

alberto vigolo: marghera area ex agrimont tesi di laurea



PER ALBERTO

È sempre difficile ricordare una persona scomparsa: riemergono nella memoria piccoli flash, dettagli, spezzoni, parti di discorso: una serie infinita di frammenti che si fatica a riconnettere.

Alberto è stato, fra i tantissimi studenti che ho guidato verso la laurea, uno dei più appassionati, ma non solo di architettura, poiché aveva tanti, tantissimi interessi e amava parlare, esprimendosi in modo raffinato, sembrava leggere nei propri pensieri e poi aprire ogni volta nuovi scenari, inventando sempre nuovi racconti, evocando immagini attraverso le parole: con naturalezza, con estrema modestia. Sapeva stupire l'interlocutore con la sua precoce maturità, con una impensabile mole di nozioni, con l'evocazione di mondi diversi che costantemente dava l'impressione di attraversare. Ma Alberto non era solo uno studente brillante, dotato di notevole e precoce capacità critica, era estroverso, pieno di slanci di affetto. Ai ricordi delle revisioni, mai conflittuali, che si susseguivano a tempi alterni, ma il cui filo non si interrompeva mai come se il dialogo si protraesse nel tempo e nello spazio, sempre alla pari, si somma un ricordo molto triste ed intenso: il suo esame di stato, al quale casualmente mi trovai a partecipare come membro della commissione giudicatrice. Quando fece lo scritto, a giugno, sembrava godere ancora di ottima salute ed, infatti, i suoi elaborati furono, come al solito, brillanti e degni di buona considerazione da parte nostra: i suoi schizzi freschi ed intelligenti chiosavano il progetto con garbo ed eleganza. A settembre, invece, quando ci accingemmo a svolgere gli orali ci giunse la drammatica notizia della estrema gravità del suo male, dell'intervento e della difficoltà di espressione che era sopraggiunta. Alberto sostenne gli orali, seppure in data differita, e commosse tutta la commissione per la sua tenacia e per la gioia di vivere che emanava dalla sua persona. A quel punto ci parve ancora aperta qualche qualche via: una speranza di recupero...

Quando Carlo Magnani mi chiese di dedicare alla sua memoria un "Giornale luav", si è pensato di pubblicare la sua tesi di laurea e, in quell'occasione, ho chiesto la collaborazione di Chiara Campese, un'altra dei miei laureati, che conosco da moltissimi anni, ma anche un'amica di Alberto. Abbiamo concordemente deciso, pertanto, di far raccontare all'autore il proprio progetto, anche perché più che redigere una relazione tecnica, Alberto aveva svolto una narrazione, aveva descritto il proprio

percorso progettuale con chiarezza e acume. Del pari, invece che ricorrere a una stringata biografia, abbiamo preferito pubblicare le sue note autobiografiche, che meglio definiscono la sua poliedrica personalità.

Marina Montuori

UNA PRECISAZIONE

Quando è nato il progetto di pubblicare il materiale della tesi mi sono rallegrata per poter finalmente aver modo di essere nuovamente vicina ad Alberto e alla sua famiglia. Ora però mi trovo in difficoltà; come descrivere una persona così appassionata, estremamente attiva, sempre alla ricerca di risposte? Alberto metteva anima e corpo in ogni suo interesse, dallo studio alla pittura, dall'amicizia ai giochi o al lavoro. Abbiamo pensato che, la cosa migliore, per raccontare un frammento delle mille vite di questo "bambino-vecchio saggio", fosse farla narrare direttamente da lui.

Chiara Campese

AUTOBIOGRAFIA

Vicenza è la mia città natale e, anche se negli ultimi anni sta perdendo punti, ha ancora una dimensione umana nella quale mi riconosco e nella quale sto bene. Preferisco starmene in campagna, ma quando serve la città è a due passi, concentrata, senza essere troppo caotica.

Il 17 gennaio del 1974 è la mia data di nascita: inverno, notte profonda, circa l'una, sotto il segno del Capricorno, con ascendente Bilancia. Padre assicuratore, madre insegnante di lettere. Infanzia felice, affollata di cugini e parenti. Il ricordo più remoto che ho risale al mio primo compleanno, quando dovevo soffiare su di una singola candelina e mia sorella è intervenuta: tutt'oggi ignoro chi dei due abbia effettivamente spento la fiammella.

Tra i momenti della mia infanzia che hanno un significato particolare ne cito un paio: a otto anni realizzai per la prima volta di essere mortale, cosa che mi spaventò moltissimo e poi feci il mio ingresso nel mondo dei computer con uno strepitoso Commodore 64, seguito negli anni successivi con l'evoluzione informatica da un Commodore 128, un Amiga 2000, e da svariati PC fino all'attuale Pentium II.

Apro una parentesi temporale tematica: i giochi per computer. Ho giocato tanto, di tutto, pile di cassette, centinaia di dischetti, CD-rom, da solo, in coppia, in rete con migliaia di gioca-

tori, dal più arcaico PacMan agli RPG tridimensionali e dal realismo sempre più preoccupante.

Ci sono tre cose che mi hanno accompagnato dall'infanzia fino ad oggi: i videogiochi, i cartoni animati; e i fumetti. Credo di far parte di quella generazione particolare che è cresciuta parallelamente al boom di questi tre pilastri dell'intrattenimento.

Un dettaglio fondamentale: i gatti. Dall'età di cinque anni fino ad ora ho sempre avuto gatti in casa, tra cui centinaia di gattini spettacolosi. Attualmente divido la mia casa con un persiano grigio, solitamente rintracciabile sulla mia sedia telescopica da tecnografo regolata alla massima altezza. Ora che disegno quasi esclusivamente con il PC la sedia è praticamente sua.

E poi... la musica. A parte il fatto di averne sempre ascoltata in quantità massiccia, a sette anni cominciai ad andare a lezioni di pianoforte, fondamentalmente perché ero geloso di mia sorella che ci andava già. Ad un certo punto i miei genitori si misero in testa di farmi fare gli esami del conservatorio e fu così che cominciai un periodo terrificante di studi noiosissimi che sfociarono alla fine in un mio rifiuto totale verso il mondo accademico musicale. A diciassette anni smisi di andare a lezione e, una volta libero da imposizioni, riscoprii il pianoforte e la gioia di suonare. Dopo sei mesi avevo la mia prima tastiera e avevo fondato un gruppo musicale: gli Icarus (il nome non lo scelsi io). Con un organico variabile da cinque elementi (voce, tastiera, chitarra, basso e batteria) a sette (aggiunta seconda voce e seconda chitarra), abbiamo suonato insieme per sei anni, partecipato a svariati concorsi, girato i locali più sperduti, e guadagnato pochissimi soldi. Ci siamo divertiti parecchio. Nel settembre del '98 abbandonai il gruppo, (tutt'ora attivo), per incompatibilità di prospettive e divergenze musicali. Oggi continuo a suonare e, ispirazione permettendo, a produrre nuovi pezzi, accarezzando progetti di mie colonne sonore e CD da solista. Il problema è che fare queste cose richiede tempo, moltissimo tempo, e l'università me ne vampirizza troppo. Io intanto accumulo idee.

All'età di ventun'anni ho capito che "ci sono più cose in cielo e in terra di quante ne possa immaginare la vostra filosofia", e ho quindi cominciato a comporre il grande puzzle in grado di mostrarmele tutte. Ho passato molto tempo a leggere qualunque libro potesse darmi la chiave per rintracciare qualche tassello; mi sono posto molte domande, ho cercato molte risposte, ho cambiato ripetutamente idea su tante

cose, poi ogni tanto qualche pezzo si incastrava al posto giusto, i bordi combaciavano, il puzzle cresceva. Strada facendo ho incontrato molte persone "particolari": swami, guaritori, profeti, sciamani, e ho visto più di qualche fatto decisamente insolito.

Tra gli hobby da ricordare c'è la pittura, e soprattutto un tipo particolare di pittura. È una lunga storia. Ero in terza liceo scientifico quando a Vicenza si inaugurò un club di giochi di ruolo, wargames, e dintorni: il Blood Ring. Per molti dei giochi utilizzati erano necessarie delle miniature, e per aumentare il realismo era necessario dipingerle. Io ne ho dipinte tante, utilizzando soprattutto agli inizi la tecnica -compra-dipingi-vendi-ricompra.

Con gli anni sono diventato pratico nel mestiere, ho partecipato a svariati concorsi fino a vincere il primo premio nazionale nel '93. Alcuni dei ragazzi che giocavano al club hanno poi aperto dei negozi, per i quali ho periodicamente lavorato, dipingendo su commissioni interne ed esterne e tenendo corsi di pittura e miniature.

Sulla scelta dell'università nel lontano '93, non ho dubbi: era la migliore. Nonostante le immani fatiche la rifarei, anche se penso che mi organizzerei in maniera diversa, perdendo meno tempo. Tra la mole di esami fondamentalmente inutili che danno la famosa sensazione di vampirizzazione vitale, altri mi hanno dato tanto, comunque non vedo l'ora di uscire. Per quanto riguarda il "dopo", di una cosa sono sicuro: non farò l'architetto professionista, o meglio, non solo. Certo, mi dedicherò al "mattoncino", ma avverto anche una notevole attrazione verso l'effimero mondo dei "finti mattoni" nel cinema, magari da far saltare in aria nell'ultima ripresa. Poi... già che ci sono propongo una colonnina sonora e, così, nel tempo libero, potrei scrivere, levitando a un metro di altezza in giardino.

