di polizia antisommossa, costringendo le persone ad abbandonare le proprie abitazioni.



Dopo la chiusura della cittadina si è trovato un uso "alternativo": l'insediamento è diventato un poligono intitolato "Pemboy", un *proving ground* per le forze aeree russe, dove gli edifici si utilizzano come bersagli per i bombardamenti. Il 17 agosto 2005, durante un'esercitazione aerea strategica, un bombardiere Tu-160 con a bordo il presidente russo ha lanciato tre missili contro l'ex Casa della Cultura del villaggio. Un destino simile ha avuto anche l'insediamento Promyshlennij, fondato nel 1956, in prossimità delle miniere, chiuse a seguito di un grave incidente del 1998. Anche in questo centro gli edifici per abitazioni e l'ex Casa della Cultura in stile del classicismo socialista sono brutalmente utilizzati come campo di addestramenti militari.

Anche se è vietato l'accesso e la circolazione in queste *ghost towns*, i curiosi si avventurano a visitarle ugualmente, attratti da uno scenario devastante quanto evocativo. Diverse scritte sono apparse sulle facciate degli edifici, tra cui *Мне больно* (Mi fa male). Il paesaggio costruito e poi distrutto sollecita riflessioni e pone una domanda: può essere considerato etico – e fino a che punto – attribuire questa nuova funzione alle architetture del Secondo Novecento sovietico?



2: Casa della Cultura, insediamento minerario Khalmer-Yu (oggi *proving ground* "Pemboy"), Repubblica dei Komi, Russia (© Danila Tkachenko).

### 3. Architetture "usa e occulta" e "usa e cancella": città chiusa Chelyabinsk-40 e dintorni

A seguito dei bombardamenti atomici americani di Hiroshima e Nagasaki (rispettivamente il 6 e il 9 agosto del 1945), l'Unione Sovietica ha ritenuto necessario realizzare in tempi stretti le proprie armi nucleari. Secondo le stime americane, ciò sarebbe avvenuto non prima di un ventennio, ma gli scienziati russi sono invece riusciti a produrre quegli strumenti di guerra in solo quattro anni, effettuando un test dell'esplosione della bomba atomica RDS-1 già nel 1949 al Poligono nucleare di Semipalatinsk. Alcune delle cittadine-laboratorio che, come si è detto, sorsero, avevano particolari restrizioni di accesso ed erano caratterizzate da un elevato grado di segretezza. Non vi era possibile entrare e uscire senza permesso, e gli stessi abitanti delle città risultavano avere la propria residenza in altri luoghi. Chelyabinsk-40, fondata il 9 novembre dello stesso anno della tragedia giapponese, era nata a scopo di ricerca scientifica finalizzata alla creazione di armamenti nucleari. La città non si trovava su nessuna mappa geografica, e non a caso era posizionata nell'entroterra del paese: strategicamente erano stati considerati la distanza dai confini e il tempo che avrebbero dovuto impiegare i missili del nemico per colpire quei luoghi nel caso di un ipotetico attacco. Il nome della città è mutato diverse volte in mezzo secolo e oggi si chiama Ozersk.

La città era stata costruita per ospitare i costruttori e i lavoratori della fabbrica segreta "Mayak", che si componeva di due stabilimenti e un reattore nucleare. Il primo stabilimento si occupava della produzione del plutonio dall'uranio, il secondo, invece, raffinava il plutonio e studiava le componenti per la bomba atomica. La scelta di posizionare la città in un luogo strategico ha portato diverse complicazioni per la sua costruzione: non c'erano né strade, né tanto meno ferrovie – quella più vicina si trovava a circa cinque chilometri di distanza. Le prime strade battute dai camion erano sterrate e solo in un secondo momento sono stati realizzati percorsi asfaltati. Inizialmente il progetto prevedeva la costruzione di edifici a uno/due piani per ospitare all'incirca cinquemila persone. Ma a causa della continua crescita dello stabilimento, gli alloggi risultavano insufficienti. Nel 1948 è stato elaborato il piano regolatore per la città, sviluppato dall'Istituto di Progettazione di Leningrado (GSPI-11) e approvato nel 1949. La città cambiò volto: comparvero nuovi edifici a tre/quattro piani in stile neoclassico.

