

Nuova Sede dell'Autorità Portuale di Ravenna

Progetto vincitore del concorso

Anita Sardellini

Progettista: Anita Sardellini

Collaboratori: Federico Marcaccio, Andrea Marasca

Strutture: Paolo Zoppi, Andrea Dall'asta

Impianti: Elleci Progetti

Costi: Paolo Marasca

Dimensioni: 2600 mq

Costo: euro 4.000.000,00

Comune: Ravenna

Area di progetto: "Darsena di città"

Concorso di progettazione: maggio 2001

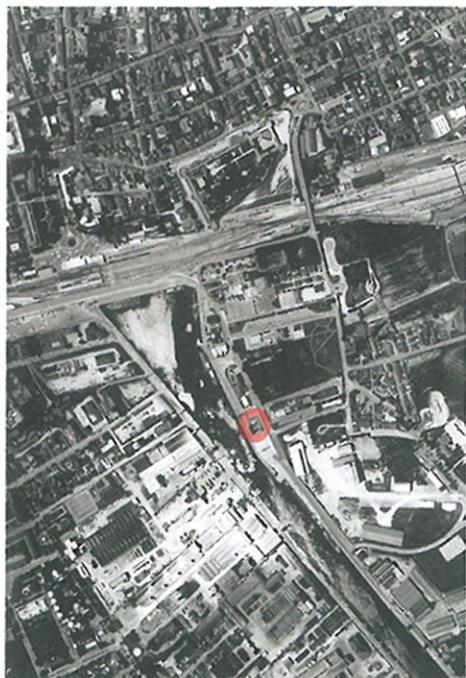
Premiazione: luglio 2001

Incarico progetto preliminare: luglio 2001

Incarico progetto definitivo ed esecutivo: ottobre 2001

Consegna: novembre 2001

Appalto: marzo 2002



La dismissione portuale dell'ultima parte del Canale Candiano e la riconversione a fini urbani della Darsena di città, rappresenta l'innovazione urbanistica più rilevante del PRG '93 del Comune di Ravenna. Il ridisegno della città parte, quindi, da una riflessione sul rapporto tra struttura portuale e città stessa; ciò comporta una prima reintegrazione formale e funzionale di una zona che, per troppo tempo, era rimasta lontana e separata dallo sbocco verso il mare.

La costruzione della sede dell'Autorità Portuale è quindi punto di partenza necessario e fondamentale collegamento tra città storica e porto.

Il progetto è, quindi, il simbolo della riappropriazione di un luogo e poiché nasce come primo di una serie di interventi previsti dal P.R.U. si presenta come un'occasione interessante per tentare di fare un'architettura di qualità. Inoltre il ruolo istituzionale dell'Autorità Portuale ci offre l'opportunità di tentare una ricerca d'immagine e rappresentatività, non solo legata alla funzionalità e al soddisfacimento di spazi e servizi, ma anche capace di inserirsi correttamente nel disegno del P.R.U. e nello stesso tempo di assumere un ruolo di riferimento per l'intera Darsena di città e per il suo futuro sviluppo.

Il tema, comunque, non è di immediata e semplice risoluzione e, nonostante i vincoli normativi fossero estremamente restrittivi riguardo l'impianto tipologico (a corte aperta verso il canale, 4 piani fuori ter-

ra, utilizzo di materiali tradizionali, ecc.), si è cercato di partire dalla difficoltà posta come dato centrale del processo creativo.

Infatti, la realtà edilizia che circonda l'area di progetto si presenta più come un "vuoto" che come agglomerato, vista la discontinuità dei volumi, con enormi differenze di altezza e la generale orizzontalità delle costruzioni produttive che, unita alle distanze amplificate, non rendono facile la lettura dell'ambiente costruito.

Senza poi considerare il fatto che il progetto si inserisce in un luogo che partecipa a una duplice realtà, e cioè una realtà dell'esistente come parte terminale del porto canale, ancora densamente presente in tutte le sue molteplici manifestazioni: fabbriche, depositi, silos e gru e una realtà futura indirizzata alla completa riconversione dell'area.

Ciò fa sì che questa duplice realtà si trasformi in una realtà semi-virtuale dove la progettazione ha il fondamentale ruolo di inserirsi e di mediare il passaggio tra le due delicate fasi.

Si trattava quindi di cogliere il valore del vuoto, del rapporto con il mare/canale (con l'acqua?), di capire i piccoli meccanismi che regolano i dispositivi di unione, di passaggio, di attraversamento urbano, lavorando, consapevoli di una realtà storica come quella della città di Ravenna, sugli spazi vuoti e sulla tensione generata da questi ultimi attraverso l'acqua e lo spazio circostante.

Il confronto con l'ambiente circostante è avvenuto, quindi, sia su un piano morfologico, sia materico, cercando di trovare la giusta mediazione tra il nuovo manufatto architettonico e le vecchie strutture portuali, cercando di dar vita ad un episodio edilizio di qualità.

L'edificio si dispone parallelamente al Canale Candiano come un volume solido e di grande forza architettonica ma, nello stesso tempo, semplice e di facile lettura.

Nella pagina precedente:
pianta aerea

In basso:
veduta dal Canale Candiano





A sinistra: vista nord

Sotto: vista sud



Innanzitutto la scelta fondamentale del progetto è stata quella di far vivere l'edificio in rapporto continuo e diretto con il Canale sin dal piano terra. L'edificio, infatti, è avvolto da un basamento in pietra che innalza il piano terra fino alla quota +1.50 creando una piazza aperta verso il Canale.

La piazza è raggiunta da tre lati da un sistema di portici/rampa e gradonate che si articolano, si snodano e disegnano la complessità dei percorsi e delle fughe moltiplicando le viste e gli scorci, garantendo la continuità pubblica tra i due fronti stradali.

Il sistema lineare della banchina e del canale, quindi, dopo aver generato il basamento e la galleria/piazza si avvolge attorno ad un corpo cavo centrale, si solleva verso l'alto per due piani, creando una corte totalmente trasparente e di ampio respiro, dopodiché si espande aprendosi nel sistema delle terrazze e della copertura.

Al di sopra del basamento in pietra, una pelle in mattoni descrive l'intero volume dell'edificio, avvolgendo le complessità interne e coniugando le necessità tecniche con un materiale, le cui caratteristiche espressive coincidono con la memoria stessa della città.



A sinistra: l'ingresso

Sotto: il grande sbalzo



La struttura lineare della banchina esercita, inoltre, un'interessante tensione sulle facciate dell'edificio che risulta fortemente caratterizzato da tagli orizzontali che segnano le aperture a nastro lungo quasi tutto il perimetro e, dove la tensione è più forte, ovvero lungo le facciate verso le vie di scorrimento, i tagli, entrando e uscendo dalla sezione dell'edificio, enfatizzano l'orizzontalità delle facciate rendendole dinamiche e creando interessanti soluzioni volumetriche ed effetti d'ombra.

Il sistema delle aperture è parte fondamentale del progetto, sia dal punto di vista dell'immagine architettonica, sia da quello funzionale e del benessere ambientale.

La scansione verticale dell'edificio è, quindi, riassumibile in tre zone: un basamento rialzato dall'aspetto solido e materico e che costruisce l'ambiente urbano e i percorsi, un doppio livello vetrato leggero e trasparente e un sistema di copertura schermante che dialoga con l'ambiente circostante.