C'è una frase alla quale sono affezionato, tratta dal Rubaiyat, con la quale voglio chiudere questa biografia. "Venni come acqua e torno come vento".

Alberto Vigolo



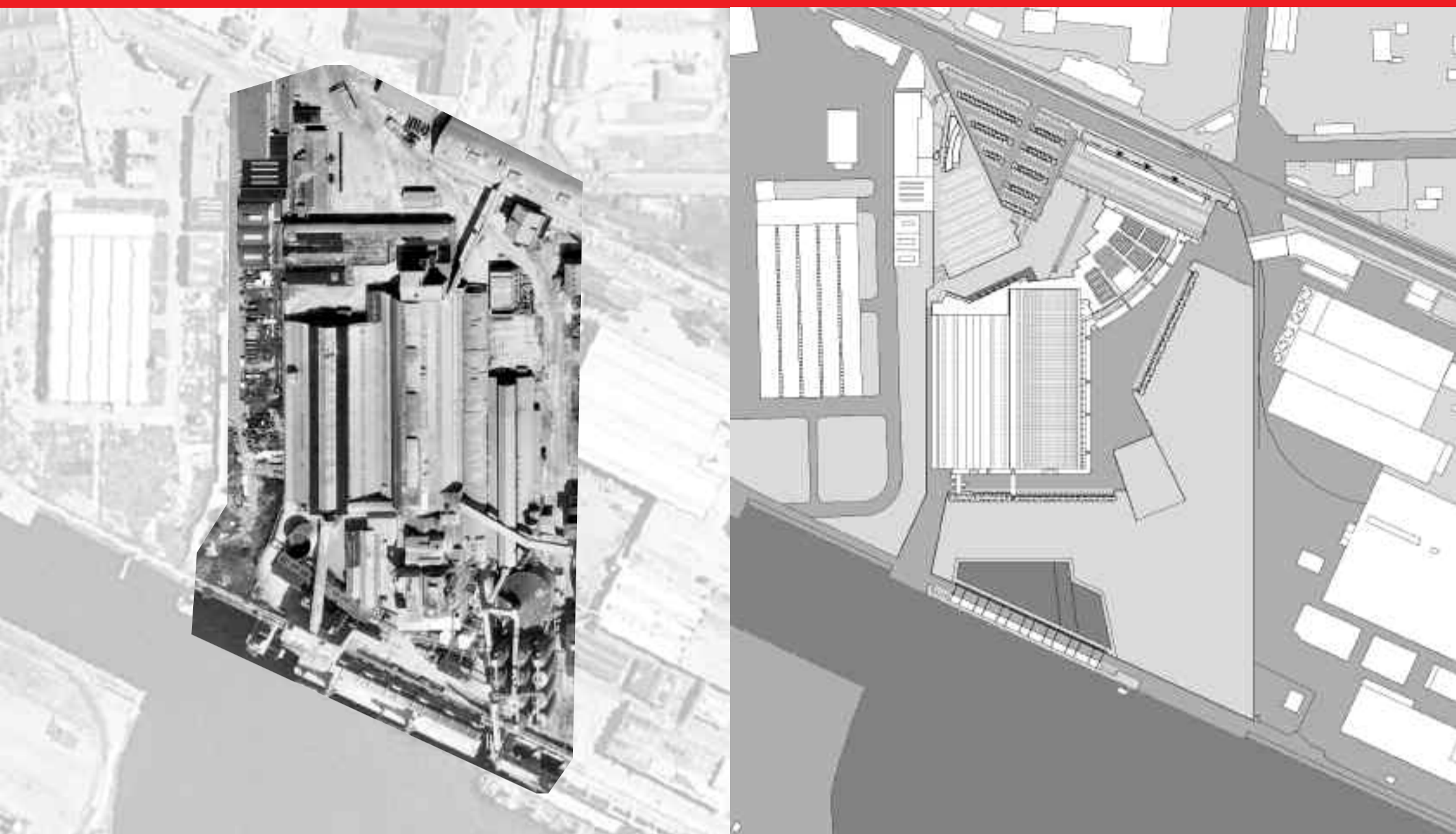
Laboratori per il cinema
Marghera Area ex Agrimont
giornale edito in memoria
di Alberto Vigolo
laureato in architettura all'Iuav
il 18.04.2003
a 17.01.1974 - Ω 04.03.2005

a cura di
Chiara Campese

Università Iuav di Venezia
Santa Croce 191 Tolentini
30135 Venezia
041 257 1111 tel.
www.iuav.it
© Iuav 2005

Iuav giornale dell'università
iscritto al n 1391 del registro stampa
tribunale di Venezia
a cura del servizio comunicazione
comesta@iuav.it

stampa
Grafiche Veneziane



IL LUOGO

L'area presa in esame per lo sviluppo del progetto è stata la sede degli stabilimenti Montedison, dedicati alla produzione di fertilizzanti. Dal punto di vista degli accessi la zona era, ed è, particolarmente agevolata: a nord, una grande strada, via delle Industrie, lungo la quale corrono anche dei binari, una derivazione dei quali serviva l'area, e a sud il canale Industriale nord, lungo il quale corre una strada secondaria atta anche al traffico pesante. A est, il lotto confina con gli stabilimenti della Società Veneziana Vetro e, a ovest, con l'Alutecna, industria per la lavorazione di alluminio. Degli edifici che costituivano il comples-

so originario, alcuni sono già stati demoliti, e una buona parte del terreno, inquinato dall'attività industriale che vi si svolgeva è stato oggetto di opere di bonifica e messa in sicurezza: uno strato consistente è stato rimosso, in particolare nella zona vuota a est dei due edifici principali, con l'applicazione successiva di una barriera di calcestruzzo e di materiale sintetico per evitare il riaffioramento dei residui tossici nocivi.

L'area, che ha visto terminare la sua funzione industriale, ed è ora in attesa di riqualificazione, non rappresenta un caso isolato a Porto Marghera, infatti il Comune di Venezia ha previsto degli interventi per recuperare e riqualificare le zone interessate da questo fenomeno

di graduale abbandono. Più nel dettaglio ricordiamo gli interventi formalizzati nella variante al PRG per Porto Marghera, adottata dal Consiglio comunale con delibera n. 258 del 27-28. 11. 1995, poi modificata in base alle controindicazioni alle osservazioni licenziate dal Consiglio comunale della seduta del 22-23. 7. 1996 con delibera n. 163. Gli interventi previsti sono stati suddivisi in:

- progetti di scala territoriale
- interventi funzionali alla riqualificazione economica di Porto Marghera
- interventi funzionali alla riqualificazione e riorganizzazione del contesto urbano.

Il programma stilato dal Comune per l'area detta ex Agrimont è il seguente: recu-

pero del sito per attività legate alla produzione musicale, allo spettacolo e, più in generale, al settore artistico culturale, ai fini di realizzare una struttura innovativa di tipo imprenditoriale, che possa divenire per la popolazione un centro di aggregazione, di crescita culturale e di formazione professionale giovanile, effettuando al tempo stesso un'opera di recupero ambientale e di integrazione dell'area nel contesto urbano.

L'IDEA

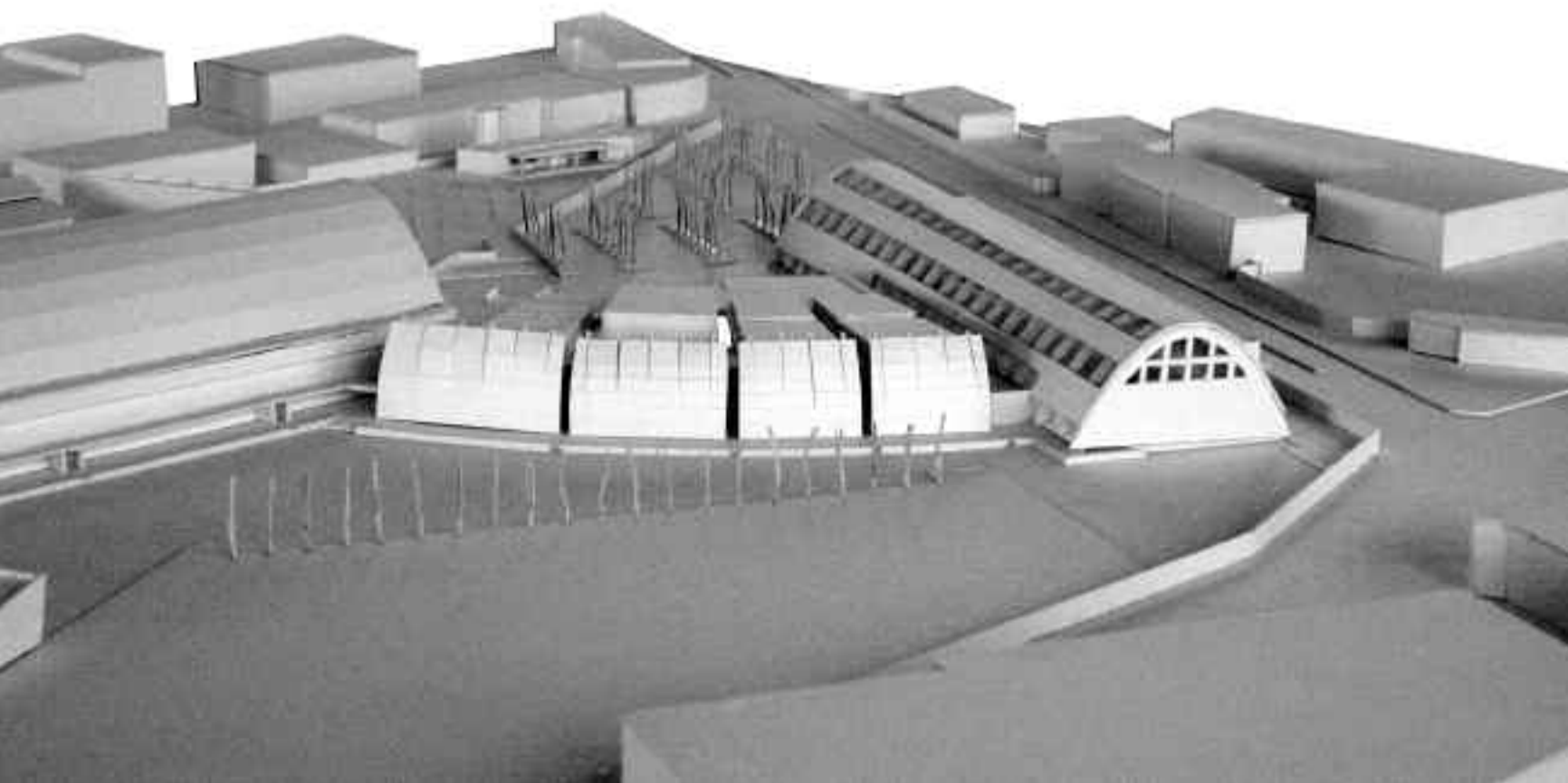
"Per qualsiasi attività umana costituita, l'inizio è il momento più meraviglioso. Poiché in esso sta tutto il suo spirito, tutte