Il 29 settembre 1957 alle ore 16:22 presso lo stabilimento "Mayak" esplose uno dei serbatoi, nel quale erano state stoccate scorie altamente radioattive. È il terzo incidente nucleare più grave della storia dopo quelli di Chernobyl e di Fukushima. I rifiuti si trovavano in una fossa di calcestruzzo armato con profondità di circa 10 metri. Ogni serbatoio conteneva trecento metri cubi di rifiuti e in totale di serbatoi ne erano venti. La fossa era coperta da una lastra di calcestruzzo spessa quasi un metro, che pesava circa centosessanta tonnellate. Il problema di deposito si è posto soltanto nel 1952, a seguito di una crescita esponenziale dei morti per cancro, causata dal fatto che prima di tale data i rifiuti radioattivi venivano scaricati nei fiumi adiacenti. L'esplosione del serbatoio, riempito solo a un terzo, ha fatto saltare in aria la lastra di calcestruzzo da centosessanta tonnellate a circa venti metri di distanza, ha prodotto una colonna di fumo e polvere alta circa un chilometro e un'onda d'urto che ha distrutto le facciate degli edifici nel raggio di duecento metri. Una stima – molto approssimativa – della quantità di radioattività rilasciata nell'atmosfera è di 20.000.000 di curie. Il giorno successivo all'incidente furono misurati i livelli di radiazioni gamma nell'epicentro dell'esplosione: un dosimetro industriale ha mostrato un valore di circa 1.000 raggi X all'ora, quando la dose di radiazioni ammissibile per una persona senza conseguenze per la salute è di 0,8 raggi X all'ora. Si scoprì anche la causa dell'incidente: il raffreddamento delle scorie radioattive non era sufficiente. I restanti diciannove serbatoi erano in pericolo. Per scongiurare un disastro

ancora più grande, gli addetti chiamati a eliminare le conseguenze dell'incidente e per condurre l'acqua ai restanti serbatoi, erano costretti a lavorare nell'epicentro dell'esplosione per un massimo di 2-3 minuti alla volta. I responsabili dell'emergenza presero la decisione di liquidare gli insediamenti vicini. Il bestiame insieme agli animali domestici come cani e gatti venne sterminato. La popolazione fu evacuata e trasferita altrove e gli insediamenti che rientravano nell'area dell'incidente furono rasi al suolo, come se non fossero mai esistiti. La nube di cenere radioattiva si è estesa su un'area di oltre ventitremila chilometri quadri, soprannominata *VURS Восточно-уральский радиоактивный след* (Traccia radioattiva degli Urali orientali). L'area è stata circonscritta ed è vietato visitarla tutt'oggi, poiché i livelli di radioattività presenti sono ancora molto elevati. Per quanto strano possa sembrare, la stessa Chelyabinsk-40 non è stata colpita dalle radiazioni grazie ai venti che soffiavano nella direzione opposta.

A differenza dei casi citati in precedenza, la città è rimasta abitata e oggi conta settantasei mila di residenti. È tuttora impossibile visitarla senza l'autorizzazione del Servizio Federale per la Sicurezza della Federazione Russa e, a distanza di decenni, continua ad apparire come una città-fantasma, il cui volto è delineato nello scatto di Danila Tkachenko.



3: Veduta di città di Chelyabinsk-40 (oggi Ozersk), Russia (© Danila Tkachenko).

#### 4. Monumenti urbani "abbellisci e intimidisci": il missile balistico intercontinentale "Topol"

Nel 1940, in quello che all'epoca era un piccolo insediamento e oggi è la città di Dzerzhinskij – chiusa al pubblico fino al 1992 –, fu impiantato uno stabilimento per la produzione di missili, dove sono stati progettati e prodotti centinaia di modelli di tecnologia militare, nonché combustibili solidi per razzi, alimentatori per sistemi d'arma, oggetti spaziali e beni a duplice uso. Tra i dispositivi realizzati c'era il missile balistico intercontinentale "Topol". Nella stessa città nel 2004 il contenitore per il trasporto e il lancio del missile ha costituito la base del monumento commemorativo "Ai creatori dello scudo missilistico russo" ed è stato montato verticalmente e fissato a una piattaforma di calcestruzzo. L'area urbana adiacente al monumento con il tempo è stata ulteriormente "abbellita" con un sistema missilistico terra-aria sovietico S-125, progettato per ingaggiare velivoli avversari altamente manovrabili, anche a bassa quota, e con un lanciarazzi sovietico BM-21 – modello successivo al famoso RS-132 "Katyusha" –, composto da un telaio del camion Ural-375D, su cui è montato un lanciatore di razzi a 40 canne. Inoltre, sono stati realizzati percorsi pedonali pavimentati, un impianto di illuminazione, elementi di arredo urbano e un parco giochi per bambini.

Ogni stato pratica propagande e politiche diverse per quanto riguarda le questioni di guerra, e questo genera diversi modi di abitare i luoghi. Vivere in un brano di territorio urbano militarizzato è questione complessa e problematica che esige di entrare in una dimensione psicologica che in questa sede non può essere esplorata. È molto difficile anche solo immaginare un missile balistico installato come un monumento in una piazza italiana ed è altrettanto difficile immaginare i bambini italiani giocare su un vero lanciarazzi, come se fosse una giostra. Eppure, in altri paesi come, per l'appunto, la Russia questa è una realtà.



4: Monumento commemorativo "Ai creatori dello scudo missilistico russo", Dzerzhinskij (provincia di Mosca), Russia (© Danila Tkachenko).

