

THE WISH MACHINE
A MEMÓRIA DA ILHA COMO LICENÇA À FANTASIA

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO INTEGRADO EM ARQUITECTURA
DEPARTAMENTO DE ARQUITECTURA
UNIVERSIDADE AUTÓNOMA DE LISBOA

ORIENTADORES
ARQ. FRANCISCO AIRES MATEUS
ARQ. JOAQUIM MORENO

MARIA AVE ROMANI

LISBOA 2014



*"O frati", dissi, "che per cento milia
perigli siete giunti a l'occidente,
a questa tanto picciola vigilia*

*d'i nostri sensi ch'è del rimanente
non vogliate negar l'esperienza,
di retro al sol, del mondo senza gente.*

*Considerate la vostra semenza:
fatti non foste a viver come bruti,
ma per seguir virtute e canoscenza".*

*Li miei compagni fec' io sì aguti,
con questa orazion picciola, al cammino,
che a pena poscia li avrei ritenuti;*

*e volta nostra poppa nel mattino,
de' remi facemmo ali al folle volo,
sempre acquistando dal lato mancino.*

*Tutte le stelle già de l'altro polo
vedea la notte, e 'l nostro tanto basso,
che non surgëa fuor del marin suolo.*

*Cinque volte raccesso e tante casso
lo lume era di sotto da la luna,
poi che 'ntrati eravam ne l'alto passo,*

*quando n'apparve una montagna, bruna
per la distanza, e parvemi alta tanto
quanto veduta non avëa alcuna.*

*Noi ci allegrammo, e tosto tornò in pianto;
ché de la nova terra un turbo nacque
e percosse del legno il primo canto.*

*Tre volte il fé girar con tutte l'acque;
a la quarta levar la poppa in suso
e la prora ire in giù, com' altrui piacque,*

infin che 'l mar fu sovra noi richiuso».

ÍNDICE

THE WISH MACHINE

Abstract
Glossario

Prologo

Pianificazione del fantastico

Parodo

Fantasia come Macchina Teatrale

Atto 1

Leggerezza della Fantasia e peso della sopravvivenza

Atto 2

Affrettarsi lentamente

Atto 3

Esattezza come tramite tra il visibile e l'invisibile

Atto 4

Visibilità dei segni della memoria

Atto 5

Molteplicità degli infiniti universi possibili

Atto 6

Coerenza del dramma fantastico

A MEMÓRIA DA ILHA COMO LICENÇA À FANTASIA

Stasimo 1 . Leggerezza

Stasimo 2 . Rapidità

Stasimo 3 . Esattezza

Stasimo 4 . Visibilità

Stasimo 5 . Molteplicità

Stasimo 6 . Coerenza

Esodo

Realizzazione del fantastico

“An island is any piece of land that is surrounded by water. An island is any object lost in an endless extension of a uniform element. As such, the island is isolated. The island is by definition remote, separated, intimately alternative. The island is elsewhere. Islands can be natural or artificial: atolls, rocks, volcanos, oases, spaceships, oil rigs, carriers. [...] Oceanic islands are the radical islands, truly isolated, not only in space, but also in time. Oceanic islands have no past. [...] Continental islands, on the contrary, are the product of the erosion of a continent. Continental islands are linked to something that exists close by or that existed sometime before. Like icebergs, they are the ruins of what previously contained them. Continental islands are fragments. They presuppose a totality (either lost or promised), to which they belong. Continental islands can be part of a larger ensemble: a continent, an archipelago, a city. Continental islands are “urban” islands. They host the domesticated heterotopias that are necessary in a city: prisons, zoos, hospitals, theme parks.”

Islands, San Rocco #1, Venezia, Ourtype, winter 2011, ISSN 20384912.

Fort Boyard: the Voluntary Prison of Architecture or the futile frolic of Sebastien de Vauban? Above all, it is the perfect refuge for sidelined divas and former starchitects who are handpicked to live out their last days in this secure fortress in the middle of the Atlantic. [...] The purpose of victory is ambiguous, as the divas tend to flee at the first opportunity due to a lack of elegant distractions. The architects, on the other hand, being accustomed to providing free labour, remain there until the end of their days, surrounded by the joy of perfect geometry. –Job Floris

ABSTRACT

IT

La circostanza della costruzione di un rifugio per barche e pescatori nell'Arcipelago delle Berlengas rappresenta il pretesto per la Fantasia di mettere in atto la trasformazione della realtà dell'isola. I principi individuati dallo scrittore Italo Calvino nelle *Lezioni Americane* agiscono come gli strumenti attraverso cui si sviluppa la vicenda.

L'isola è, per definizione, quel luogo ideale, separato e distante, che impone al nostro sguardo di avere immaginazione, ovvero lo scenario perfetto perché la rappresentazione abbia luogo. Essa stimola la capacità dell'uomo di osservare in modo nuovo lo spazio vissuto rendendolo più comprensibile.

Come affermava il drammaturgo Bernard Shaw, "*Non c'è opera teatrale senza conflitto*", il che si traduce nell'impossibilità di realizzare un'opera architettonica senza applicare una trasformazione del paesaggio naturale in cui essa interviene. Il dramma si risolve in maniera coerente attraverso la Fantasia.

Bisogna allontanarsi dall'isola per poterla finalmente vedere e capire.

EN

The need to build a shelter for boats and fishermen in the Archipelago of Berlengas is the excuse for the Fantasy to implement a transformation on the reality of the island. The principles identified by the writer Italo Calvino in *Six Memos for the Next Millennium* act as the instruments through which develops the story.

The island is, by definition, an ideal place, separated and distant, that requires our eyes to have imagination, which is the perfect setting for the representation takes place. It stimulates the human capacity to see the living space in a new way, making it more understandable.

As the playwright Bernard Shaw said, "There is no play without conflict," which makes it impossible to realize a work of architecture in this context without applying a transformation of the natural landscape in which it operates. The drama is resolved in a consistent manner across the Fantasy.

We must get away from the island to be able to finally see and understand it.

