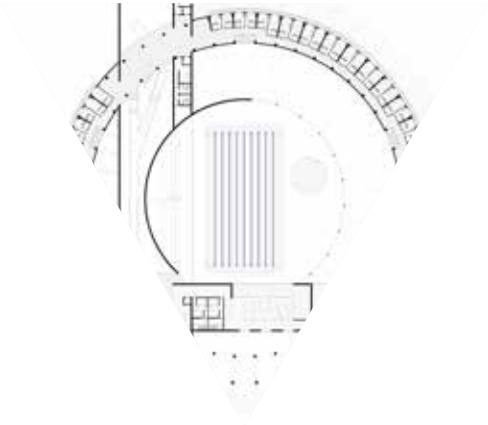
ISSN 2385-2291

Marco Bianconi

Maria Feller

Enrico Forestieri

Alessandro Rocca



04

FUOCO AMICO

MMXII Press

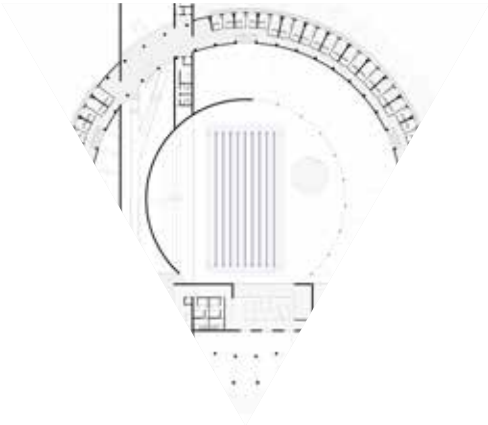
04

APRILE 2017

Costruire progetti

Il Blueprint di Genova

FUOCO AMICO



04

FUOCO AMICO
pubblicazione periodica di architettura
ISSN 2385-2291

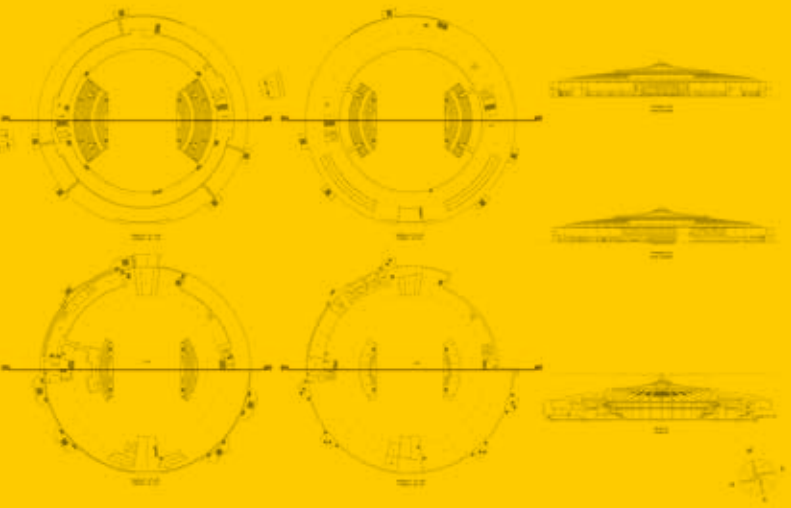
Comitato scientifico
Giovanni Corbellini (Università di Trieste)
Luis Antonio Jorge (FAU - Universidade de Sao Paulo)
Sébastien Marot (École Nationale d'Architecture & des Territoires à Marne-la-Vallée)
Marco Navarra (Università di Catania)
Alessandro Rocca (Politecnico di Milano)
Teresa Stoppani (The Leeds School of Architecture)

Direttore responsabile
Alessandro Rocca

©2017 MMXII Press
piazza Leonardo da Vinci, 7
20133 - Milano
MMXIIpress@gmail.com

INDICE

Alessandro Rocca
21 progetti per la fiera di Genova 9
Fase 1, le prime intenzioni 29
Fase 2, masterplan in scala 1:500 51
Fase 3, ipotesi per residenze e palasport 75
Fase 4, gli spazi pubblici 101
Fase 5, consegna intermedia 121
Fase 6, modello di studio 147
Fase 7, dettagli delle facciate 173
Consegna finale 195
Maria Feller
Abitare sull'acqua 197
Masterplan 203
Palasport 267
Enrico Forestieri
Post scriptum: Genova 269
Analisi urbanistica 329
Marco Bianconi
Quale futuro per l'ex fiera del Mare? 331



Piante e sezioni del Palasport (dal bando del concorso Blueprint, Genova 2016-17).

PALASPORT

22/02/2017

5. TAVOLA E: ipotesi di recupero del padiglione S (palasport)

Enrico Forestieri

Post scriptum: Genova

"Design is concerned with conscious distortion of time, distance and size. If it achieves none of these distortions it is unlikely to be more than the elaboration of the status quo".
Cedric Price, 1972[1]

Ormai da decenni, sul waterfront genovese si infrangono gli interessi dei principali attori della città: correnti impetuose e spesso contrastanti che però, come nel caso del recente concorso internazionale sull'area della fiera, restituiscono paradossalmente uno scenario stagnante. Lungo l'intero arco del porto, il padiglione S è uno tra gli scogli più complessi, non solo in termini volumetrici, per la ridefinizione del carattere e della vocazione di tutta l'area.
Negli ultimi anni il calendario delle attività ospitate al suo interno si è progressivamente contratto di pari passo con le ambizioni della sua programmazione sportiva, culturale ed espositiva[2]. La recente dichiarazione di inagibilità[3] ne evidenzia lo stato di degrado materiale e ciò, associato alla sua crisi funzionale, ne sancisce il definitivo declino. Ma il concorso di idee non sembra interrogarsi più di tanto sulle possibili cause dell'attuale situazione e chiede ai