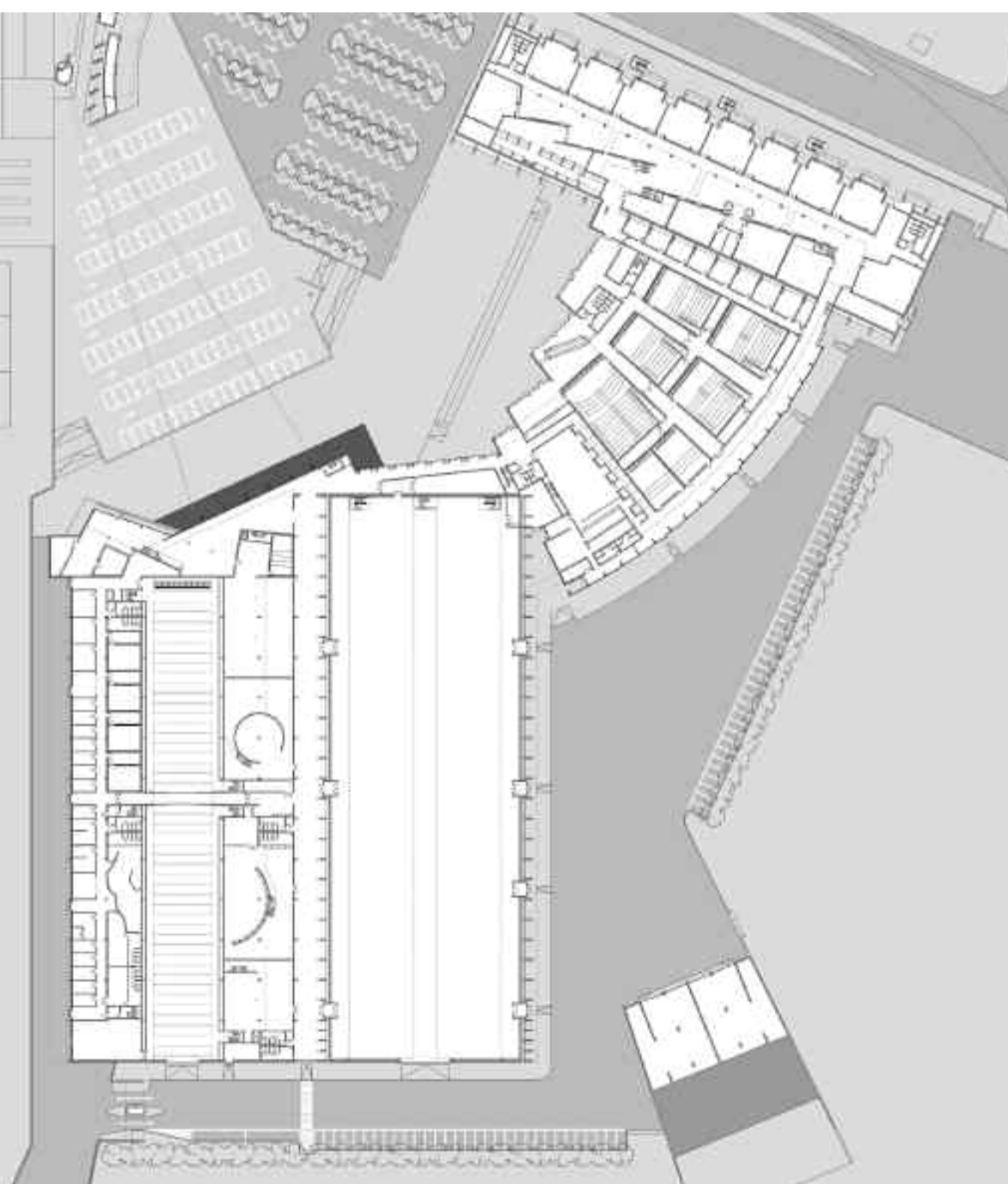
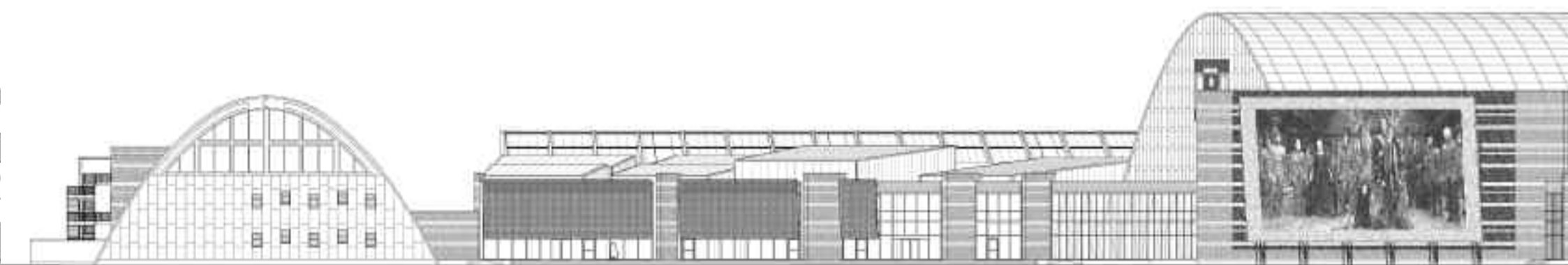
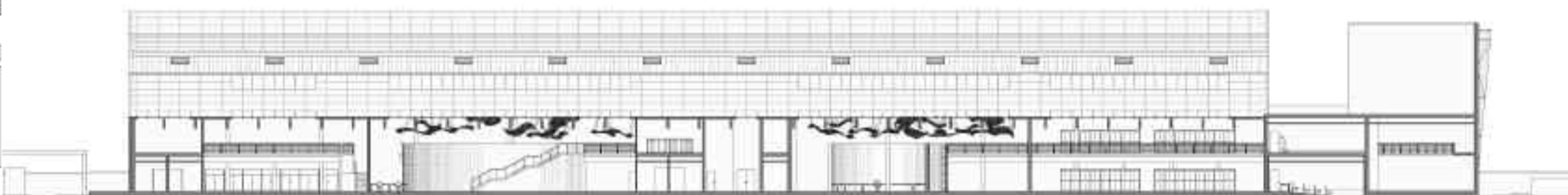
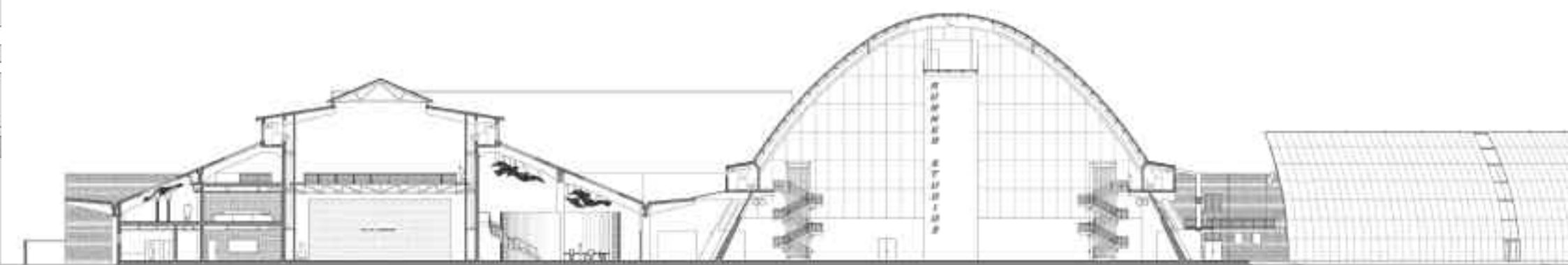
le sue potenzialità, da cui dobbiamo costantemente trarre ispirazione per le necessità attuali." Louis I. Kahn, *Louis I. Kahn. Idea e immagine*