Parole chiave: ilha _ fantasia _ limite _ artificiale

Key-words: island _ fancy _ limit _ artificial

GLOSSARIO

Dizionario ragionato dei termini che organizzano la Fantasia

- Analogia** s. f. [dal lat. *analogía*, gr. ἀναλογία, «relazione di somiglianza, uguaglianza di rapporti, proporzione matematica», der. di ἀνάλογος «analogo»]. – 1. Rapporto di somiglianza tra due oggetti, tale che dall'uguaglianza o somiglianza constatata tra alcuni elementi di tali oggetti si possa dedurre l'uguaglianza o somiglianza anche di tutti gli altri loro elementi.
- Antropomorfismo** s. m. [der. di antropomorfo]. – Tendenza ad attribuire aspetto, facoltà e destini umani a figure immaginarie, animali e cose, presente pressoché universalmente tra i popoli primitivi e nel folclore e nel pensiero dei popoli civili.
- Arcipelago** s. m. [voce formatasi nell'ital. ant., forse alteraz. (per incrocio con arci-) del gr. Αἰγαῖον πέλαγος «Mare Egeo»] (pl. -ghi). – 1. Aggruppamento di isole sparse nel mare ma abbastanza vicine tra loro e a volte con caratteristiche morfologiche analoghe.
- Artificiale** agg. [dal lat. *artificialis*, der. di artificium «artificio»]. – 1. a. Fatto, ottenuto con arte, in contrapp. a ciò che è per natura: bellezza a., ottenuta con l'uso di cosmetici e con varî accorgimenti estetici.
- Capriccio** s. m. [dall'ant. *caporiccio*]. – Voglia improvvisa e bizzarra, spesso ostinata anche se di breve durata; fenomeno strano, anomalo, bizzarria; a *capriccio*, locuz. avv., rara, che affida l'esecuzione di un passo alla libera interpretazione dell'artista; nelle arti figurative, composizione, trovata, modo di esecuzione inconsueti, immaginosi, bizzarri.
- Consistenza** s. f. [dal lat. tardo *consistentia*, der. di *consistens* -entis «consistente»]. – 1. a. Solidità, resistenza relativa alle deformazioni o alla pressione, densità.
- Darsena** s. f. [dall'arabo *dār-ṣinā* «casa dell'industria; fabbrica», attraverso il dial. genovese]. – La parte più interna e riparata di un porto, talvolta sede di bacini di carenaggio, circondata generalmente da banchine sulle quali trovano posto le attrezzature di carico e scarico, officine, magazzini.
- Erosione** s. f. [dal lat. *erosio* -onis, der. di *erodēre* «erodere»]. – 1. a. Genericam., in geografia fisica, l'azione abrasiva esercitata in vario modo sulla parte superficiale della litosfera dagli agenti naturali, ossia vento (e. eolica o corrasione), fiumi (e. fluviale), mare (e. marina o abrasione), ghiacci (e. glaciale o esarazione), ecc.; e. continentale, quella che ha luogo su tutte le terre emerse a causa dell'azione combinata degli elementi meteorici e delle acque correnti.
- Delirio** s. m. [dal lat. tardo *delirium*, der. di *delirare*: v. *delirare*]. – In psicopatologia, stato di alterazione mentale, consistente in una erronea interpretazione della realtà, anche se percepita normalmente sul piano sensoriale, dovuta a profonda trasformazione della psiche e della personalità; stato di esaltazione passionale; fanatica manifestazione di entusiasmo collettivo.
- Faglia** s. f. [dal fr. *faille*, di origine vallona, der. di *faillir* «mancare»]. – In geologia, frattura di masse rocciose accompagnata da spostamento relativo delle due pareti (o *labbr*) lungo il piano di frattura o di *faglia*, che può essere verticale o inclinato, così che terreni originariamente alla stessa quota vengono a trovarsi a diverso livello.
- Fantasia** s. f. [dal lat. *phantasia*, gr. φαντασία, der. di φαίνω «mostrare»]. – 1. a. Facoltà della mente umana di creare immagini, di rappresentarsi cose e fatti corrispondenti o no a una realtà; falsa invenzione, bugia; fenomeno naturale straordinario; bizzarria, capriccio, voglia.
- Geologia** s. f. [comp. di geo- e -logia]. – Scienza che studia la costituzione, struttura e evoluzione della crosta terrestre, in stretto collegamento con l'astronomia, la geomorfologia, la geofisica, la geochimica.
- Icastico** agg. [dal gr. εἰκαστικός «rappresentativo», der. di εἰκάζω «rappresentare»] (pl. m. -ci). – Che descrive, rappresenta o ritrae nei tratti essenziali, e quindi in modo efficace e spesso asciutto, tagliente; avv. icasticamente, in modo realistico, con immediatezza, con efficacia rappresentativa
- Immaginazione** (letter. immaginazione) s. f. [dal lat. *imaginatio* -onis]. – 1. Particolare forma di pensiero, che non segue regole fisse né legami logici, ma si presenta come riproduzione ed elaborazione libera del contenuto di un'esperienza sensoriale, legata a un determinato stato affettivo e, spesso, orientata attorno a un tema fisso.
- Infrastruttura** s. f. [comp. di infra- e struttura]. – In genere (in contrapp. a sovrastruttura), struttura o complesso di elementi che costituiscono la base di sostegno o comunque la parte sottostante di altre strutture.
- Isola** isola s. f. [dal lat. *insŭla* (che aveva anche il sign. 3), voce di origine incerta; *isola* è forma semidotta, di fronte alla forma ereditaria *ischia* che compare come toponimo]. – Porzione di terraferma completamente circondata dalle acque di un oceano, mare, lago, fiume, palude, originatasi per accumulo di materiali vulcanici, organogeni, sedimentari, per erosione, per movimenti della crosta terrestre o variazioni del livello marino; territorio che si distingue per particolari caratteri linguistici.
- Isolamento** s. m. [der. di isolare]. – In genere, l'atto di isolare, e lo stato, la condizione di chi o di ciò che è isolato
- Limite** s. m. [dal lat. *limes* -mītis]. – 1. a. Confine, linea terminale o divisoria: il l. fra due stati, fra due territori;
- Memoria** s. f. [dal lat. *memoria*, der. di *memor* -ōris «memore»]. – 1. a. In generale, la capacità, comune a molti organismi, di conservare traccia più o meno completa e duratura degli stimoli esterni sperimentati e delle relative risposte.
- Mito** s. m. [dal gr. μῦθος «parola, discorso, racconto, favola, leggenda»]; narrazione fantastica tramandata oralmente o in forma scritta, con valore spesso religioso e comunque simbolico.
- Muro** s. m. [lat. *mŭrus*] (pl. i muri e, con valore collettivo, le mura). – 1. a. Struttura edilizia parallelepipeda avente le due dimensioni d'altezza e larghezza notevolmente prevalenti rispetto alla terza dimensione (spessore); il termine indica quindi sia quelle parti degli edifici che ne costituiscono l'organismo strutturale portante, destinato a sostenere le coperture (m. maestro, portante, di fondazione), sia opere interne o esterne di altra destinazione.
- Morfologia** s. f. [comp. di *morfo*- e *-logia*; il termine è stato coniato per la prima volta da Goethe (ted. *Morphologie*) per indicare l'anatomia comparata]. – In genere, studio, descrizione delle forme. Con sign. particolari: 1. In biologia, lo studio dei caratteri fenotipici degli organismi viventi, sia animali (*m. animale*) sia vegetali (*m. vegetale*), che ha per oggetto le singole strutture e i loro rapporti, e che permette di comparare organismi diversi ricavandone elementi utili alla classificazione e alla filogenesi; in geografia fisica, *m. terrestre* (*geomorfologia*), lo studio scientifico delle forme del suolo, nella loro genesi ed evoluzione; anche, il complesso di queste forme con riferimento a una regione più o meno estesa del globo.
- Naturale** agg. [dal lat. *naturalis*]. – Della natura, che riguarda la natura o si riferisce alla natura, nel suo sign. più ampio e comprensivo.
- Rifugio** s. m. [dal lat. *refugium*, der. di *refugere* «rifuggire»]. – Riparo, difesa, contro un'insidia o un pericolo materiale o morale.
- Simbologia** s. f. [comp. di simbolo (con apocope dell'ultima sillaba per apologia) e -logia]. – Disciplina che studia i simboli e i loro valori; sistema di simboli.
- Stratagemma** s. m. [dal lat. *strategema*, che è dal gr. στρατήγημα, der. di στρατηγέω «comandare (l'esercito)»] (pl. -i). – In senso proprio, finta mossa (che può consistere in falsi allarmi, false ritirate, imboscate, ecc.) con cui, in guerra, si cerca di trarre in inganno e di sorprendere il nemico: lo s. del cavallo di Troia. Per estens., astuzia, mossa particolarmente abile, espediente ben congegnato per raggiungere un determinato fine, per risolvere una situazione.

Teatro s. m. [dal lat. theatrum, e questo dal gr. θέατρον, der. del tema di θεάομαι «guardare, essere spettatore»; la parola greca indicava, oltre che l'edificio per le rappresentazioni drammatiche, anche quello per assemblee e per pronunciare orazioni]. – Edificio o complesso architettonico costruito e attrezzato per rappresentazioni sceniche.

Utopia s. f. [dal nome fittizio di un paese ideale, coniato da Tommaso Moro nel suo famoso libro *Libellus ... de optimo reipublicae statu deque nova Insula Utopia* (1516), con le voci greche οὐ «non» e τόπος «luogo»; quindi «luogo che non esiste»]. – Formulazione di un assetto politico, sociale, religioso che non trova riscontro nella realtà ma che viene proposto come ideale e come modello; ideale, speranza, progetto, aspirazione che non può avere attuazione.

PROLOGO

Pianificazione del fantastico.

“Anche le città credono d’essere opera della mente o del caso, ma né l’una né l’altro bastano a tener su le loro mura. D’una città non godi le sette o settantasette meraviglie, ma la risposta che dà a una tua domanda.”

Italo Calvino, *Le città invisibili*

L’esercizio proposto è quello di pensare alla forma di un rifugio per barche e pescatori nelle Isole Berlengas, un arcipelago di rocce magmatiche situato a 10 km dalla costa portoghese, la cui storia millenaria è segnata dalle trasformazioni geologiche che lo mantengono vivo e che l’hanno restituito a noi come pretesto perfetto per delirare dalla realtà e accedere al mondo della Fantasia, per ricongiungersi con gli eroi del passato che conobbero le sue rive, le cui vicende rimangono incise sulla pietra.

La ricerca ha inizio dalla scoperta del film *“O Rei das Berlengas”*, 1978, la storia della surreale impresa compiuta dal discendente della dinastia Teles Midoês, che governò sull’Arcipelago fino al XII° secolo d.C., di riconquistare il possesso dell’Isola a cavallo di un mezzo meccanico in legno, in grado di passare lo stretto di mare che la separa dalla costa, l’“arma segreta” con cui ripristinare un ordine temporaneo nella realtà, attraverso l’uso mediato dell’immaginazione.

Per accedere a questo universo, è necessario assumere coscientemente l’inevitabilità di un *de-lirium*, l’autorizzazione fantastica ad eccedere i confini della realtà, verso un mondo tradizionalmente interdetto alla mia immaginazione “razionalmente” educata, per poter finalmente raggiungere lo stato di concretezza che si cela dietro questa parvenza, una terapia di rinforzo per la storia dell’uomo.

L’isola è, per definizione, quel luogo ideale, separato e distante, che impone al nostro sguardo di avere immaginazione, e stimola la capacità di osservare in modo nuovo uno spazio vissuto, per risignificarlo in modo più comprensibile, trovandosi nella condizione privilegiata di praticare l’esercizio della memoria, separati dalla realtà.