## Conclusioni

Come ha scritto Orwell in *You and The Atomic Bomb*, l'articolo che fu pubblicato solo due mesi dopo lo sgancio delle bombe atomiche su Hiroshima e Nagasaki da parte dell'unico paese che le abbia mai usate per uccidere essere umani e distruggere città, cioè gli Stati Uniti d'America: «the history of civilisation is largely the history of weapons» [Orwell 1945], una storia dove, per un effetto a catena, si crea una sequenza nella quale l'architettura assume un ruolo di intermediario tra l'uomo e i suoi obiettivi o, in altri termini, diventa uno strumento dalla doppia natura, con obiettivi cioè diametralmente opposti – servire *per* e *contro* la civiltà, laddove tuttavia *per* significa sempre e comunque *contro*.

## Bibliografia

Orwell, G. (1945). *You and the Atomic Bomb*, in *Tribune*, Londra (19 ottobre).

## Sitografia

<https://birdinflight.com/ru/vdohnovenie/opyt/danila-tkachenko-v-fotografii-nachinaetsya-pora-uvlekatelnyh-eksperimentov.html> (26 febbraio 2023)

<https://lenta.ru/articles/2005/08/17/putin/> (07 marzo 2023)

[http://www.russianla.com/common/arc/story.php?id\\_cr=101&id=214433](http://www.russianla.com/common/arc/story.php?id_cr=101&id=214433) (07 marzo 2023)

<https://nashural.ru/dostoprimechatelnosti-urala/respublika-komi/halmer-yu/> (07 marzo 2023)

<https://mtss.ru/nuclear/50-2.pdf> (10 marzo 2023)

<https://web.archive.org/web/20120724022912/http://ecodefense.baltic.net.ru/stash/exhibition/50years01.htm> (10 marzo 2023)

<https://web.archive.org/web/20140504160819/http://kp.ua/life/335371-lykvydator-pervoi-atomnoi-avaryi-v-sssr-kyshtymskoi-yuryi-antonuik-ot-radyatsyy-spasalys-odnym-ledianym-dushem> (10 marzo 2023)

PREPRINT

## *Come Again! Il progetto Beirut-Centre-Ville 1991* *Come Again! The Beirut-Centre-Ville Project 1991*

**GIOVANNI MENNA**

Università degli Studi di Napoli Federico II

### **Abstract**

*La rovina di guerra e la sua rappresentazione attraverso la fotografia. Il paper presenta un caso studio davvero esemplare: il progetto Beyrouth-Centre-Ville che nel 1991, all'indomani della fine della sanguinosa guerra civile di Beirut, coinvolse sei grandi maestri della fotografia del XX secolo – Gabriele Basilico, René Burri, Raymond Depardon, Fouad Elkoury, Robert Frank e Joseph Koudelka – furono invitati a documentare-interpretare il quartiere centrale della città devastato dai combattimenti.*

*The ruins of war and its representation through photography. The paper presents an exemplary case study: the Beirut-Centre-Ville Project which in 1991, after the end of the bloody civil war in Beirut, involved six great masters of photography from the 20th century – Gabriele Basilico, René Burri, Raymond Depardon, Fouad Elkoury, Robert Frank and Joseph Koudelka – who were invited to document-interpret the central district of the Lebanese capital devastated by the fighting.*

### **Keywords**

Guerra, storia dell'architettura, fotografia.  
*War, history of architecture, photography.*

### **Introduzione**

C'è una differenza significativa tra l'immagine della rovina nella pittura di paesaggio della tradizione occidentale e quella rappresentata nella fotografia del Secondo Novecento. Nella prima essa è sovente un decoro necessario, un ornamento intellettuale cui non di rado si affida l'importante compito di evocare se non esprimere apertamente temi legati alla Storia e all'Antico ed è allo stesso tempo sia un modo di storicizzare un brano di natura, sia una sorta di dispositivo che attraverso un uso "costruttivo" della nostalgia punta a costruire un *paesaggio figurato*. È invece un *paesaggio sfigurato* quello che dinanzi alla rovina il fotografo squaderna con durezza, evocando piuttosto l'orrore del presente. Nel caso delle rovine di guerra si tratta di immagini assai devastanti per la coscienza di chi scatta e di chi guarda, quanto devastante è stata l'azione distruttrice non foss'altro perché questa devastazione è stata prodotta dall'uomo che, nel perseguire (o per difendersi da) un sogno malato di dominio, ha distrutto ciò che egli stesso ha costruito. E sono immagini ancora più dolorose quanto laceranti per la coscienza collettiva se quelle macerie sono le ferite di una guerra civile che ha scelto come campo di battaglia la città stessa, il cuore della forma suprema della civiltà, e la storia dei popoli che nei secoli l'hanno costruita, amata, abitata [Gerverau 2006; Lacroix 2007; Sebald 2003; Sontag 2003].