La prima volta che sono entrato nel capannone maggiore dell'area, la prima cosa che ho visto, prima del gioco della luce che filtrava, prima della sequenza gotica dei costoloni, è stato lo spazio vuoto, l'aprirsi del campo visivo e il suo dilatarsi in altezza e in profondità. Un pensiero mi ha attraversato la mente in quel momento: "Deve restare così com'è: vuoto". Ma uno spazio vuoto, quando non ha altro fine se non quello di esprimere se stesso e, in quanto tale, essere percepito, è pura potenzialità, è carta bianca su cui tracciare segni che fermino un'idea. Fu così che interpretai il vuoto dandogli un nome: teatro di posa. Finzione, creatività libera di esprimere se stessa senza vincoli, provvisorietà, vuoto che si riempie e che vive un tempo breve, spazio buio illuminato da grandi riflettori che torna a spegnersi e a liberarsi. Decisi allora di rendere questa grande area industriale dismessa uno studio di produzione cinematografica, memore anche della forte tradizione di Venezia legata al cinema, della mitica Scalera Film e, soprattutto, della Mostra del Cinema al Lido. Nel tempo l'idea iniziale si è ampliata, anche per dare maggiore fattibilità e fruibilità al nascere ipotetico di questo complesso, e quindi allo studio di produzione si sono via via aggiunte nuove funzioni, quali una scuola di cinema, un multisala ed un drive-in, per formare una vera e propria "macchina del cinema".

IL NOME

"Di un film si può ignorare nazionalità, casa di produzione, nome dello sceneggiatore e dei protagonisti, ma è altamente improbabile dimenticare il titolo." Gina Pero Brunetta, *Buio in sala*





Il centro polifunzionale cinematografico aveva bisogno di un nome, o meglio, di un titolo. L'essere immediatamente riconoscibile era fondamentale per dargli un'identità e un "luogo" nella memoria delle persone.

Nella storia, ai cinematografi è sempre stato dato un nome tipo Luxor, Odeon, Splendor, Paradiso, Eldorado: nomi teatrali e piuttosto grandiosi.

Durante un viaggio in treno verso Venezia, mentre stavo parlando della mia tesi, nasce il proposito di darle il titolo di un film esistente. Nel giro di pochi minuti prende consistenza un'idea che meditavo da tempo, praticamente fin dall'inizio della tesi: si trattava di fare riferimento preciso al film *Blade runner*.

La similitudine tra il paesaggio di Marghera e lo scenario industriale della città del futuro mostrata nel film è scontata, sono in molti a fare questo collegamento, ma è proprio per questo suo essersi sedimentato in qualche modo nell'immaginario collettivo che ha particolare forza e valenza. Il nome completo tuttavia non rispondeva alla mia esigenza di esprimere la varietà dei servizi offerti dal centro che andavo progettando, che avrebbe compreso una scuola di cinema, un multisala, un drive-in ed uno studio di produzione cinematografica.

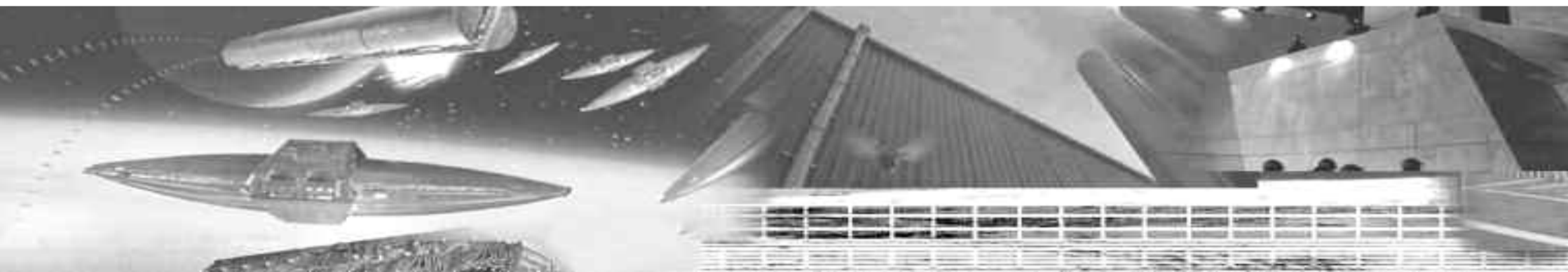
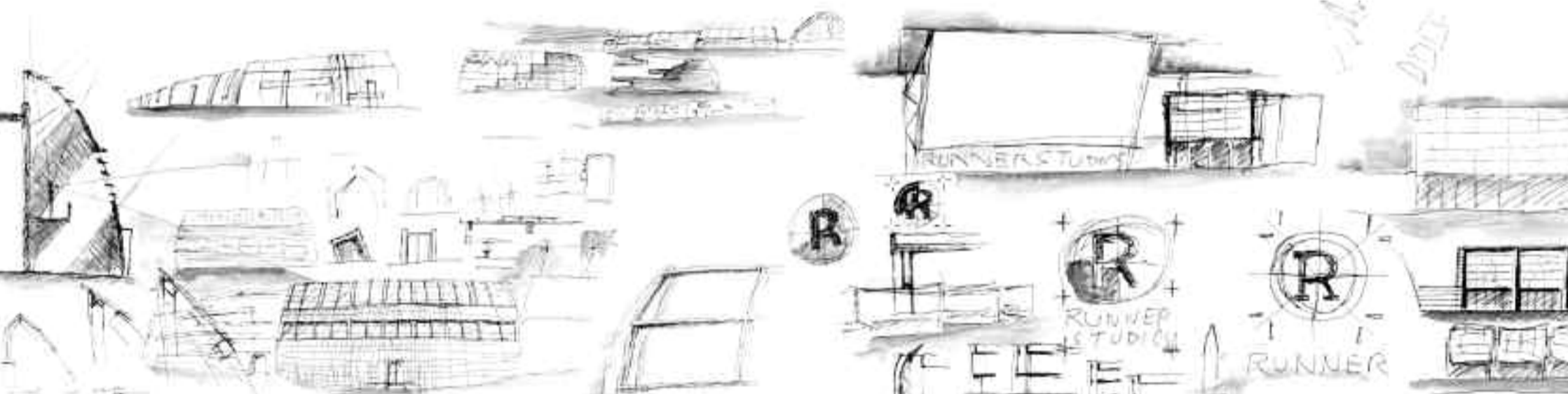
Il termine *Runner* però richiamò il ricordo di una mia personale esperienza all'interno di una troupe olandese per la quale lavorai in occasione delle riprese di uno spot per la Volvo.

Il coordinatore, che parlava solo inglese, mi spiegò che quello che io facevo era definito in gergo *Runner*. In pratica ero il trovarobe, e in un certo senso il jolly della situazione. Mi piaceva pensare che chi si sarebbe rivolto ai *Runner Studios* avrebbe saputo di poter trovare un po' di tutto, dalla preparazione delle competenze, alla visione del prodotto finale. Sempre in termine tecnico, *Runner* vuole anche dire impalcatura sospesa, e le mie peregrinazioni a piedi per Mar-



ghera mi avevano riempito gli occhi di ogni tipo di struttura metallica aerea, future impalcature per scenografie di una mia visione progettuale. Come ultimo contributo alla necessità di agganciare il progetto alla realtà, ho pensato di dare alla *Runner Studios* un simbolo, un logo che riprende nel disegno l'inquadratura che il regista vede a monitor durante le riprese. Il fine era quello di accentuare l'aspetto dell'essere sempre dietro le quinte, sottolineando quindi tutto il processo di

lavorazione e di creazione delle competenze necessarie alla creazione di un film.



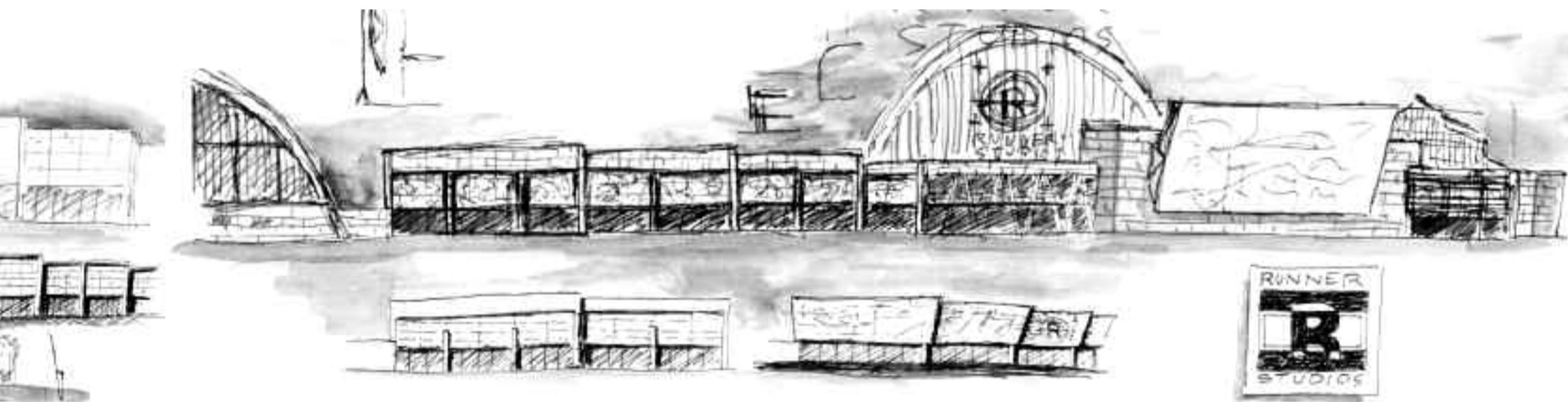
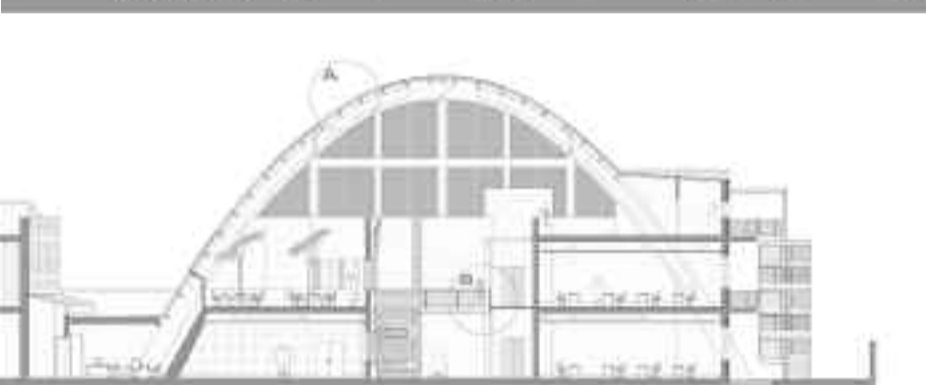
L'IMPIANTO PROGETTUALE