Appurato che l’isola destinata ad accogliere questo programma non ha la pretesa di difendersi o essere difesa, né tantomeno di essere rifugio per qualcuno, bisogna riconoscere che la sua straordinaria vicenda basta a giustificare la scelta da parte dell’uomo di possederla, segnando con il proprio intervento un’esattezza temporale, tanto razionale, quanto immaginaria, da restituire all’inevitabile precarietà temporale.

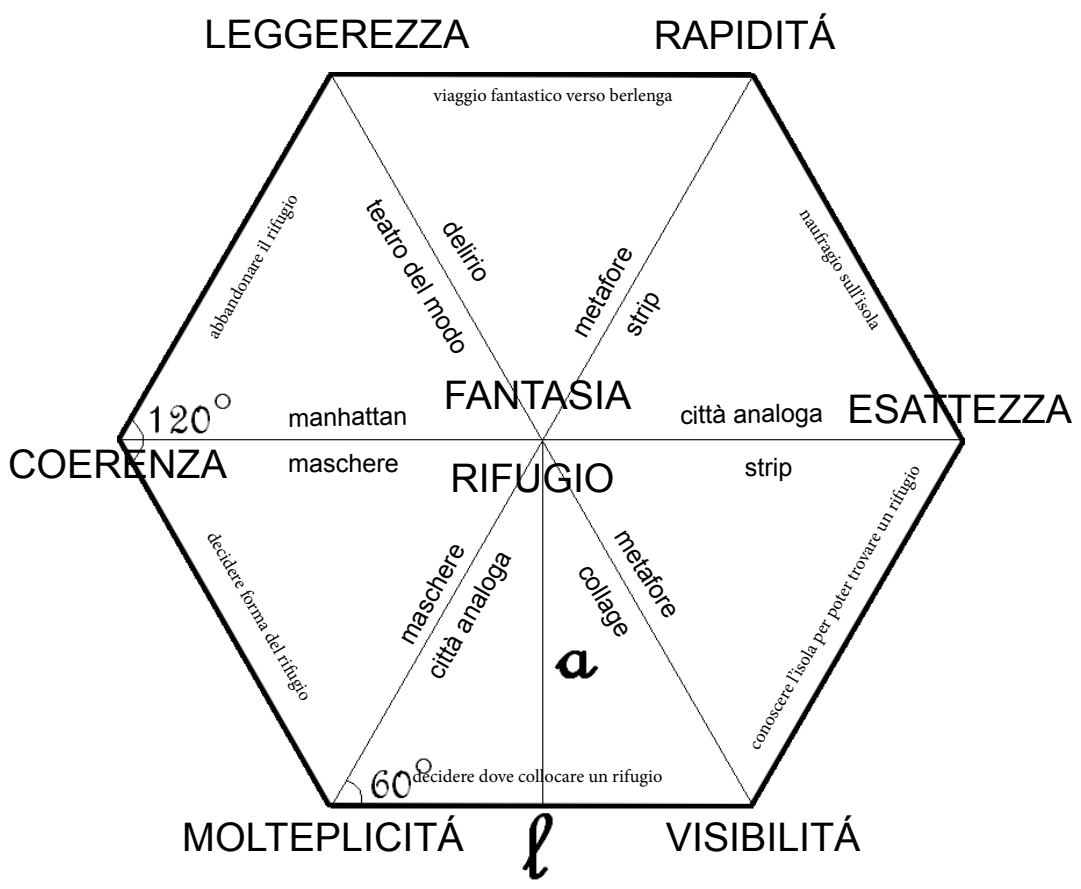
La circostanza della costruzione del rifugio rappresenta il pretesto con cui la Fantasia può conquistare e trasformare l’isola, in quanto macchina teatrale, e i principi individuati da Italo Calvino, nelle *Lezioni Americane*, agiscono come gli strumenti attraverso cui si sviluppa la vicenda.

L'Isola Berlenga rappresenta lo scenario perfetto perché la trasformazione abbia luogo.

La ricerca è articolata negli atti di una rappresentazione drammatica in cui l'azione è introdotta dall'applicazione del concetto descritto da Calvino e lo stasimo ne rappresenta il commento del coro, che accompagna tutta la vicenda fino al compimento della trasformazione dell'isola in un rifugio.

Il lavoro si struttura secondo tre narrazioni che procedono parallelamente, la prima definisce il significato del concetto descritto dallo scrittore, come principio che domina la scena; la seconda affronta le teorie e gli esempi architettonici e artistici che mettono in risalto le proprietà dell'applicazione del concetto sopra citato; la terza narra la storia del Pescatore, il personaggio che vive la vicenda fantastica nel tentativo di trasformare l'Isola inospitale di Berlenga in un rifugio.

“Na situação hipotética posta para este concurso, depois de alcançar sucesso, Schinkel pede ao seu aluno mais brilhante (você, o concorrente), para desenhar uma casa para a sua família. O aluno è, de facto, dotado, porque previu nos seus sonhos todo o desenvolvimento do movimento moderno até 1980. Consequentemente, ele (você) pode assumir que o concurso requer uma casa moderna ou neo-clássica, ou uma neocássica moderna ou clássica neomoderna, ou qualquer mistura que gostar.”



PARODO

Fantasia come macchina teatrale.

La Fantasia è l'intelligente macchina che mette in scena la trasformazione della realtà recuperando i codici perduti del passato e l'isola di Berlenga si presenta come lo scenario perfetto in cui lo spettacolo possa aver luogo.

“Ma in tal densa notte di tenebre ond'è coverta la prima da noi lontanissima antichità, apparisce questo lume eterno, che non tramonta, di questa verità, la quale non si può a patto alcuno chiamar in dubbio; che questo mondo civile, egli certamente, è stato fatto dagli uomini, onde se ne possono, perché se ne debbono, ritruovare i principi, dentro le modificazioni della nostra medesima mente umana.

Lo che, a chiunque vi rifletta, dee recar meraviglia come tutti i filosofi seriamente si studiarono di conseguire la scienza di questo mondo naturale, del quale, perché Iddio el il fece, esso solo ne ha la scienza; e trascurarono di meditare su questo mondo delle nazioni, o sia mondo civile, del quale, perché l'avevano fatto gli uomini, ne potevano conseguire la scienza gli uomini.”

Gian Battista Vico, La scienza nuova, 1725, a cura di Rossi Paolo, Milano, Rizzoli, 1959, p.128

Com'è stato detto, la straordinaria unicità del paesaggio e della storia geologica dell'isola Berlenga, farebbero razionalmente desistere dall'inutile tentativo di segnare artificialmente il proprio passaggio sull'isola, trattandosi, inevitabilmente, di un inganno vincolato alla precarietà temporale, una costrizione mentale che si scontra con la tendenza creativa della Fantasia, a intromettersi nella realtà per sconvolgerne l'equilibrio e ricompone uno nuovo e temporaneo, un dramma irreali e inaspettato, come se si trattasse di una rappresentazione teatrale.

Essa coincide la retorica del visuale che trasgredisce la realtà, senza preoccuparsi se siano effettivamente nuovi, o piuttosto concetti già consolidati presso altri contesti, applicabili alla nuova “messinscena”.

Accettato di buon grado di abbandonarsi alla Fantasia, non si può pretendere di controllare la portata del mio pensiero, rifiutando di regredire alla dimensione della raccolta e dell'organizzazione dei dati reali, e dichiarando che l'importanza attribuita al possesso dell'isola fa parte della tattica elaborata dalla ragione, ma non corrisponde al valore reale della storia dell'arcipelago.

“È talmente piacevole pensare a cose nuove che per una persona può essere sufficiente che la cosa pensata sia nuova per lui.”

Munari Bruno, Fantasia, Bari, Editori Laterza, 1977, p.30.

Accogliere una Fantasia significa abbandonarsi a una dimensione subconscia che si cela dietro la realtà apparente, ma che ci rivela una lettura più sensibile della rappresentazione

che siamo abituati a chiamare evidenza per accogliere la possibilità di qualcosa che al momento non è presente e rappresentarlo per mezzo di un'astrazione.

Esistono molte più possibilità di quelle che ci aspetteremmo razionalmente d'incontrare, nascoste da una realtà apparentemente stabile, e non dobbiamo commettere l'errore di escluderle a priori o di precluderci la possibilità di considerarne la consistenza, per paura di rivoluzionare il precario equilibrio cui siamo abituati dal nostro spirito *'imborghesito'* (sic.), irrimediabilmente selettivo.

Il Compito della Fantasia è di dar voce a queste infinite possibili rappresentazioni.

Essa è capace di avvicinare mondi diversi per risignificare il paesaggio, mettendo in scena tutto ciò che prima non era presente, anche quando si tratta di una soluzione irrealizzabile.