La fotografia ha documentato la devastazione di territori e città per effetto di eventi bellici, a partire da Roger Fenton in Crimea (1855) fino al reportage dell'età contemporanea, con una grande varietà di atteggiamenti, intenzioni, mezzi, e dunque linguaggi, e ha contribuito a costruire immaginari funzionali a una interrogazione sull'uso possibile dell'immagine

GIOVANNI MENNA

fotografica della rovina nel quadro del più ampio tema della rappresentazione della città ferita dalla guerra, ma determinata a fare in qualche modo i conti con essa e a rinascere. Un caso studio davvero esemplare in tal senso è il progetto *Beyrouth-Centre-Ville* che all'indomani della fine della sanguinosa guerra civile libanese, tra novembre e dicembre 1991, coinvolse alcuni grandi protagonisti della fotografia della seconda metà del Novecento, invitati a documentare-interpretare il quartiere centrale della città sfregiato da quindici anni di violenti combattimenti.

Scopo del paper è quello di operare una lettura critica di una esperienza che fu un vero e proprio laboratorio sul tema del rapporto tra sguardo e ferita, perché ognuno di quei sei maestri ha guardato agli stessi luoghi e a quelle stesse ferite in modo differente, da punti di vista peculiari che sono ottici e topografici, ma che sono soprattutto concettuali, non foss'altro perché si portano appresso molte storie, che precipitano nello scatto assai più e con più forza di quanto accada: le storie di coloro che hanno abitato quella città, o la hanno conosciuta prima, e poi la storia di coloro che stanno guardando quella città per la prima volta, ma dopo, obbligati a fare i conti con la propria coscienza, dunque con la propria storia personale. E poi, naturalmente, c'è la storia dell'autore, con il suo lavoro e il suo percorso di fotografo, e soprattutto la sua idea della fotografia, che a sua volta sta dentro una storia più grande, quella della fotografia, non solo di guerra. Oltre l'informazione o la propaganda, oltre il reportage o la morbosa esibizione di una estetica cinicamente danzante sulle macerie, *Beyrouth-Centre-Ville* si offre invece come un corpus di sofferse riflessioni sul dramma della fine della città, la cui rappresentazione, tuttavia, può/deve divenire la leva – una delle tante possibili – per re-esistere, re-agire e ri-costruire.



1: Raymond Depardon [*Beyrouth Centre-Ville 1991 (1992)*].

## 1. Il contesto storico e la nascita del progetto Beyrouth-Centre-Ville (1991)

Il Libano aveva raggiunto come è noto l'indipendenza nel 1943 sulla base del cosiddetto "Patto Nazionale" che avrebbe dovuto regolare negli anni l'equilibrio tra la parte cristiana – fortemente sostenuta sul piano economico dai francesi partire dal 1920 – e le comunità di fede musulmana, tra le quali quella sunnita prevalente nei nuovi territori, e che ha permesso



una significativa crescita economica. La conseguenziale produzione di ricchezza non è stata, tuttavia, distribuita in modo da ridurre il divario tra le classi sociali, un divario che ha finito con il tempo inevitabilmente per collegarsi strettamente all'appartenenza religiosa [Picard 2002; Zahar 2005], mentre nella capitale il crescente afflusso di immigrati provenienti dall'Armenia, la Siria, la Palestina e dalle aree rurali ha innescato una forte incremento demografico e una impetuosa quanto incontrollata urbanizzazione. L'effetto più appariscente è stato il formarsi di insediamenti di comunità musulmane attorno al centro di Beirut e di molti campi profughi, gli uni e gli altri penalizzati da situazioni di carenza o assenza di servizi e condizioni di povertà nelle quali ha avuto buon gioco la radicalizzazione religiosa e la militanza e il conseguenziale reclutamento di *fedayyn* palestinesi. La situazione già alla fine degli anni Sessanta è critica, e il fragile equilibrio si incrina nei primi anni del decennio successivo con la crisi economica che aggrava le tensioni sul piano sociale fino a deflagrare con lo scoppio della guerra civile che sebbene sia stata innescata dalla rappresaglia per l'attentato al leader falangista Gemayel del 13 aprile 1975, è stato quindi assai più di un conflitto tra cristiani e musulmani e nel quale hanno avuto come è noto un ruolo Siria, Israele – il cui esercito invase il paese nel 1982 – e l'OLP di Yasser Arafat il quale, come è noto, aveva scelto proprio Beirut come sede di un esilio durato 15 anni. Lo scontro è stato feroce e il principale teatro di guerra è stato proprio il cuore di Beirut. Alla fine della guerra, decretata ufficialmente il 13 ottobre 1990, all'incirca il 30% degli edifici nel centro storico risulterà devastato dalla guerriglia urbana, mentre si conteranno 144mila morti e 1,3 milioni di sfollati.

Con la fine delle ostilità sono stati alcuni intellettuali, prima ancora delle istituzioni, ad aver compreso che la ricostruzione avrebbe dovuto essere condotta con determinazione anche sul piano civile e morale, e non solo assecondando le iniziative e gli interessi degli attori economici della ricostruzione materiale. Era necessario mettere in campo progetti culturali proiettati nel futuro, certamente, ma centrati anche sul valore fondante della memoria, e non potevano prescindere pertanto da una riflessione sulla guerra civile, una vicenda che con la rimozione delle macerie e l'edificazione della nuova Beirut correva il rischio di essere non compresa fino in fondo dalle generazioni successive in tutta la sua portata e nei suoi drammatici effetti e, con il tempo, dimenticata [Musso 1995; Trawi 2002].