"Cerco un centro di gravità permanente." Franco Battiato, *Centro di gravità permanente*

Se c'è una cosa che gli enormi capannoni esprimevano, a mio avviso, era la "direzio-". Superfici continue di quella lunghezza rappresentavano binari su cui far correre lo sguardo. Il confronto con il contesto rivelava la presenza all'interno del lotto di due direzioni principali: era come se due sistemi diversi di disposizione delle masse industriali si incontrassero nell'area. Il principio guida del progetto è

stato quello di dare unità ai volumi da mantenere e, dato che la loro giacitura era posta all'incrocio di due giaciture geometriche differenti, è stata realizzata una sorta di cerniera spaziale sulla quale gli allineamenti avrebbero fatto perno con un graduale allineamento. Per chi si trovava ad arrivare dal lato pubblico del complesso, la vista si sarebbe fermata su di una serie di elementi verticali disposti a formare una quinta scenografica dall'andamento spezzato. Dietro questo schermo si sarebbero poi articolate le diverse funzioni degli Studios che, pensati come comparti ben definiti, ma segnati da una rete conti-

nua di collegamento, si sarebbero così divisi: all'interno dei due capannoni maggiori avrebbero trovato posto i teatri di posa e lo studio di produzione; nel capannone minore, la sede della scuola di cinema e, nella zona di collegamento il multisala e la mensa. Nella zona più privata - off limits - riservata al lavoro dello studio di produzione e, in particolare, all'allestimento delle scenografie esterne, occorre, a mio avviso, realizzare una chiusura pressoché completa. Per chi si trova nel grande spiazzo di terreno messo in sicurezza, lo sguardo fugge al di sopra delle superfici curve dei capannoni: bisognava quin-



di chiudere il retro del blocco che li avrebbe collegati. La grande vela curva avrebbe rappresentato lo schermo necessario per far sì che tutti gli edifici dessero la schiena a quest'area, in un cosciente atto di protezione mirato a preservarne il mistero. L'accesso all'area è stato incrementato con l'inserimento di una fermata di vaporetto nelle immediate vicinanze degli Studios, per facilitare anche il raggiungimento del multisala per chi proviene da Venezia. Il traffico veicolare è stato diviso in "addetti ai lavori", che entrano dalla strada che costeggia il canale, mentre il pubblico o gli studenti possono uti-

lizzare la strada principale dalla quale si accede al parcheggio e al drive-in. Ovviamente eventuali forniture per gli Studios potranno essere trasportate non solo con i camion, ma anche via nave sfruttando l'ampio canale Industriale nord.

LO STUDIO DI PRODUZIONE CINEMATOGRAFICA

"Di terra in terra migro come l'ombra; strano potere è nelle mie parole; subito, appena ch'io ne veda il volto, so l'uomo che mi deve dare ascolto: a lui fo il mio

racconto." Samuel T. Coleridge, *La ballata del vecchio marinaio*

Inizialmente cominciai ad informarmi sugli studios presenti in Italia, accorgendomi che erano moltissimi, anche se in grande maggioranza concentrati a Roma, con minori concentrazioni a Milano, Torino, Bari, Udine e Cosenza, fermo restando il predominio di Cinecittà per le grosse produzioni. Tra quelli esaminati, ricordo gli Studios International, gli Etabeta Studios e gli Icet Studios. Da ognuno di questi ho potuto ricavare informazioni diverse e idee interessanti, che pur tuttavia non erano sufficienti a darmi