L'uomo può agevolare il corso della fantasia, assecondando lo spirito avventuroso, che contraddistingue le imprese di naviganti e di eroi, per poter finalmente raggiungere quanto rimane tradizionalmente sconosciuto, per compiere il *"folle volo"*, a cui deliberatamente mi abbandono, in cambio di una *"canoscenza"* (sic.) inesauribile.

"Anche le scimmie fanno operazioni di fantasia. Se una Scimmia deve raggiungere una banana situata troppo in alto nell'ambiente dove si trova, vede una cassa di legno, colla quale ha giocato altre volte, stabilisce delle relazioni di altezze, somma l'altezza della cassa con la propria altezza (che ha già visto che non è sufficiente per arrivare a prendere la banana), prova a salire sulla cassa e prende la banana. Una persona senza fantasia sarebbe morta di fame".

Munari Bruno, Fantasia, Bari, Editori Laterza, 1977, p.30

Da qualche parte in mezzo all'Oceano, durante il viaggio verso Berlenga, una rivelazione spazza via la malinconia rappresentata dal ricordo di tutti i naufragi.

Proiettando lo sguardo verso l'orizzonte, si scorge il progetto della Fantasia, un teatrino, luogo privilegiato delle analogie, montato per mettere in scena la realtà, per imparare a leggere ogni immagine di cui essa si compone e ricostituirla, dopo questo anatomico processo, sotto forma di una nuova rappresentazione, irricognoscibilmente comprensibile, perché si serve di costruzioni mentali che si appellano alla tradizione e costituiscono la memoria, risaltando le caratteristiche degli eventi chiamati in causa dal meraviglioso set montato per l'occasione.

*“Não está no reino perdido da imaginação, Majestade.
Está perante a arma secreta, o Cavallo de Tróia, com o qual atravessará rios, montanhas,
planícies e oceanos, reconquistando a independência das Berlengas, Estelas e Farilhões.”*

Artur Semedo, O Rei das Berlengas, ou a independência das ditas, film, 1978.

Il pretesto per attivare questa volontaria trasformazione, prende vita dalla scoperta del film diretto dal regista Artur Semedo, *“O Rei das Berlengas ou a independência das ditas”*, la cui storia tratta delle vicende della dinastia dei Teles Midoês, casato che regnò sulle Berlengas, fino al XII° d.C, quando il Re Afonso Henriques annesse l'arcipelago al Regno del Portogallo, di cui si raccontano qui in chiave ironica, i numerosi e vani tentativi di riconquista dell'indipendenza dell'arcipelago nel corso della storia, fino all'impresa di Dom Lucas Midoês, ultimo erede legittimo, recluso in un manicomio dopo l'ennesimo fallimento.

ATTO 1 _ La Leggerezza della Fantasia e il peso della sopravvivenza

La leggerezza è la proprietà di ciò che è leggero e coincide con l'idea di esiguità di peso, così come scioltezza di movimenti, agilità, e con la predisposizione all'incostanza, all'imprudenza e all'avventatezza. La leggerezza è il primo dei temi affrontati da Calvino durante il ciclo delle letture preparate per l'Università di Harvard, nel 1984, e raccolte nel volume *Lezioni Americane _ Sei proposte per il prossimo millennio*, il manoscritto che lo scrittore consegnò postumo alle generazioni future, in forma di manifesto, una guida per stare al passo con i tempi, per orientarsi nelle trasformazioni che apparivano davanti ai suoi occhi.

“Dedicherò la prima conferenza all'opposizione leggerezza-peso, e sosterrò le ragioni della leggerezza. Questo non vuol dire che io consideri le ragioni del peso meno valide, ma solo che sulla leggerezza penso d'aver più cose da dire. Dopo quarant'anni che scrivo fiction, dopo aver esplorato varie strade e compiuto esperimenti diversi, è venuta l'ora che io cerchi una definizione complessiva per il mio lavoro; proporrei questa: la mia operazione è stata il più delle volte una sottrazione di peso; ho cercato di togliere peso ora alle figure umane, ora ai corpi celesti, ora alle città; soprattutto ho cercato di togliere peso alla struttura del racconto e al linguaggio. In questa conferenza cercherò di spiegare - a me stesso e a voi - perché sono stato portato a considerare la leggerezza un valore anziché un difetto; quali sono gli esempi tra le opere del passato in cui riconosco il mio ideale di leggerezza; come situo questo valore nel presente e come lo proietto nel futuro.”

Calvino Italo, *Lezioni Americane _ Sei proposte per il prossimo millennio*, leggerezza, Milano, Oscar Mondadori, 1993, p. 9.

Se si parla di costruire un rifugio per pescatori nell'Arcipelago delle Isole Berlingas, l'immagine di leggerezza rimanda immediatamente alla dimensione del viaggio che il pescatore deve intraprendere per ricongiungersi alla dimensione insulare, una linea che si proietta sull'orizzonte in un profilo non ancora ben definito.

Forse si tratta di un miraggio, una rappresentazione innescata dalla Fantasia.

Sicuramente è la traccia che segna la presenza fisica di qualcosa che si oppone alla massa informe del mare, e, mosso dal forte desiderio di capire di cosa si tratti, il pescatore prende il largo con la sua barca, alla ricerca di quella leggera linea che definisce l'isola in cui potrà finalmente esaurire la sua sete di conoscenza nell'infinito dramma messo in scena dalla Fantasia.

Leggero è lo spirito di Ulisse che si affida con i compagni all'incertezza del viaggio per mare nel *folle volo* verso la *canoscenza*, sfidando un disegno divino che impediva all'uomo di accedere all'universo di quanto non avesse ancora umanamente sperimentato.

È la *curiositas* che li tormenta, aizzata dalla Fantasia, fino a costringerli a prendere il largo, superando quel limite fisico che sancisce il loro passaggio a un universo interdetto all'uomo,

oltre le Colonne poste da Ercole come monito a non accedere alla dimensione leggerissima in cui hanno luogo tutte le rappresentazioni dell'immaginazione.

Egli viaggia verso il *logos*, e il viaggio rappresenta in questi termini, un allontanamento dalla vita e dalla realtà.

La navigazione rappresenta l'iniziazione alla costruzione del rifugio e perciò il viaggio verso Berlenga deve essere compiuto per mare, quel luogo che da sempre rappresenta una minaccia, ma custodisce il segreto della Fantasia, in cui risiedono gli archetipi della memoria attraverso cui trasformare la realtà vigente.

Solo gli eroi possono attingere a questo universo, perché disposti al naufragio in cambio di *virtute e canoscenza*.

"Buio nel Nord, casa di nebbie. Dall'arcipelago procede il mare nel senso del tramonto, verso quel limite che dovrà oltrepassare. La nostalgia di quelle voci che scrosciano nell'agorà non può arrestarsi alla circumnavigazione dell'Arcipelago. Questo mare ha una corrente che trascina, verso nessun-luogo."

Massimo Cacciari, *L'arcipelago*, 1997, Milano

Leggero è il disegno luminoso del percorso pedonale elaborato dalla collaborazione tra l'Architetto José Adrião e l'Artista Carlos Nogueira, un segno evanescente, invisibile alla luce del giorno, nascosto ingegnosamente nello spessore del muro che contiene e definisce il mio movimento orizzontale, risalendo il dorso della collina che si attesta sul porto della località di Alcoutim, in Portogallo.

La leggerezza è una linea orizzontale che definisce il limite della proiezione dell'oggetto della mia immaginazione, una presenza costante, a volte troppo sottile per essere colta dal mio sguardo, che accompagna il processo fantasioso, durante la navigazione, fino a collidere con la realtà.

"In due modi si raggiunge Despina: per nave o per cammello. La città si presenta differente a chi viene da terra e a chi dal mare."

Il cammelliere che vede spuntare all'orizzonte dell'altipiano i pinnacoli dei grattacieli, le antenne radar, sbattere le maniche a vento bianche e rosse, buttare fumo i fumaioli, pensa a una nave, sa che è una città ma la pensa come un bastimento che lo porti via dal deserto, un veliero che sia per salpare, col vento che già gonfia le vele non ancora slegate, o un vapore con la caldaia che vibra nella carena di ferro, e pensa a tutti i porti, alle merci d'oltremare che le gru scaricano sui moli, alle osterie dove equipaggi di diversa bandiera si rompono bottiglie sulla testa, alle finestre illuminate a pianterreno, ognuna con una donna che si pettina.

Nella foschia della costa, il marinaio distingue la forma di una gobba di cammello, d'una sella ricamata, di frange luccicanti tra due gobbe chiazzate, che avanzano dondolando, sa che è una città ma la pensa come un cammello dal cui basto pendono otri e bisacce, di frutta candita, vino di datteri, foglie di tabacco, e già si vede in testa a una lunga carovana che lo porta via dal deserto del mare, verso oasi d'acqua dolce all'ombra seghettata delle palme, verso palazzi dalle spesse mura di calce, dai cortili di piastrelle su cui ballano scalze le danzatrici e muovono le braccia un po' nel velo, un po' fuori dal velo.