È sulla base di queste preoccupazioni che la scrittrice libanese di lingua francese e storica di formazione Dominique Eddé (1953) [Boustani 2013, 1381], subito dopo aver fondato con France Cottin nel 1990 le Éditions du Cypès, diede vita l'anno successivo a *The Beirut Photography Mission*. Il progetto va considerato nel quadro delle iniziative finalizzate alla costituzione di un corpus di documenti fotografici delle rovine del centro di Beirut che conta oggi migliaia di immagini [Brones 2018] e fu promosso dalla società immobiliare *Solidère* (*Société Libanaise pour le Développement et la Reconstruction du Centre-ville de Beyrouth*) che è stato il soggetto primario responsabile di quella che è poi stata una ricostruzione che venne avviata sulla base di un piano assai discusso, sollecitata da interessi privati, e infine realizzata secondo modalità e risultati altrettanto discutibili da un punto di vista sociale e culturale [Davie 1990, Schmid 2011]. L'obiettivo della Eddé era quello di chiedere a fotografi di rilevanza internazionale di confrontarsi con le ferite inferte da quindici anni di guerra civile al corpo fisico del *Centre-Ville*, ancora sfigurato. Furono così coinvolti sei grandi maestri della fotografia della seconda metà del secolo scorso: René Burri, Raymond Depardon, Fouad Elkoury, Robert Frank, Joseph Koudelka e un indiscusso protagonista della fotografia di architettura come Gabriele Basilico, che lavorarono tra l'ottobre e il dicembre del 1991. Tutti avrebbero potuto esprimersi con la massima libertà con il solo vincolo di focalizzarsi esclusivamente sul cuore della capitale libanese, poco più di un chilometro quadrato, con

GIOVANNI MENNA

l'obiettivo non «di realizzare un *reportage* o di produrre un inventario, bensì di comporre uno «stato delle cose», un'esperienza diretta del luogo affidata a una libera e personale interpretazione» [Basilico 2004, 2]. Ne scaturì un libro, *Beyrouth Centre-Ville 1991* [1992], con edizioni in arabo, inglese e francese, prefato dalla Eddé e che di fatto è stato il catalogo dell'esposizione che si tenne al Palais de Tokyo di Parigi nel 1993, curata da Robert Delpire (1926-2017), editore di libri che hanno fatto la storia della fotografia del XX secolo come *Americains* di Frank nel 1958 (pubblicato solo l'anno dopo negli Stati Uniti) o *Les Gitans: La Fin du Voyage* di Josef Koudelka nel 1975.

*Beyrouth Centre-Ville 1991* rappresenta per la storia della fotografia dell'ultimo quarto del secolo scorso un episodio di straordinaria rilevanza per più di una ragione. Innanzitutto per l'autorevolezza della compagine coinvolta in rapporto al tema «unico» da affrontare, affatto particolare. Per la prima volta la fotografia d'autore veniva coinvolta in un importante progetto che non aveva un carattere più o meno documentario o critico di *rappresentazione* di ciò che nel bene o male aveva contribuito alla *costruzione* di un paesaggio urbano, ma di ciò che restava della sua *distruzione*, una distruzione avvenuta non per calamità naturali, ma per mano di uomini che fino allo scoppio della guerra avevano vissuto senza armi in luoghi di pace e di vita e improvvisamente divenuti luoghi di odio e di morte. Ciò che viene richiesto al fotografo è quello di interrogare, interrogarsi e interrogarci su una questione oggi purtroppo drammaticamente attuale: l'insensata disumanità della guerra, e ciò che possiamo fare noi per agire e reagire. In *Beyrouth City-Centre* la devastazione, l'abbandono, la perdita, la sofferenza e quindi anche la morte si impastano con le rovine di pietra, di ferro e di calce, ciò resta di una città un tempo così viva e ora in grado di offrire allo sguardo niente altro che il volto sfigurato di scheletri cadenti, di selciati divelti, di muri perforati.

Un secondo motivo di interesse, non meno importante, dell'iniziativa della Eddé risiede nel fatto che il progetto è stato pensato come un lavoro collettivo. Una scelta intelligente, poiché lo sguardo plurale offre il duplice vantaggio di disinnescare il rischio che nella lettura della rovina si annidi la fascinazione impressa sulla sensibilità individuale dell'artista, e dall'altro di attivare attraverso il confronto tra occhi e sensibilità differenti quella *distanza* tra la rovina e la sua ricezione che consente la *comparazione* e quindi la possibile costituzione di categorie attraverso cui giungere persino a una «morfologia delle rovine di guerra» (Pujade 2014, 7). L'obiettivo non è dunque quello di rendere compatibile bellezza e orrore, il che finirebbe persino per rendere implicitamente accettabile il secondo, ma quello di ricercare una concezione altra della «bellezza», come una pratica *civile* orientata alla lettura critica del presente e come progetto di un altro presente.