progettisti di limitarsi a confermare e sostanzialmente mantenere il modello esistente[4] – una formula quantomeno opinabile, tenuto conto degli sviluppi più recenti.
Il laboratorio ha proposto di sviluppare scenari futuri alternativi basati sulla selezione e riscrittura dei materiali esistenti: un approccio ottimista e spregiudicato, capace di estendere la nozione di riutilizzo[5] suggerita nel bando e di immaginare nuove connessioni tra elementi distanti e programmi apparentemente inconciliabili.
In una prima fase è stata analizzata la struttura esistente per rintracciarne le opportunità inespresse e al contempo per selezionare le qualità, gli elementi e gli spazi potenzialmente funzionali all'elaborazione di strategie future: la sua collocazione ambigua tra mare e terra, l'oceano d'aria al di sotto della copertura traslucida, i venti metri di altezza libera nella sala principale e la scansione dei suoi livelli secondari, i sistemi di accesso e le rampe carrabili per la circolazione interna, la resistenza eccezionale dei cementi utilizzati e così via. Questi "dettagli" sono solo apparentemente marginali e costituiscono invece la precondizione necessaria a supportare programmi ambiziosi e inattesi, come ricordano spesso Lacaton & Vassal parlando dei loro progetti; inoltre, questi elementi non sono puramente aneddotici ma sono

valide chiavi di accesso per riconnettersi al complesso ecosistema materiale e sociale mobilitato dal padiglione stesso.
Si applica un processo di natura postproduttiva che stimola gli studenti a interrogarsi criticamente sul valore dei singoli elementi selezionati e a immaginare alternative coerenti con specifiche condizioni di vita, sociali e politiche e, allo stesso, tempo di garantire che non si ripetano messaggi, concetti e teorie già assodati[6].
Questo è un procedimento basato sulla riscrittura deliberata e al tempo stesso rigorosa dei suoi elementi costitutivi: un re-wiring completo del Palasport che lo risintonizza con la realtà contemporanea.
Gli scenari prospettati dagli studenti non solo enfatizzano le potenzialità individuate nella struttura esistente, ma, attraverso specifici interventi radicali, ne alterano completamente il significato: ad esempio alcuni gruppi generano un spazio pubblico non convenzionale mediante la rimozione della copertura traslucida, altri creano una suggestiva darsena interna, altri ancora disarticolano la sua centralità inserendo orbite eccentriche. Il risultato è un mix di funzioni eterogenee che genera impreviste sinergie tra i diversi attori, programmi e livelli. E così il padiglione S accoglie e valorizza attività produttive, logistiche, infrastrutturali, educative che si integrano in modo naturale con programmi commerciali, sportivi,

ricettivi e di ricerca. L'enfasi posta sugli aspetti relazionali e connettivi non si risolve esclusivamente all'interno della grande struttura circolare ma si propaga al tessuto urbano preesistente favorendo così la nascita di un nuovo, vivace frammento di città.

1. Cedric Price (2003), Re:CP, Birkhauser, p.103.
2. Prima della sua fase di declino, il Padiglione S ha ospitato le partite della mitica squadra di basket Emerson (anni Settanta) e per oltre vent'anni è stato teatro dei campionati italiani di atletica indoor (fino al 2008); sul versante musicale si sono esibiti, tra gli altri, Beatles, Rolling Stones e Kiss, mentre nel 2016 lo stesso palco è stato scelto dai Pooh per la loro reunion; in ambito fieristico il salone Nautico ed Euroflora nel tempo sono state ridimensionate significativamente.
3. Erica Manna, (20161117), "Palasport addio, Genova Perde anche il Superbowl", La Repubblica, http://genova.repubblica.it/hermes/inbox/2016/11/17/news/titolo_non_esportato_da_hermes_-_id_articolo_5218898-152224205/, consultato il 20170418.
4. Blueprint Competition (2016), bando di concorso, p. 63: Riutilizzo con riguardo alla sua collocazione e alle sue specificità architettoniche, strutturali, tecnologiche, dimensionali e funzionali del padiglione S, per il quale sono ammesse modifiche nel rispetto dei suoi elementi costitutivi principali ma col sostanziale mantenimento della sagoma; è prevista la conferma della sua vocazione sportiva e spettacolare e, pertanto, la possibilità di continuare a svolgervi, nello spazio centrale, attività coerenti con dette finalità.
5. Ibid.

6. Enrico Forestieri, Matteo Pace (2015), "Tiri da tre. Una conversazione sulla metodologia didattica di Federico Soriano e Pedro Urzáiz", Fuoco Amico, vol. 3, pp. 150-197, in part. pp. 171-172: Federico Soriano: In un processo postproduttivo, applichiamo deliberatamente a qualsiasi 'proto' o frammento di realtà un significato che molto probabilmente in precedenza non era presente. Così facendo non stiamo concedendo una seconda opportunità alla realtà, ma produciamo continuamente materiale nuovo attraverso manipolazioni, ibridazioni e riutilizzazioni. L'immaginazione risiede nella nostra capacità di generare riflessioni atte a dar forma a un oggetto, in quanto la successiva applicazione di un processo, ad esempio di un particolare materiale selezionato, sarà un processo lineare continuo, molto più semplice e autonomo. Il ruolo dell'immaginazione consiste nel continuare a produrre idee coerenti con specifiche condizioni di vita, sociali e politiche e, allo stesso, tempo di garantire che non si ripetano messaggi, concetti e teorie già assodati. Tali concetti devono essere inventati, prodotti ex-novo, perché quelli esistenti non sono già più utili. La maniera in cui si ricollocano e si riconfigurano tutti questi elementi, questa realtà, è ciò che chiamiamo postproduzione.