Ogni città riceve la sua forma dal deserto a cui si oppone; e così il cammelliere e il marinaio vedono Despina, città di confine tra due deserti”.

Il *De-lirium* descritto da Rem Koolhaas nel suo *Manifesto, Delirious New York*, pubblicato nel 1978, per gli abitanti della città di Manhattan, descrive l'autorizzazione fantastica ad accedere a un mondo normalmente sconosciuto, astraendosi dalla realtà, per liberare la propria immaginazione, e lasciarla volare verso l'isola Berlenga.

Questa decisione coincide con la scelta di eccedere il limite segnato dal solco della narrazione, in assoluto, il viaggio oltre il limite, definito attraverso lo strumento della lira, con cui i romani tracciavano il terreno destinato alla coltivazione per definirne la superficie.

La sua definizione coincide con l'interpretazione “disturbata” della realtà, che deriva dall'attribuzione di un significato abnorme a una percezione normale sul piano sensoriale, come potrebbe essere l'atto della navigazione verso un'isola remota, oppure dalla scoperta di un significato nuovo in un ricordo o in un'idea, come la rappresentazione della medesima isola come rifugio per pescatori. Si tratta inevitabilmente di uno slancio leggero nell'ambito della Fantasia.

“La storia della piscina (1977) _ Mosca, 1923. Un giorno, a scuola, uno studente progettò una piscina galleggiante. Nessuno ricordava chi fosse stato. L'idea era nell'aria. Altri stavano progettando città volanti, teatri sferici, pianeti interamente artificiali. Qualcuno doveva inventare la piscina galleggiante. La piscina galleggiante –un'enclave di purezza in un ambiente contaminato – sembrò un primo passo, modesto benchè radicale, in un graduale programma di miglioramenti del mondo per mezzo dell'architettura. [...] In un incontro segreto, gli architetti/bagnini decisero di utilizzare la piscina come mezzo di fuga verso la libertà. Grazie al già collaudato metodo dell'auto-propulsione, avrebbero potuto raggiungere ogni parte del mondo in cui vi fosse acqua. [...] La piscina era un isolato di Manhattan realizzato a Mosca, che ora avrebbe raggiunto la sua destinazione logica.”

Koolhaas Rem, trad. Biraghi Marco, *Delirious New York* Milano, Electa, 2001, p.285

Il Teatro del Mondo, progettato dall'Architetto Aldo Rossi, in occasione della Biennale di Venezia del 1979, rappresenta, così come la piscina descritta da Rem Koolhaas, un oggetto “volante”, o meglio “galleggiante”, che si muove in balia dei moti vorticosi della mare, abbandonato ad una migrazione continua, che stabilisce relazioni sempre nuove tra i piani spaziali e temporali richiamando immagini che si rincorrono nella mia memoria.

Il suo passaggio innesca e determina, a ogni avanzamento della rotta, nuove composizioni, inventando possibili *Isole Analoghe*, simili a Berlenga.

L'isola potrebbe improvvisamente diventare una degli isolati che formano il fitto arcipelago di Manhattan e il mare che la circonda trasformato nel caos del traffico incostante che popola la Metropoli; oppure potrebbe improvvisamente sopraggiungere il Teatro, sopravvissuto alle difficili condizioni del mare che imperversano nel Mar di Peniche, per ristabilire l'ordine attraverso la rappresentazione leggera di un rifugio per pescatori.

“<< Traccia madreperlacea di lumaca \ o smeriglio di vetro calpestato >> .

Mai come in questa poesia scritta nel 1953, Montale ha evocato una visione così apocalittica, ma ciò che i suoi versi mettono in primo piano sono quelle minime tracce luminose che egli contrappone alla buia catastrofe

<< conservane la cipria dello specchietto \ quando spenta ogni lampada \ la sardana si farà infernale >>.

Ma come possiamo sperare di salvarci in ciò che è più fragile? Questa poesia di Montale è una professione di fede nella persistenza di ciò che più sembra destinato a perire, e nei valori morali investiti nelle tracce più tenui

<< il tenue bagliore strofinato \ laggiù non era che quello d'un fiammifero >>.”

Calvino Italo, *Lezioni Americane* _ Sei proposte per il prossimo millennio, leggerezza, Milano, Oscar Mondadori, 1993, p. 10

ATTO 2 _ Affrettarsi Lentamente

Il concetto di rapidità rimanda alla locuzione latina *festina lente*, che unisce due concetti divergenti, velocità e lentezza, per indicare l'attitudine a procedere senza indugi, ma con cautela, la capacità di reagire a uno stimolo nel minor tempo possibile e secondo la definizione concettuale più appropriata, per definire la soluzione al problema dato.

"[...] Dal momento in cui un oggetto compare in una narrazione, si carica d'una forza speciale, diventa come il polo di un campo magnetico, un nodo d'una rete di rapporti invisibili.

Il simbolismo d'un oggetto può essere più o meno esplicito, ma esiste sempre. Potremmo dire che in una narrazione un oggetto è sempre un oggetto magico."

Calvino Italo, *Lezioni Americane _ Sei proposte per il prossimo millennio, rapidità*, Milano, Oscar Mondadori, 1993, p.41

Durante il viaggio intrapreso verso Berlenga, il pescatore naviga da un tempo imprecisato in una dimensione spaziale priva di definizione; nella distesa infinita e indeterminata del mare il suo sguardo assopito scruta l'orizzonte invariabile, alla disperata ricerca di una rappresentazione su cui rivolgerlo, desideroso di incontrare il profilo dell'isola.

Essa è definita da una distanza che non si esaurisce mai, ama la sua solitudine, preserva il suo confinamento, destinata al perpetuo confronto con il mondo dell'incertezza e del pericolo, rappresentato dal mare.

L'isola rappresenta quel luogo ideale che impone allo sguardo di avere immaginazione: la capacità di osservare in modo nuovo uno spazio vissuto, attraverso la combinazione tra scrittura e immagini, praticando la via della solitudine.

L'isola è metafora di fortezza, per la sua intangibile integrità, qualcosa di assoluto definibile attraverso una delimitazione, che si oppone all'infermità del mare, un perimetro esatto dentro cui rifugiarsi, il luogo potenziale in cui custodire la memoria nel gioco inesauribile di corrispondenze e analogie.

L'immagine di Las Vegas, descritta da Denise Scott Brown, insieme a Robert Venturi e Steven Izenour nel suo manoscritto, *Learning From Las Vegas*, 1972, allo stesso modo è un'isola potenziale, collocata nel deserto, un perimetro ben circoscritto che risveglia immediatamente l'immaginario di ciò che succede al suo interno, una infrastruttura evanescente destinata a scomparire, nata con la presunzione di correggere la natura. Il deserto, d'altro canto, è il "non-luogo" per eccellenza, e l'unica possibilità per l'isola di poter essere 'incontrata' in questa distesa confusa e sconfinata è quella di accrescere il valore potenziale della sua immagine di frontiera.

In quest'oasi della trivialità, gli edifici non sono dotati di un retro, ma semplicemente decidono di opporsi alla distesa informe del deserto, abbandonando questo spazio di trincea alla funzione di una discarica: Las Vegas fluisce rapida all'interno queste mura fittizie.

Essa si concretizza come una rappresentazione priva di qualsiasi altro riferimento, una cozzaglia di segni decontestualizzati, arrivati qui da precedenti naufragi, e ammassati in una composizione che tende all'*horror vacui*, come una centralità periferica, ma ben identificata, raggiungibile da ogni direzione, nonostante la sua posizione decentrata.

La strategia del linguaggio triviale si addice perfettamente alla comunicazione commerciale di cui Las Vegas si serve.

Al suo interno sono evocati tutti i possibili mondi convalidati nella mente del pescatore, a formare la realtà fantasiosa composta di rapide tracce, i fulminei messaggi luminosi che si attestano sulla Strip.

Questi rapidi segni, scompaiono ad ogni sguardo, ma perpetuano nella mente del naufrago appena approdato sull'isola per la forza evocatrice che suscitano nella sua immaginazione e per il significato che risvegliano nella sua memoria, catturandogli l'attenzione nella rotta verso Berlenga.

La cartografia creativa rappresentata da Ungers nel volume *Morphologie _ City Metaphors*, 1982, traduce la dimensione d'immediatezza che s'instaura tra un concetto espresso dalla parola stampata e il significato cui rimanda, descritto da una fotografia associata a una immagine in una relazione rapida ed esaustiva.

"[...] That what we generally call thinking is nothing else than the application of imagination and ideas to a given set of facts and not just an abstract process but a visual and sensuous event, The way we experience the world around us depends on how we perceive it. Without a comprehensive vision the reality will appear as a mass of unrelated phenomena and meaningless facts, in other words, totally chaotic. In such a world it would be like living in a vacuum: everything would be a of equal importance; nothing could attack our attention; and there would be no possibility to utilize the mind. As the meaning of a whose sentence is different from the meaning of the sum of single words, so is the creative vision and ability to grasps the characteristic unity of a set of facts, and not just to analyze the mas something which is put together by single parts."