## 2. Diversi sguardi, un solo obiettivo

Gabriele Basilico (1944-2013), milanese, architetto, evita la trappola delle immagini estetizzanti e non realizza un *reportage*, né un inventario, scegliendo invece di comporre, come si è detto, uno *stato delle cose*. Fotografo di architettura, scatta 560 foto in formato 10x12 per fissare l'immagine dell'architettura della *città morta* così come farebbe per una qualsiasi metropoli, applicando cioè lo stesso protocollo documentario attraverso cui delinea quella delle *città viventi*. In tal modo stempera l'effetto di drammatizzazione, resiste alla tentazione di lasciarsi sedurre dalle retoriche *romantiche* della rovina e infine fotografa per mettere in rappresentazione il *paesaggio urbano in rovina* e non la *rovina nel paesaggio urbano*.

Elkoury e Depardon accettano di confrontarsi più da vicino con la fotografia di guerra e con la rovina, ma l'associano al vissuto individuale: per questa ragione anche quando cercano di mettere



2: Gabriele Basilico [Beyrouth Centre-Ville 1991 (1992)].

distanza da ciò che è dinanzi ai loro occhi, alla fine essi si concentrano sulle macerie in uno spirito che in modi diversi e certamente sfumati resta ancora narrativo. Ma, si badi, anche questo può essere funzionale a una presa di posizione con un suo preciso e ricercato valore civile.

Raymond Depardon (Parigi 1942) è un grande maestro della fotografia, autore di 47 libri (e 18 lungometraggi) e Premio Pulitzer nel 1977, testimone di conflitti sanguinosi e anche profondo conoscitore delle città del mondo. Come Basilico anche Depardon era stato coinvolto nella celebre *Mission photographique de la DATAR* (1984-89) istituita allo scopo di documentare le trasformazioni del paesaggio francese: conosce bene il modo di fotografare i luoghi, come accumulatori e condensatori di segni e delle tracce dei molti tempi nei quali i destini individuali e collettivi si sovrappongono o si impastano. Depardon interpreta l'incarico di Beirut come una ricerca di pezzi di storia, come una pratica nella quale l'essere sui luoghi feriti e devastati diviene interrogazione e anche per lui, quindi, la relazione che stabilisce pertanto con le macerie va ben oltre la pura dimensione testimoniale del *reportage*. Se Basilico opta decisamente per una impostazione profondamente classica nel segno di una frontalità e alza lo sguardo, orientandolo verso la città che anche quando è rappresentata in una sua parte resta percepita perché concepita come un "tutto", Depardon sembra determinato al contrario a puntare gli occhi al suolo, per soffermarsi sulle macerie in strada, sulle tracce della distruzione, e la strada dissestata è scandalo, letteralmente la pietra di inciampo che può farti cadere.

Fouad Elkoury (1952) era nato a Parigi e aveva compiuto studi di architettura seguendo le orme del padre Pierre el-Khoury, esponente di rilievo dell'architettura libanese, ma proprio durante la guerra civile maturò la scelta di dedicarsi alla fotografia, documentando l'invasione del Libano meridionale da parte di Israele nel 1982, e sarà sull'Atlantis a fotografare la partenza di Arafat da Beirut per Tunisi. Elkoury è interprete di una fotografia di qualità sostenuta da un forte senso di responsabilità civile e assai sensibile all'impegno che, attraverso

GIOVANNI MENNA



3: Raymond Depardon [Beyrouth Centre-Ville 1991 (1992)]



4: Fouad Elkoury [Beyrouth Centre-Ville 1991 (1992)].

la sensibilità poetica autoriale, non esclude la dimensione simbolica, ritenuta anzi necessaria per garantire che il significato dell'evento fotografato possa sopravvivere all'evento stesso: «Se le mie immagini mostrano solo l'evento che accade di fronte a me, il suo significato morirà quando l'evento morirà. Affinché le mie immagini si conservino nel tempo, devono essere più simboliche» [Kallia 2011]. Nel progetto del 1991 di Beirut, Fouad Elkoury si

collega alla fotografia di reportage e ai suoi strumenti, ma non c'è dubbio che egli ricerchi il modo di fissare sulla pellicola tanto i segni dei combattimenti che quelli della vita passata dalle donne e uomini che hanno vissuto quella tragedia. È una ricerca della rovina rispetto alla quale il fotografo si pone in una relazione ambivalente, indeciso tra un lavoro sulla memoria della città [Elkoury 1984] e il dovere della rovina di divenire *vestigia*, caricandosi di un valore per così dire universale. Qui la fotografia appare come un mezzo per fermare il tempo e preservare il frammento, nondimeno provvisorio, di un *souvenir* del passato [Fortini 2014].