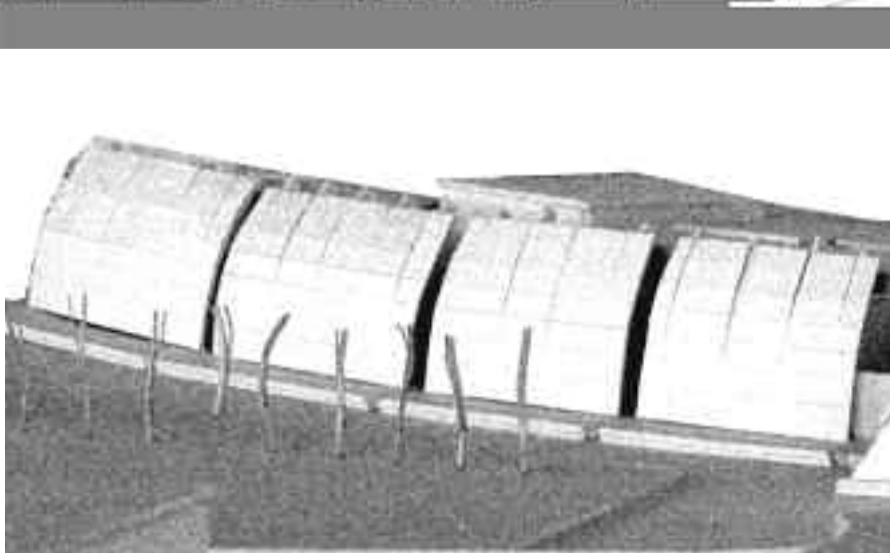
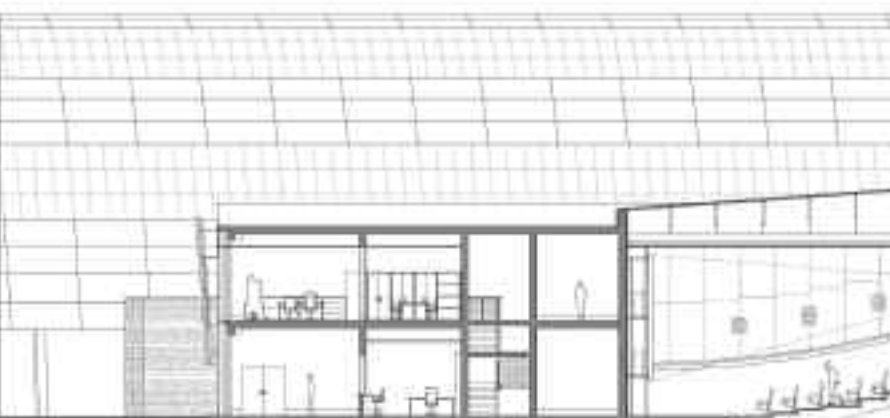
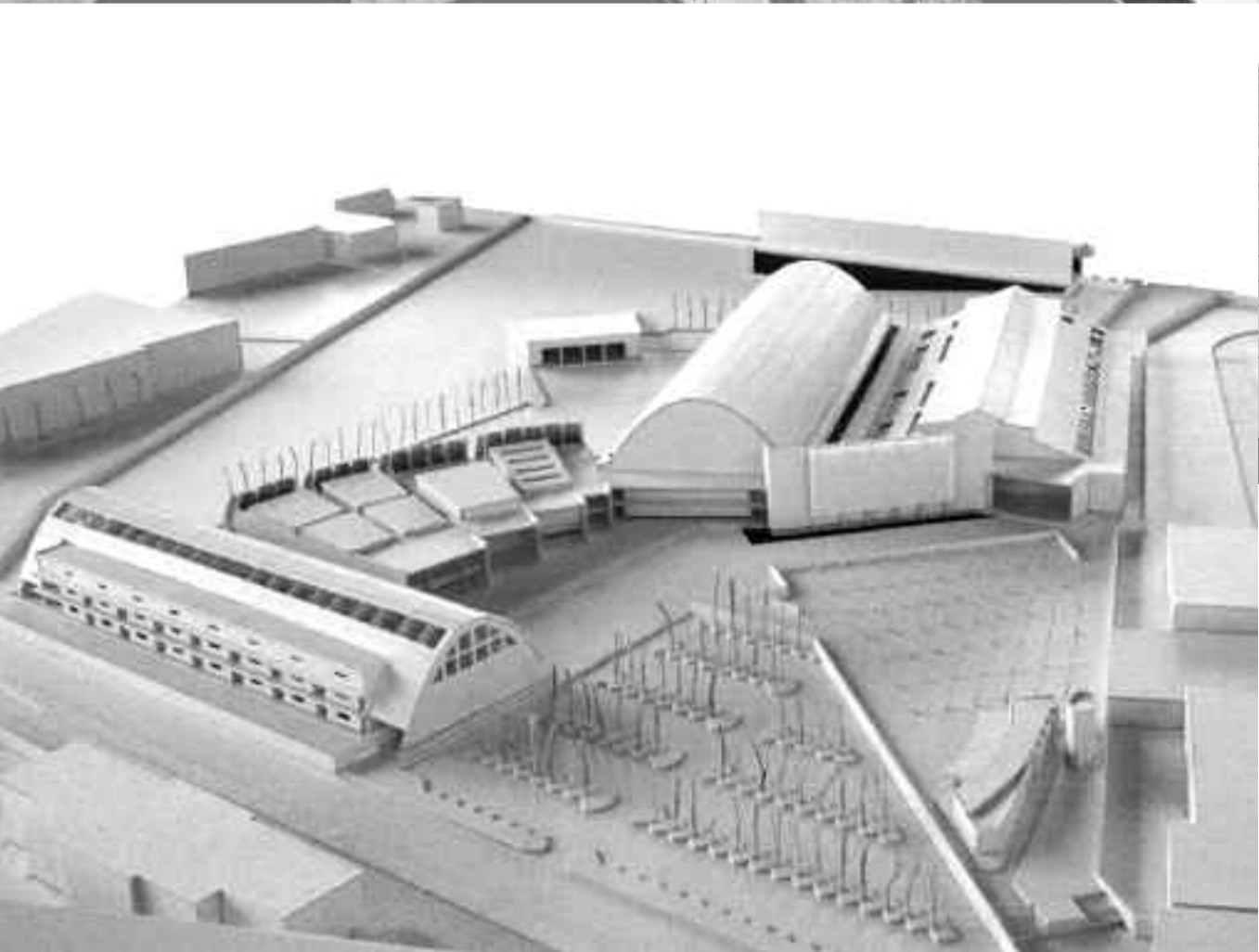
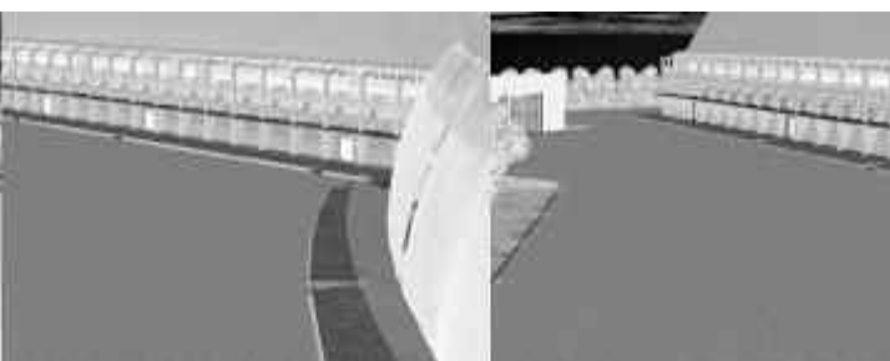
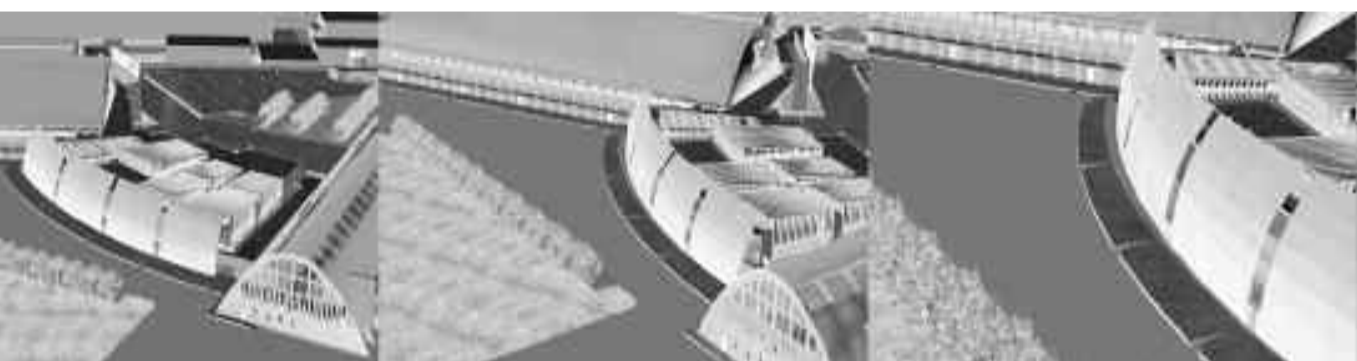
un'idea chiara del funzionamento e delle esigenze di uno studio di produzione. Decisi quindi di rivolgermi a Cinecittà e dopo aver preso accordi telefonici mi recai a Roma. Di quel giorno, dentro gli studi romani, ricordo molti aneddoti che mi furono raccontati dal personale che ci lavora, ricordo la stranissima sensazione di trovarmi dentro un'intera New York dell'ottocento ricostruita negli ampi spazi esterni (porto compreso!), e soprattutto ricordo "l'atmosfera". È una cosa che si percepisce già all'entrata, c'è uno stacco netto tra dentro e fuori: "dentro" comincia un mondo diverso, popolato da una specie di casta chiusa, una grossa