Ungers Oswald Mathias, *Morphologie _ City Metaphors*, Cologne, Walter König, 2011, p.7.

Rapida è la tecnica di rappresentazione adottata da Giovanni Battista Piranesi, incisore del XVII secolo, che isola pezzi di storia e li ricontestualizza in una nuova composizione perfettamente artefatta, con l'intenzione di renderli evidenti, immediati nella loro semantica, eterni per la loro esemplarità.

La patina di memoria istantanea descritta nelle sue rappresentazioni, rimanda alla connessione più articolata tra la forma archetipale e il significato che questa assume nella memoria collettiva, donando un nuovo carattere alla futura rovina, restituendo evidenza agli avvenimenti che storicamente non di sono ancora verificati.

Il pescatore potrebbe immaginare la storia mai raccontata delle isole che si proiettano sull'orizzonte durante la navigazione, per inventare le avventure dimenticate dei grandi eroi del passato che lo hanno preceduto sulla stessa rotta, nella speranza che un giorno qualcuno li avrebbe ricordati.

Il Molhe Norte da Barra do Douro, realizzato dall'ingegnere Fernando Silveira Ramos, nel 2009, rappresenta simbolicamente la lotta combattuta contro la forza dei venti e delle maree, nel tentativo di costruire questa cinta di protezione per le imbarcazioni che s'incamminano verso il porto, lasciando alle spalle le fatiche della navigazione.

Il molo si definisce rapido nel disegno realizzato dalle onde del mare che si stagliano contro il suo profilo, non appena le maree tentano di impedire alla barca di uscire dalla perpetua navigazione in mare aperto cui la Fantasia la costringe.

In questo esilio volontario ecco finalmente esaudito il suo desiderio, un brutto naufragio trascina rapidamente il pescatore sull'isola di Berlenga

“Tra le molte virtù di Chuang-Tzu c’era l’abilità nel disegno. Il re gli chiese il disegno d’un granchio. Chuang-Tzu disse che aveva bisogno di cinque anni di tempo e d’una villa con dodici servitori. Dopo cinque anni il disegno non era ancora cominciato.

<< Ho bisogno di altri cinque anni >> disse Chuang-Tzu. Il re glieli accordò.

Allo scadere dei dieci anni, Chuang-Tzu prese il pennello e in un istante, con un solo gesto, disegnò un granchio, il più perfetto granchio che si fosse mai visto.”

ATTO 3 _ L'Esattezza come tramite tra il visibile e l'invisibile.

È la facoltà che corrisponde all'essere esatto, corretto, rispondente al vero, e quindi un concetto portatore di un ordine inconfutabile, è la caratteristica che rimanda all'idea di accuratezze e rigore nella risposta a un problema, nella forma più essenziale e perfetta possibile.

“Esattezza vuol dire per me soprattutto tre cose:

1 . un disegno dell'opera ben definito e ben calcolato;

2. l'evocazione di immagini visuali nitide, incisive, memorabili;

3 un linguaggio il più preciso possibile come lessico e come resa delle sfumature del pensiero e dell'immaginazione.”

Calvino Italo, *Lezioni Americane _ Sei proposte per il prossimo millennio, esattezza*, Milano, Oscar Mondadori, 1993, p. 65

Il naufragio è già avvenuto, e il pescatore si risveglia finalmente sull'isola, senza alcuna idea di come interagire con essa, di come farsi accogliere da lei che ancora gli rimane estranea. Dovrà osservare a lungo l'ambiente che lo ospita, prima di individuare il luogo più esatto in cui collocare un riparo, sufficientemente semplice e riconoscibile da permettere al pescatore di farvi ritorno ogni notte, quando sarà ora di riposarsi dalle fatiche dell'esercizio fantasioso. Egli sa che la situazione corrente rappresenta una condizione provvisoria, ma questo non lo fa desistere dal desiderio di incidere sulla roccia il segno che testimonia il suo passaggio su di essa, perché questo sia riconoscibile da chiunque, in qualunque tempo e luogo, l'indicazione utile per orientarsi nel territorio mutevole e instabile dell'arcipelago, seguendo l'esempio di quanti lo hanno preceduto nell'impresa del naufragio sull'isola Berlinga.

“Ma forse l'inconsistenza non è nelle immagini o nel linguaggio soltanto: è nel mondo.

La peste colpisce la vita delle persone e la storia delle nazioni, rende tutte le storie informi, casuali, senza principio né fine.”

Calvino Italo, *Lezioni Americane _ Sei proposte per il prossimo millennio, esattezza*, Milano, Oscar Mondadori, 1993, p. 66

Per compiere questo artificio, il pescatore sa che il suo rifugio deve tendere all'esattezza, in una forma perfettamente aderente al programma che ospita, evidente nella sua intenzione, perché possa essere utile a quanti naufragheranno dopo di lui sulla stessa isola, e ne riconosceranno il valore inconfutabile: offrire un riparo efficace contro le intemperie del mare.

“What makes a house look like a house, a school like a school, or a bank like a bank? What makes a gasoline station like a good neighbor? Signs of Life: Symbols in the American City [...].”

Venturi Robert, *Signs of Life: Symbols in the American City*, Cambridge, The Belknap Press, 2004.

La Strip rappresenta la fuga dal mondo terreno, essa identifica il paradiso terrestre in cui ripararsi per sfuggire dalla vita cittadina. L'idea suggerita è quella di un'oasi, o meglio, il vernacolare di Las Vegas rappresenta il "negativo" della forma tradizionale della città e il suo intento è manifestato in una forma esatta: esiste un solo profilo possibile, quello che si affaccia sulla Strip, una linea continua di segnaletiche luminose, che si contrappone volontariamente al vuoto costituito dal deserto, il non-luogo per eccellenza.

La strategia adottata da ciascuno dei grandi complessi che si attestano sulla "banda" è quella del vernacolo commerciale, il linguaggio del triviale, fatto di codici e segni universalmente riconoscibili che ricoprono l'intero edificio e colpiscono anche lo sguardo distratto del naufrago che s'incammina sulla Strip, che riconosce ogni volta il diverso mondo evocato dalla segnaletica, come se stesse compiendo un tour dentro la sua stessa memoria.

"Las Vegas è la striscia, come Roma è la Piazza."

Venturi Robert _ Scott Brown Denise _ Izenour Steven, *Imparare da Las Vegas*, Cambridge, The MIT Press, 1977.

L'isola, così come l'oasi, rappresenta il luogo potenziale in cui dare sfogo al gioco inesauribile di corrispondenze e analogie, nella ricollocazione di tutti i possibili scherzi dell'architettura, fissati da una semantica esatta, quindi inconfutabile.

Spetta al pescatore designare la forma perfetta con cui definire il proprio rifugio sull'isola.

Il suo compito è di ricomporre qui luoghi assolutamente noti per mezzo di rappresentazioni prese in prestito da altri contesti, per risemantizzare il paesaggio di Berlenga.

"Certo, una tale conciliazione non può rappresentarsi che utopicamente, nel ludibrium della forma utopica. Ma nessun gioco potrebbe esser più serio, o, se si vuole, nessuna fantasia meno fantasiosa."

Cacciari Massimo, *L'Arcipelago*, Milano, Adelphi editore, 1997, p.79.

D'altro canto, ciò che risulta preciso, esatto, portatore di verità, nella Città Analoga, descritta dall'architetto Aldo Rossi nell'omonimo manoscritto nel 1976, è il suo carattere evocativo, esatto e simultaneamente assurdo, nella volontà di simulare la copia perfetta di una città mai esistita, coincidente con il vuoto ricordo dei tanti piccoli frammenti di cui si costituisce, universalmente riconoscibili, in una forma inventata per collegare il segno visibile a quello invisibile.

"In order to be significant, architecture must be forgotten, or must present only an image for reverence which subsequently becomes confounded with memories."

Aldo Rossi, *A Scientific Autobiography*, Cambridge, MIT Press, 1982, p. 45.

È esatto il *Capriccio con Edifici Palladiani*, realizzato da Canaletto tra il 1756 e il 1759, che si appropria della tecnica del Montaggio Intellettuale, già nota a Giovanni Battista Piranesi, per

decontestualizzare e risemantizzare i progetti di Andrea Palladio, restituendo un esempio del processo progettuale descritto da Aldo Rossi.

Nella "Venezia Analoga" canaletiana, viene eseguito ad opera d'arte il montaggio con pezzi palladiani recuperati da altri progetti, realizzati altrove dall'architetto e utilizzati per la costruzione di una Venezia immaginaria ma assolutamente esatta, tanto da potersi eventualmente sostituire ad essa, perché veritiera rappresentazione del paesaggio lagunare. Persino il gondoliere più esperto di Venezia individuerrebbe la giusta collocazione per questa magistrale messinscena del Ponte di Rialto.