Lo svizzero René Burri (1933-2014), altro protagonista della fotografia del Novecento, è stato com'è noto anche un raffinato interprete delle relazioni tra l'architettura moderna e i molti modi in cui essa si interfaccia con la vita degli abitanti. Nel cuore devastato di Beirut pare aggirarsi con intenzionale circospezione, quasi a voler produrre lo sguardo impersonale attraverso cui la distanza diviene *distacco*, muovendosi con la freddezza di un Weegee sul luogo di un incidente, o di un fotografo forense sulla scena di un crimine. Ciò nonostante le sue foto non mancano di suscitare un sentimento di fredda bellezza e, quel che più conta, a esprimere un altro possibile modo di stabilire una relazione con il documento, nello specifico considerato come strumento che atto a evocare, se non a riprodurre, la drammatica condizione psicologica di chi vive lo spazio urbano passando dalla routine (della vita quotidiana) alla roulette (di un cecchino che in attimo può portare alla morte). Si confrontino le vedute a strapiombo di Burri con quelle di Elkoury: se il punto di vista nel secondo sembra proprio quello del cecchino, l'effetto-altalena negli scatti di René Burri evoca chiaramente la vigile quanto logorante attenzione di ogni movimento, di ogni passo, in un contesto di guerriglia urbana.



5: Josef Koudelka [Beyrouth Centre-Ville 1991 (1992)].

La ragione principale per la quale un autore raffinato come il ceco Josef Koudelka (1938) sceglie di adottare il formato panoramico è legata al desiderio di riuscire a inscrivere frammenti e ruderi in una (nuova) trama di senso, come se il fotografo si fosse dato il compito di ricercare, *tout court*, un ordine nel caos. Ma il fotografo moravo è un maestro, e riesce a neutralizzare in modo assai intelligente i due principali effetti che, non di rado, suscita l'impiego di quel formato: da un lato l'impressione di un paesaggio un po' asettico, quasi devitalizzato, e una sua resa sostanzialmente descrittiva; dall'altro il rischio sempre incombente di una (eccessiva) estetizzazione dell'immagine – in questo caso ingiustificata visto il contesto tragico – che finisce quasi per paralizzare il pensiero e tendere a produrre in

GIOVANNI MENNA



6: René Burri [Beyrouth Centre-Ville 1991 (1992)].

molti casi una ricezione passiva. Di fronte alla disumanità della guerra pare necessario e urgente ri-comporre quei frammenti nell'abbozzo di una nuova configurazione, come è giusto, necessario e urgente fare ogni volta che si vuole ricostruire per tornare a vivere. È una forma di resistenza, questa, che conferma il carattere sostanzialmente *compositivo* dell'arte della fotografia, e la sua dimensione *progettuale* come interpretazione attiva del reale in funzione di una sua riscrittura, ovvero *iscrizione in un nuovo ordine*.

Robert Frank (1924-2019) non ha bisogno di presentazione: egli ha cambiato forse più di tutti non solo in America la fotografia e la considerazione che ha di essa la cultura contemporanea nelle sue plurime articolazioni. A Beirut sceglie di percorrere una strada diversa, che ha però la stessa destinazione, perché è anche questa nel segno della *resistenza*. La rovina che mette di fronte all'obiettivo è considerata in prima battuta per quello che è, ovvero nella sua dimensione primaria di frammento isolato, lacerto, un residuo non solo della materia ma anche del *senso* dell'oggetto di cui esso era parte, e tuttavia è anche incubatore potenziale di un altro senso, in potenza e incompiuto, non ancora intellegibile. Sceglie per questo il formato polaroid, e la sua *immediatezza*, la sua *irrevocabilità*, la sua *imperfezione*: il modo più risoluto di *mandare a morte* la rovina stessa, per farla rinascere come possibilità o come speranza, ma anche il modo di lasciare insieme all'immagine della sua presenza impersonale e oggettiva, alla sua flagranza, anche ciò che quella rovina ha impresso nella propria interiorità, ma senza quel sentimento di nostalgia che qui



7: Robert Frank [Beyrouth Centre-Ville 1991 (1992)].

sarebbe intollerabile e insano. Punta un rudere, e per restituirne l'immagine nella sua intierezza come nella sua relazione con ciò che è intorno a essa, le riprende a pezzi, attaccando le polaroid sfalsate per dare il senso di un'integrità certamente percepita precaria nella sua fragilità, allusiva di quella perduta, ma anche di una identità che si può letteralmente ricostruire, perché, come è stato scritto «le rovine non sono macerie, cumuli di pietre o cenere. Persino quando sono prossime all'annichilimento, riescono a conservare la memoria di un principio costruttivo: in loro sopravvivono le tracce di un disegno» [Forero-Mendoza 2002, 9]. In alcune immagini Frank riassume ciò che le rovine gli ispirano attraverso alcune parole che egli incide sull'emulsione, racchiudendo così frammenti di frasi enigmatiche. E qui Frank condivide lo stesso smarrimento di fronte ai segni tangibili della crudeltà della guerra: dentro il balbettio del pensiero, la confusa presa d'atto dell'impotenza, è tuttavia il lucido desiderio di una reazione e di una ricostruzione, di un discorso che comunque si potrà/dovrà in qualche modo attivare.