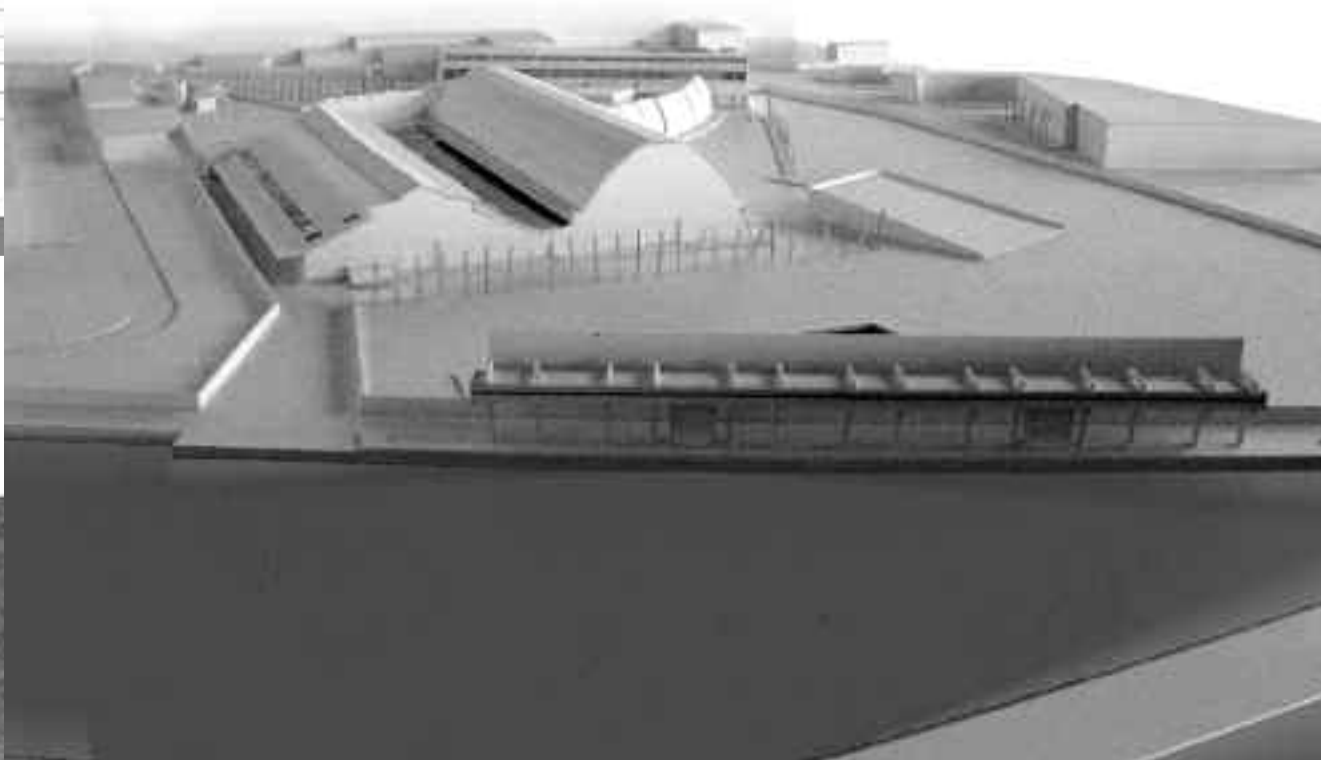
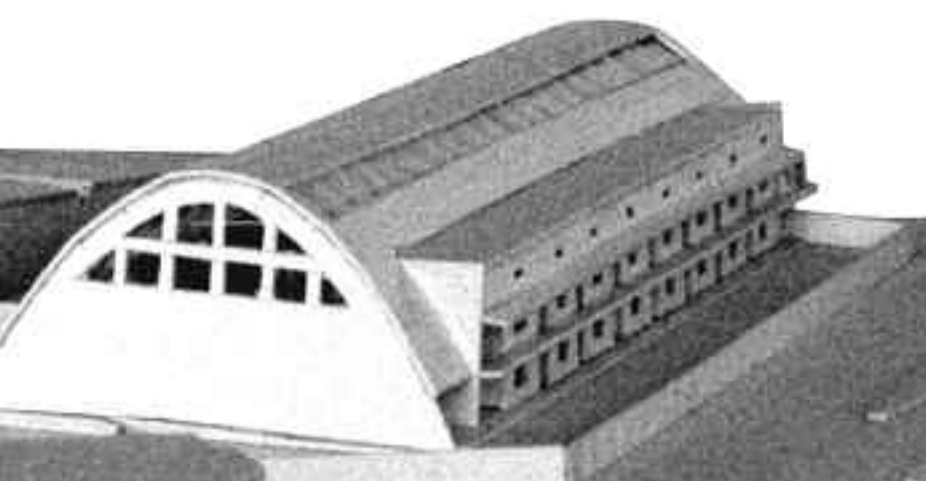
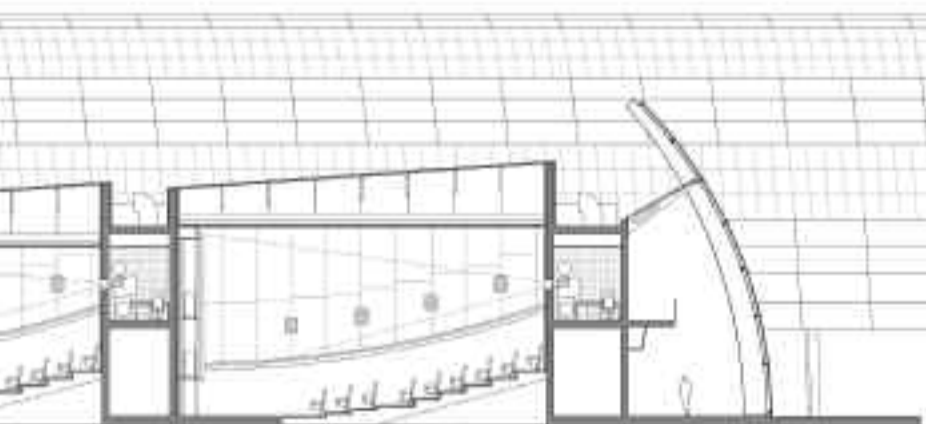
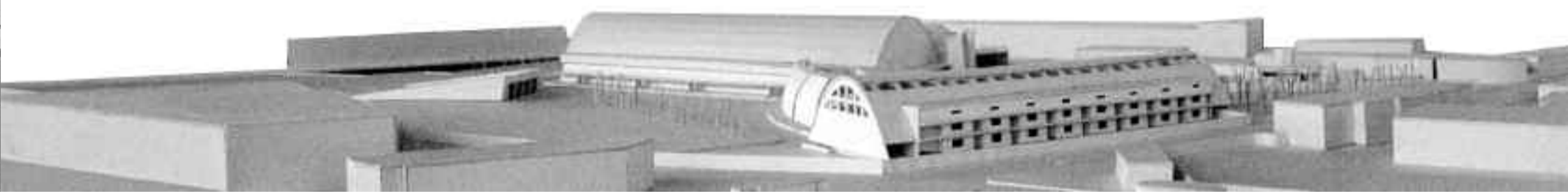
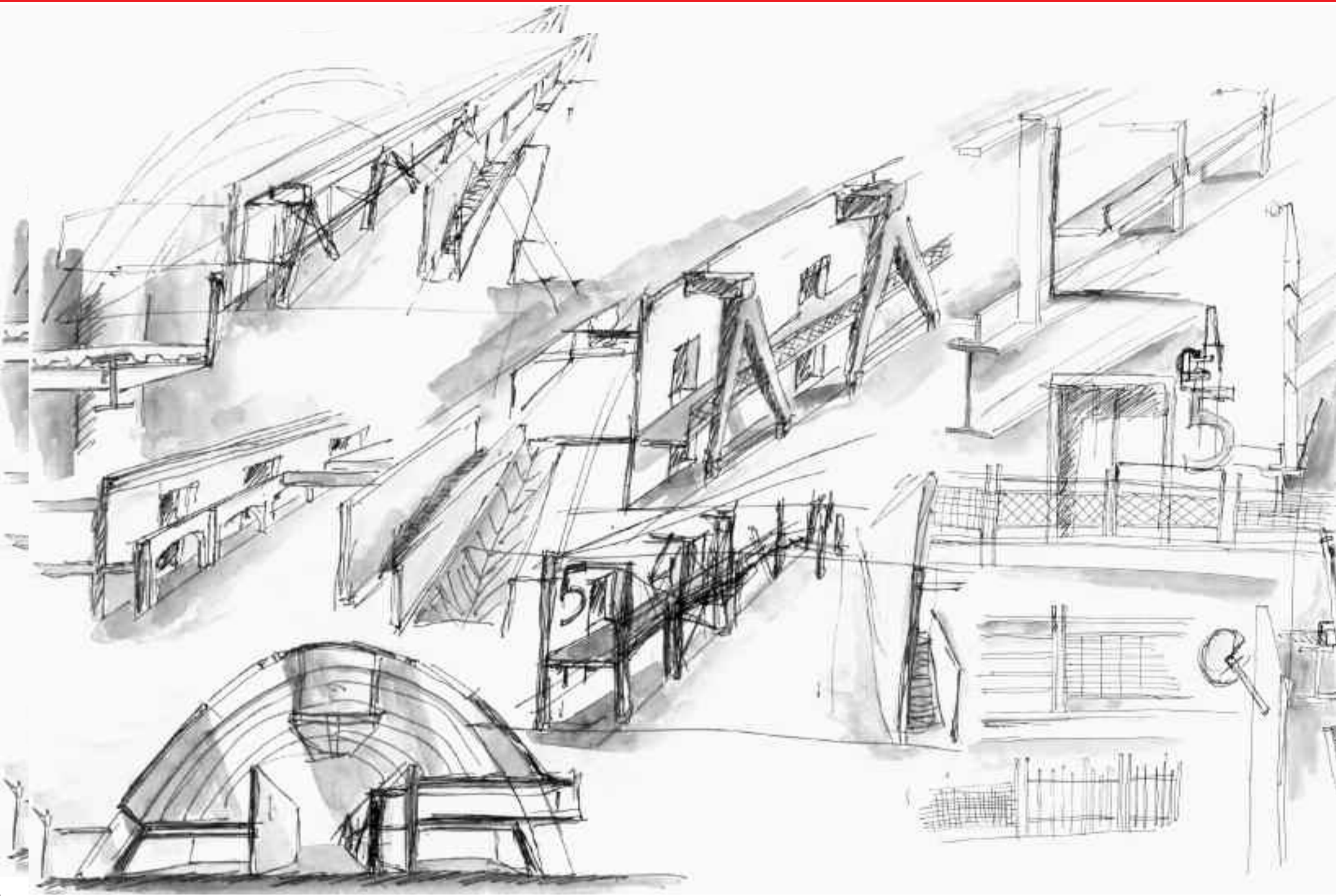




famiglia con le star di passaggio. E poi le scenografie abbandonate tra i pini marittimi e la terra seccata dal sole, come se qualche mano gigantesca avesse preso frammenti di mondi diversi e li avesse lanciati su questa "città nella città". Un sorvegliante mi spiegò che, alla fine di ogni produzione, le scenografie diventano, per contratto, di proprietà di Cinecittà, semplicemente perché ai finanziatori dei film costerebbe troppo la demolizione e poi fa sempre comodo avere scenografie da riciclare. Il magazzino del laboratorio di scultura, ad esempio, è un vero e proprio museo del cinema dal quale ogni volta si attinge secondo necessità. Significativi sono poi i racconti di vita: lo Studio 5 che era il preferito di Fellini o gli assalti in elicottero alla casa del Grande Fratello. La sensazione che rimane è quella di aver visitato una "rovina" nel senso piranesiano del termine: frammenti in disfacimento sotto il sole permeati però di una grandezza del passato che ancora respira, pronta a ridestarsi sotto la luce di nuovi riflettori. E, infine, la spiazzante rivelazione di ogni trucco: il "finito" non esiste, esistono solo frammenti da inquadrare alla distanza necessaria per non far vedere la labilità di una costruzione, per non disvelare l'inganno là dove la costruzione altro non è se non una pelle sottile tenuta insieme da fragili e labili strutture provvisorie. Il pieno che in realtà è vuoto, il pesante che al tocco risulta leggerissimo, plastica, vetroresina, legno, polistirolo e acciaio (poco, dentro il polistirolo). Tornai a casa con qualche informazione tecnica e moltissima ispirazione. Sul piano progettuale lo studio di produzione rivela esternamente ben poco di sé, in quanto nasce all'interno di due capannoni dell'area, nei quali sono concentrati i teatri di posa e i molti locali spe-

cializzati, tuttavia ha una facciata di rappresentanza verso la piazza ed il drive-in, che è anche elemento di unione con il resto del complesso e, al tempo stesso, schermo del profilo del capannone con la copertura a falde. Proprio in quest'ultimo sono raggruppate, ai lati dei due spazi vuoti principali, pensati come teatri di posa e lavorazioni con il blue screen, le funzioni principali, tra cui: l'archivio, conservazione e restauro film, la progettazione delle scenografie, la sartoria, la realizzazione di effetti speciali, la costruzione di scene e plastici, il montaggio e l'edizione, gli uffici di produzione, le sale riunioni, i magazzini, i camerini, le sale trucco ed i locali tecnici. Altre funzioni sono raggruppate nella parte costruita ex-novo, e comprendono le sale di proiezione, una mensa utilizzabile anche dalla scuola di cinema, un'attrezziera, il locale del rumorista e la hall d'ingresso. Nello spazio aperto, a lato dei capannoni, volutamente staccati dal resto del complesso per motivi di rumore, polveri, e agibilità, sono il laboratorio di falegnameria e pittura ed il laboratorio di scultura. Questi ultimi sono, in un certo senso, celati sotto un piano inclinato, in modo che, pur essendo al centro dell'area delle scenografie esterne, non risultino chiaramente visibili, e lo spazio della copertura possa venire liberamente usato per gli allestimenti. In prossimità del canale, è collocata la grande piscina, per tutte le scene che, in un modo o nell'altro, abbiano bisogno di avere a che fare con l'acqua. sullo sfondo di questo bacino c'è un grande schermo, che in fase di post-produzione serve per proiettare sfondi a piacere, sostenuto dalla struttura a C in cemento che una volta ospitava i nastri trasportatori per il fertilizzante e ora adibita a lavorazioni digitali.