"Il principio del montaggio nella storia permette di <<erigere-secondo Benjamin- grandi costruzioni [storiche] sulla base di minuscoli elementi ritagliati con nettezza e precisione, piccoli momenti particolari attraverso i quali è possibile scoprire il cristallo dell'accadere totale>>, il >>carattere onirico di architettura automatica>>."

Koolhaas Rem, trad. Biraghi Marco, Delirious New York Milano, Electa, 2001, p.294

Eppure la Piscina das Marés, realizzate dall'Architetto Álvaro Siza, a Matosinhos, nel 1966, gode della stessa carica simbolica e atemporale dei Capricci del vedutista veneziano, assolutamente integrata con il paesaggio oceanico in cui si inserisce, per il suo carattere essenziale che non pretende di aggiungere valore al contesto, ma si limita a risemantizzarlo in un lessico universalmente comprensibile, per rispondere alla necessità umana di abitare. La piscina si configura come il gesto minimo ed evidente per contenere le maree, portatore di quell'ordine inconfutabile con cui il pescatore deve marcare il proprio passaggio sul territorio.

“La parola collega la traccia del visibile alla cosa invisibile, alla cosa assente, alla cosa desiderata o temuta, come un fragile ponte di fortuna gettato sul vuoto.

Per questo il giusto uso del linguaggio, per me, è quello che permette di avvicinarsi alle cose.”

Calvino Italo, *Lezioni Americane _ Sei proposte per il prossimo millennio*, esattezza, Milano, Oscar Mondadori, 1993, p. 76

ATTO 4 _ La Visibilità dei segni della Memoria.

La visibilità coincide con la condizione di un oggetto di essere visibile, cioè percepibile dall'occhio, e indica la capacità di distinguere un concetto o una rappresentazione nel suo significato reso finalmente "evidente".

"C'è un verso di Dante nel Purgatorio (XVII, 25) che dice <<Poi piove dentro a l'alta fantasia>>. La mia conferenza di stasera partirà da questa constatazione: la fantasia è un posto dove ci piove dentro. [...] Occorre definire cos'è l'immaginazione, cosa che Dante fa in due terzine (XVII, 13-13). [...] O immaginazione, che hai il potere d'importi alle nostre facoltà e alla nostra volontà e di rapirci in un mondo interiore strappandoci al mondo esterno, tanto che anche se suonassimo mille trombe non ce ne accorgeremmo, da dove provengono i messaggi visivi che tu ricevi, quando essi non sono formati da sensazioni depositate nella memoria?. <<Muoveti lume che nel ciel s'informa>>."

Calvino Italo, *Lezioni Americane _ Sei proposte per il prossimo millennio*, esattezza, Milano, Oscar Mondadori, 1993, p. 83

Dopo una lunga ricerca, il pescatore finalmente sceglie, dove collocare il suo rifugio, dove questo possa risultare più visibile ed evidente, oltre che esatto, rapido e leggero.

È dalla proiezione del risultato nel luogo eletto che sembrano provenire tutte le immagini della memoria che gli affollano la mente quando egli si abbandona alla forza travolgente della Fantasia. Il pescatore pensa alla forma che esso potrà avere e alla posizione che dovrà occupare, perché la sua realizzazione appaia evidentemente necessaria, e per farlo non può che ricorrere alla sua potente immaginazione, innegabilmente antropomorfa.

Egli sa che per essere efficace, il rifugio deve rendersi visibile, perché coloro che giungeranno sull'isola dopo di lui, possano facilmente trovarvi riparo, riconoscendo nella sua forma le qualità spaziali ed estetiche più appropriata a svolgere questa funzione.

Naturalmente il pescatore ha studiato con attenzione la geografia dell'isola, cercando di restituirne un'interpretazione umana per risemantizzarla e in un certo modo cercare di appropriarsi di essa, per vincere la sua naturale ostilità e riuscire finalmente ad abitarla.

Il suo apprendimento si basa sull'osservazione diretta del paesaggio insulare, sostenuta dall'esperienza che risiede nella sua memoria, procedendo in una libera associazione d'immagini, estrapolate da altri contesti, che lo aiutano ad interpretare il *genius loci* della scenografia vigente, l'Arcipelago delle Berlingas.

"[...] Knowledge referred to a set of constellations derived from perception. [...] Reality is what our imagination perceives it to be. In a general sense, an image describes a set of facts in such a way that the same visual perception is connected with the conditions as with the image itself."

Ungers Oswald Mathias, *Morphologie _ City Metaphors*, Cologne, Walter König, 2011, p.10.

Apparentemente tutti i processi conoscitivi avvengono in due modi differenti, attraverso l'apprendimento empirico, più pratico e tecnico, che consiste nella separazione di elementi isolati e concerne l'intelletto, oppure procedendo nell'indagine dei fenomeni per mezzo di stimoli che indagano l'ambito sensoriale.

“Fantasia: tutto ciò che prima non c'era anche se irrealizzabile.

Invenzione: tutto ciò che prima non c'era ma esclusivamente pratico e senza problemi estetici.

Creatività: tutto ciò che prima non c'era ma realizzabile in modo essenziale.

Immaginazione: la fantasia, l'invenzione, la creatività pensano, l'immaginazione vede.”

Munari Bruno, *Fantasia*, Bari, Editori Laterza, 1977

L'intelletto è incapace di capire, e i sensi non possono pensare: solo dalla combinazione di questi due strumenti d'indagine, si può auspicare alla conoscenza.

Seguendo questo modello, il pescatore si dovrà applicare per dare forma alla sua visione.

Come sostiene l'Architetto Oswald Mathias Ungers nel trattato *Morphologie _ City Metaphors*, pubblicato nel 1982, il processo visionario, stimolato dalla Fantasia, parte dall'osservazione di un oggetto, una visione più generale, per ricercare un'immagine da cui discernere le proprietà più specifiche con cui trasformare, o meglio, interpretare, il dato reale, in una lettura più circoscritta.

Le sue *Metafore Urbane* non sono altro che rappresentazioni della mente stimolate dalla vista e rese evidenti grazie alla sua sintetica ed efficace interpretazione; non solo il poeta e lo scienziato, che procedono metodicamente nel processo conoscitivo, ma persino il pescatore, che si affida istintivamente ai sensi, può riconoscere la portata di questo pensiero indotto dall'immaginazione e tradotto nella messinscena dell'isola Berlenga.

“Metaphors are the transformation of an actual event into a figurative expression, evoking images by substituting an abstract notion for something more descriptive and illustrative. It usually is an implicate comparison between two entities which are not alike but can be compared in an imaginative way. [...] The meaning of metaphors is based on comparison and similarities most often an anthropomorphical character.”

Ungers Oswald Mathias, *Morphologie _ City Metaphors*, Cologne, Walter König, 2011, p.11.

Berlenga potrebbe anche trasformarsi improvvisamente in uno dei *plane games* ideati da Colin Rowe e da Fred Koetter per la Collage City, 1978, un paesaggio surreale ma attraente, composto dall'interessante composizione d'immagini archetipiche che animano la mente del pescatore, trovatosi ad allestire la scena del naufragio sull'isola incontaminata in cui gli unici segni visibili sono quelli della trasformazione geologiche che animano la Fantasia.

La memoria è un catalogo d'immagini e il collage è solo uno dei pretesti per manifestare la vivace immaginazione di questo “primo uomo” naufragato sull'isola.

Si tratta di un metodo intuitivo interpretativo per rendere evidente il significato di queste tracce, selezionate dal contesto insulare e risemantizzate dalla rappresentazione fantasiosa del pescatore che le collega l'una all'altra, secondo un'interpretazione prima inesistente o invisibile, ora incomprensibile, ma evidente, simile ad una maglia di archetipi che si inseguono nel tempo e nella storia nella sua mente, fino ad approdare su Berlenga.

Lo spettacolo di questa manifestazione, ha valore solo se considerato nell'insieme e nel contesto stabilito, ovvero un atto volontario di Fantasia progettato per richiamare l'attenzione sulla *Memoria* dell'isola di Berlenga.

Così era successo anche a *Roma*, nel 1978, quando Giulio Carlo Argan e Christian Norberg Schulz, proposero a dodici architetti di fama internazionale di interpretare utopicamente la propria idea di città, non più moderna, attualmente *Interrotta*, per restituirne un catalogo di possibilità potenzialmente inesistenti, ma interessanti per sconvolgere un'architettura "*che non ha fatto che mimetizzare il suo genius loci*".