### Conclusioni

Basilico tornerà su quei luoghi più volte [Basilico 1994; Basilico 2004]. Nelle campagne *Beirut Central District Photographic Mission* fortemente voluta da Elkoury saranno di nuovo impegnati, oltre al fotografo milanese, anche Depardon e Burri. Koudelka tornerà a Beirut nel 2018, con una mostra nella quale le immagini delle rovine della città sono associate ad altre ferite, quelle del Muro in Palestina [Josef Koudelka 2018], ripreso tra il 2008 e il 2012: le prime parlano della distruzione di una costruzione, le altre di una costruzione che produce distruzione. Depardon pubblica nel 2010 *Beirut Centre-Ville* che documenta la costante trasformazione di Beirut, e l'ostinazione del suo popolo per ricostruire e tornare a essere quella "isola di gioia" che per usare la commovente definizione che lo stesso Depardon aveva adoperato per la Beirut che aveva conosciuto e così tanto amato negli anni Settanta [Depardon 2010].

E così Robert Frank che nel 2006 pubblica *Come Again!*, un raffinato libro d'arte che è la ristampa in facsimile del quadernetto a quadretti sul quale aveva incollato molte delle polaroid scattate nel 1991 e mai pubblicate [Frank 2006]. La città è ormai ricostruita ma Frank sceglie di tornare nella Beirut prima della ricostruzione mettendosi in viaggio all'indietro nel tempo, di nuovo al cospetto di quegli spettri di pietra che abitano una memoria ibernata nelle istantanee scattate nel 1991 e per quindici anni custodite in un cassetto. E di nuovo e nello stesso modo mette insieme quei frammenti, ma con altra finalità: non più quella di ricomporre o evocare un senso che l'insensatezza tragica della guerra ha prodotto, ma per ritornare a ricordare, per obbligare sé stesso, e noi con lui, a ricordare, per tornare a esserci, perché strappare alla memoria quel rifiuto dell'orrore e consegnarlo al nostro presente, è l'ineludibile presupposto per la costruzione del futuro.

### Bibliografia

- BASILICO G., BURRI, R., DEPARDON, R., ELKOURY, F., FRANK, R., KOUDELKA, J. (1992). *Beyrouth-Centre-Ville 1991*, Paris, Éditions du Cyprès.
- BASILICO, G. (1994). *Basilico/Beirut*, Paris, La Chambre Claire.
- BASILICO, G. (2004). *Beyrouth 1991 (2003)*, Paris-Beirut, Le point du jour-Solidere.
- BOUSTANI, C. (2013). Voce *Eddé, Dominique*, in *Le Dictionnaire universel des créatrices*, a cura di B. Didier, A. Fouque, M. Calle-Gruber, Paris, Éditions des femmes.
- BRONES, S. (2018). *Dans les archives photographiques de la reconstruction de Beyrouth*, in «Gradhiva», 27, pp. 196-225.
- DAVIE, M. (1990). *Discontinuités imposées au coeur de la ville: le project de reconstruction de Beyrouth*. Bordeaux, Édition de la Maison des sciences de l'homme d'Aquitaine.

GIOVANNI MENNA

- DEPARDON, R. (2010). *Beyrouth centre-ville*, Paris, Édit. Points.
- ELKOURY, F. (1984). *Beyrouth aller/retour. Écrits sur l'image*, Paris, Édit. De l'Etoile.
- FORERO-MENDOZA, S., (2002). *Les temps des ruines*, Paris, Éditions Champ Vallon.
- FORTINI, M. (2014). *L'esthétique des ruines dans la photographie de guerre. Beyrouth, centre ville*, Paris, L'Harmattan.
- FRANK, R. (2006). *Come Again!*, Gottingen, Steidl.
- GEVERAU, L. (2006). *Montrer la guerre*, Paris, Isthme Édit.
- Josef Koudelka: *The Wall/Beirut* (2018), a cura di X. Barral, Beirut, Dar El-Nimer for Arts and Culture.
- KALLIA, A. (2021). *Sunbathers of Beirut: the photographs celebrating everyday life in the Middle East*, in «The Guardian», 1 novembre.
- LACROIX, S. (2007). *Ce que nous disent les ruines: la fonction critique des ruines*, Paris, Édit. L'Harmattan.
- MUSSO, T. (1995). *Beyrouth centre ville 1991*, Maison Européenne de la Photographie.
- PUJADE, R. (2014). *La fascination du désastre*, in *L'esthétique des ruines dans la photographie de guerre. Beyrouth, centre ville*, Paris, L'Harmattan.
- SCHMID, H. (2011). *The Reconstruction of Downtown Beirut in the Context of Political Geography*, in «Arab World Geographer», 5, n. 4, pp. 232-248.
- SEBALD, W.G. (2003). *On the Natural History of Destruction. With Essays on Alfred Andersch, Jean Amery, and Peter Weiss*, New York, Random House.
- SONTAG, S. (2003). *Regarding the Pain of Others*, New York, Picador/Farrar, Straus and Giroux.
- TRAWI, A. (2002). *La Mémoire de Beyrouth*, Beirut, Édit. Ayman Trawi.