LA SCUOLA DI CINEMA

"No, provare no! Fare, o non fare. Non c'è provare." Yoda in *L'impero colpisce ancora*

In seguito a una ricerca sulle scuole di cinema italiane avevo appreso che gli allievi possono frequentare classi formate al massimo da una dozzina di studenti. La scuola che, nel progetto, occupa il capannone minore, è stata divisa da una strada che separa le aule dai laboratori al fine di ottenere la sensazione di trovarsi in uno spazio esterno con una serie di facciate tra le quali camminare. Fondamentalmente la scuola è progettata come un allestimento scenografico, o meglio, come i "resti" di allestimenti scenografici, per evocare la forte sensazione provata a Cinecittà, aggirandomi tra le scenografie più diverse accostate insieme. Al cinema la ripresa è effettuata da un solo punto di vista, il migliore, quello dell'obiettivo, ma non si sa nulla di cosa c'è oltre quel ristretto campo visivo, mentre una scuola deve poter mostrare tutto a 360°: la "facciata di rappresentanza" delle scenografie, ma anche le strutture che le sostengono. Lo studente deve potersi aggirare in uno spazio percepibile come esterno, nel quale riuscire a vedere il dritto e il rovescio degli allestimenti. Da un lato della strada si ergono tre scenografie, mentre, dall'altro lato, si possono vedere i retri di alcune e le strutture di sostegno di altre. Simbolicamente le aule sono all'interno del lato "strutturale" delle scenografie, mentre i laboratori sono vestiti dal lato "cinematografico" che, tra l'altro, è smontabile e sostituibile, in quanto esso stesso è laboratorio. Sono previste aule per i corsi di fotografia, montaggio, produzione, recitazione, regia, sceneggiatura, arredamento-scenografia-costumi e tecnica del suono; mentre i laboratori sono attrezzati con una sala di montaggio, una manifestoteca, una sala computer, due sale di proiezione da quarantacinque posti, uno spazio aperto per il *brainstorming* (utile in quanto tutti gli studenti dei vari corsi collaborano a gruppi per la produzione di filmati), ed una biblioteca. Completano la lista degli ambienti gli studioli per i professori, gli uffici dell'amministrazione e dell'accoglienza, i magazzini ed i locali tecnici.



IL MULTISALA

"Solo nei sogni gli uomini sono davvero liberi, è da sempre così e così sarà per sempre." John Keating in *L'attimo fuggente*

Il multisala rappresenta un modo particolare di fruire il cinema: non si va più a "vedere un film", si va "al cinema", concetto più ampio che presuppone spesso la semplice volontà di trovarsi con gli amici in un contesto vago, dove capita di non sapere cosa si vada a vedere, o la implicita rassegnazione di poter scegliere un'alternativa nel caso che il film prescelto sia già al completo. Altre volte il multisala è l'obiettivo irrinunciabile per quei film lungamente attesi che, proprio per questo, devono essere goduti con tutti i comfort visivi, acustici ed "alimentari". Il multisala costituisce una nuova realtà di fruizione, riproposta in moltissime città su scale diverse: è una macchina da intrattenimento di massa, e quindi un polo d'attrazione sociale ed economico. Tutto ciò potrebbe contribuire, nel caso specifico di quest'area di Marghera, a dare vitalità al centro cinematografico.

A Vicenza ho avuto la possibilità di esaminare, con l'aiuto del direttore, il Multisala Roma, dotato di cinque sale, e di vedere dal vivo il funzionamento e l'organizzazione di un complesso simile a quello che stavo progettando. È stato interessante soprattutto comprendere come la tecnologia abbia semplificato e minimizzato l'intervento umano, rendendo in qualche modo il multisala un grosso computer controllabile solo da poche postazioni informatiche.

Nel progetto, le sale nascono dallo sviluppo a raggiera degli allineamenti, dando luogo a locali di forma trapezoidale, utili al fine di ottenere un'acustica geometrica migliore. Date le necessità di sviluppo in altezza degli schermi, e non volendo uniformare i solai di tutto il complesso, è stata conferita indipendenza formale alla parte superiore di ogni sala, che "buca" il piano di copertura dichiarando la propria identità, accentuata anche dal rivestimento metallico. Il prospetto principale è quasi completamente vetrato, con schermi in alluminio perforato che, oltre ad assolvere la funzio-



ne di frangisole, costituiscono una sorta di schermi sui quali proiettare immagini per pubblicizzare gli spettacoli in cartellone.

Il multisala è dotato anche di un'ampia biglietteria, di un bar su due fronti, utilizzabile anche da chi non ha intenzione di vedere film, di un ufficio, di un magazzino. Le cinque sale sono così suddivise: una da 209 posti, due da 126 e due da 105. Le zone di proiezione, completamente automatizzate e controllabili via monitor, hanno un accesso indipendente tramite una rete di collegamento al primo piano.

IL DRIVE-IN

"Sentiteli... Figli della notte! Che musicisti fanno!" Bela Lugosi in *Dracula*

Il fenomeno dei drive-in è fortemente presente nell'immaginario collettivo, essendosi ormai affermato come un insostituibile pezzo di storia, un classico che ha, nella ripetizione del modello nato negli anni '40 negli Stati Uniti il suo più forte richiamo. Che il drive-in sopravviva ancora lo si può vedere dal numero di impianti tutt'oggi operativi soprattutto in America, ma anche in Italia, e dall'utilizzo degli stessi come ambientazioni per film e video musicali.

La scelta di inserire un drive-in nel progetto è legata al tipo di proiezioni che, da sempre, lo hanno caratterizzato e che quindi lo potevano rendere un elemento prezioso per dare spazio e immagine al lavoro degli Studios.

Molto spesso i drive-in, frequentati per lo più da giovani, hanno contribuito a creare una sottocultura, se non una controcultura, nella quale si forma un repertorio di tutto ciò che non è dichiaratamente commerciale, che non viene accettato dal mondo adulto. Si crea una forma di espressione di frontiera, dove è più facile sperimentare, e osare oltre ciò che è estetico o morale, ed accettare anche gli spesso evidenti limiti di mezzi, ma non di idee, oppure trovando del buono anche nei peggiori trash-movies. Nei drive-in, infatti, vengono spesso proiettati gli *exploitation movies*, film a bassissimo costo, basati su temi accattivanti, o connessi a fatti d'at-



tualità, talvolta programmati addirittura in sequenze di tre, quattro film nella stessa serata, organizzata su di un filone specifico. La possibilità di offrire una "finestra" a tali film, è anche di poter dare spazio alle sperimentazioni della scuola di cinema, che regolarmente dà luogo a piccole produzioni di studio.

CONCLUSIONI

"Nessun sogno è solamente un sogno." Alice Harford in *Eyes wide shut*

Nel Veneto sono stati finora girati 1100 film, di cui ben 751 a Venezia. Questo dato basta a far riflettere sulle prospettive di un polo cinematografico in una posizione strategica come quella di Porto Marghera, ottimo punto d'appoggio per le numerose produzioni che coinvolgono la realtà del Veneto.

Gli studi di produzione in Italia sono moltissimi, ma hanno una distribuzione estremamente concentrata in pochi punti. Escludendo Roma e Milano, si può notare che, al di fuori di tali nodi attorno ai quali ruota il 90% della realtà cinematografica italiana, ci sono studi di produzione isolati che gestiscono le rimanenti parti del territorio, escluso il nordest, tuttora privo di un'adeguata copertura in tal senso. Anche se nulla vieta di girare un film a Venezia e di appoggiarsi a Cinecittà, ad esempio, probabilmente la nuova struttura potrebbe consentire buone economie di scala nel settore. Il nuovo polo cinematografico sarebbe non solo favorito dalle situazioni al contorno, ma anche dagli annessi ipotizzati che ne fanno una sorta di una macchina che alimenta sé stessa. La compresenza di una scuola di cinema, uno studio di produzione, un multisala e un drive-in, rappresenta un classico esempio di valore complementare che si crea dalla fusione di elementi sinergici.

Per questi motivi, a mio parere, il progetto della Runner Studios contiene le premesse necessarie per divenire una plausibile alternativa per la riqualificazione dell'area industriale dismessa presa in esame, con potenzialità di sviluppo ulteriore nel tempo, all'interno di questo frammento di territorio in fase di profonda trasformazione.