Giulio Carlo Argan, Christian Norberg Schulz, nell'introduzione al catalogo *Roma Interrotta*, Officina Edizioni, 1978. Adottando l'artificio del manoscritto ritrovato, questi potenziali dodici naufraghi, risemantizzarono la carta geografica realizzata nel 1748 da Giovanni Battista Nolli, che rappresentava la città di Roma, estrapolando da altri progetti le proprie architetture, per risemantizzarle in questa isola potenziale sovrapponendole al tessuto urbano esistente, con l'intento di mettere in risalto la polemica architettonica allora in atto, che confrontava due importanti temi quali memoria e immaginazione.

Era evidente che non bastasse più solo parlare di forma e di funzione, ma come questa interagisse con il contesto in cui si inserisce, quel *common ground* su cui le figure acquistano significato in congiunto, in questo caso il paesaggio insulare dell'arcipelago.

"Fece costruire con eccezionale sforzo una Villa a Tivoli, ove erano riprodotti con i loro nomi, i luoghi più celebri delle province dell'impero, come il Liceo, l'Accademia, il Pritaneo, la città di Canopo, il Pecile, la Valle di Tempe, e per non tralasciare proprio nulla, vi aveva fatto raffigurare anche gli inferi."

Historia Augusti, Vita Adriani, IV° sec. D.C., XXVI, 5.

L'edificio delle Cento Camerelle realizzato tra 118 e 138 d.C, nel complesso della Villa Adriana, in questo senso rappresentano un valido esempio di adattamento alle condizioni del terreno esistente, pur nella evidente volontà di ricreare una rappresentazione, l'evocazione di un mondo ideale ancora inesistente, costituito da archetipi registrati nella mente dell'Imperatore. Se la villa è l'espedito per celebrare luoghi e storie lontane, resi evidenti dalle sue costruzioni, rimangono immutabili le condizioni geografiche del luogo stabilito per la loro manifestazione, una vallata, stretta tra due fossati, ai piedi dei Monti Tiburtini.

Le Cento Camerelle, una serie di ambienti contigui e allineati su piani sovrapposti, fungono da collegamento per i due livelli della collina su cui si attestano, fungendo contemporaneamente da sostruzioni.

“La mente del poeta e in qualche modo la mente dello scienziato funzionano secondo un procedimento d’associazioni d’immagini che è il sistema più veloce di collegare e scegliere tra le infinite forme del possibile e dell’impossibile. La fantasia è una specie di macchina elettronica che tiene conto di tutte le combinazioni possibili e sceglie quelle che rispondono a un fine, o che semplicemente sono le più interessanti, piacevoli, divertenti. Mi resta da chiarire la parte che in questo golfo fantastico ha l’immaginario indiretto, ossia le immagini che ci vengono fornite dalla cultura, sia essa cultura di massa o altra forma di tradizione.”

Calvino Italo, Lezioni Americane _ Sei proposte per il prossimo millennio, visibilità, Milano, Oscar Mondadori, 1993, p. 93

ATTO 5 _ La Molteplicità degli infiniti universi possibili.

È la caratteristica propria di ciò che è costituito da un insieme di componenti varie e distinguibili, che si contrappongono all'unità; in ambito filosofico essa coincide con la capacità essenziale della realtà di consentire infinite possibilità contemporanee di cui è impossibile esaurire le combinazioni.

“Per sfuggire all'arbitrarietà dell'esistenza [...] Ogni vita è un'enciclopedia, una biblioteca, un inventario d'oggetti, un campionario di stili, dove tutto può essere continuamente rimescolato e riordinato in tutti i modi possibili. Ma forse la risposta che mi sta più a cuore dare è un'altra: magari fosse possibile un'opera concepita al di fuori del self, un'opera che ci permettesse d'uscire dalla prospettiva limitata d'un io individuale, non solo per entrare in altri io simili al nostro, ma per far parlare ciò che non ha parola, l'uccello che si posa sulla grondaia, l'albero in primavera e l'albero in autunno, la pietra, il cemento, la plastica... Non era forse questo il punto di arrivo cui tendeva Ovidio nel raccontare la continuità delle forme, il punto d'arrivo cui tendeva Lucrezio nell'identificarsi con la natura comune di tutte le cose?”

Calvino Italo, *Lezioni Americane* _ Sei proposte per il prossimo millennio, molteplicità, Milano, Oscar Mondadori, 1993, p. 121

Il pescatore sogna, e nell'atto del sogno immagina le molteplici rappresentazioni che possono meglio servire a stabilire la forma del suo rifugio, e a tutte le combinazioni che saprebbero adattarsi alla necessità di costruire un utile riparo a chi naufragherà dopo di lui nel delirio continuo della Fantasia. Egli sa che la sua esperienza è solo una delle tante possibili e che presto dovrà riprendere la via del mare abbandonando il riparo cui si è affezionato, ma vorrebbe riuscire a prevedere con il suo gesto tutte le circostanze future in cui esso s'incontrerà.

Il pescatore immagina il suo rifugio allontanarsi dall'isola e viaggiare per mete sconosciute al servizio del prossimo naufragio: seppure corpo autosufficiente, esso subirà inevitabili trasformazioni e mutilazioni e, forse, nella sua migrazione continua diventerà una nave o un'isola, o un oggetto talmente vulnerabile da aver bisogno a sua volta di procurarsi un riparo, ma non per questo dovrà trascurare la sua identità perfettamente efficace e definita, la sua composizione assoluta e unitaria, la sua forma autonoma.

Esso è una macchina, un tramite che consente di avvicinare l'universo naturale a quello artificiale, il mezzo attraverso cui l'uomo ha accesso all'universo della Fantasia, ma nella sua autonomia non dimentica che ogni circostanza in cui si ritroverà a intervenire rappresenta un episodio particolare tra i vari possibili, uno degli atti della commedia architettata dalla Fantasia. Ma il rifugio deve essere sempre coerente alle leggi che lo hanno determinato, anche quando si trova in difficoltà, in balia delle correnti del mare.

Se il luogo è la condizione in cui la memoria si manifesta come simbolica rappresentazione, nel grande gioco di corrispondenze e analogie, il paesaggio insulare dell'isola Berlenga,

stimola al pescatore il ricordo di tutte le esperienze che ha vissuto per mare, in cui la solitudine e l'isolamento sono le condizioni privilegiate per praticarla.

“Ulisse può veramente protrarre il suo viaggio all'infinito e vivervi 'felice': apologia del valore e dell'autonomia della sua esperienza. Certo, per giungere a Utopia è pur sempre necessario l'abbandono dell'oikos, affrontare il rischio dell'avventura e della solitudine – ma non necessariamente il naufragio sempre in agguato è segno di sventura o di errore o di hybris. Accadono anche provvidenziali naufragi.”

Massimo Cacciari, L'arcipelago, 1997, Milano, p.73.

Il rifugio *Analogo* che egli desidera realizzare, assomiglia alla *Città* descritta da Aldo Rossi nel suo manoscritto, pubblicato nel 1976, la cui identità è costituita da pezzi di memoria che l'architetto converte in *object trouvés*, incorporandoli direttamente nella sua architettura. L'autonomia di queste forme produce una critica distanza dalla realtà, introducendo il pescatore nel regno dell'immaginazione, dove l'analogia di ogni confronto aumenta la sua capacità di conoscenza.

In questa messinscena dell'inganno, non esiste nessuna isola *Analogo*, quella che si realizza a Berlenga è solo una messinscena fantastica dalla realtà fra le tante possibili, e l'isola funge da cornice perché il dramma del naufragio possa finalmente avere luogo.

Così, anche il Teatro del Mondo, progettato dall'Architetto Aldo Rossi, in occasione della biennale del 1979, rappresenta una macchina, uno stratagemma che stabilisce, attraverso la sua continua migrazione, un rapporto diretto tra la permanenza delle esperienze fissate dalla memoria, che l'hanno generato, e la propria provvisorietà di installazione temporanea, nella sovrapposizione dei tempi storici attivati dal processo immaginativo, stimolato dalla circostanza specifica del dramma rappresentato, ogni volta diverso perché diversa è la scena sullo sfondo.

Questo moderno *Cavallo di Troia* è l'idea compiuta di un'architettura che ha rinunciato al radicamento ad un luogo, che può essere traslata da un contesto ad un altro, determinando relazioni sempre diverse.

Il suo passaggio innesca nuove e imprevedute composizioni inventando possibili *Isole Analoghe* alternative, su cui ha luogo la scena della vicenda del pescatore.

Il Teatro viaggia e si avvicina alla città, o alle isole, stabilendosi in un punto limite, in cui ogni forma diventa immediatamente riconoscibile da chiunque, anche dal pescatore, perché rappresenta un'immagine che rimanda a un concetto universale, indipendentemente dal luogo e dal tempo in cui si compie l'azione.

Berlenga, l'isola su cui la macchina può intervenire, rappresenta solo una dimensione provvisoria, proprio come la spuma del mare, che l'ha sospinta in superficie e minaccia di inghiottirla in qualsiasi istante, una condizione d'isolamento temporale e spaziale, mentre ne esistono contemporaneamente infinite copie *Analoghe*.

Per l'architetto John Hejduk questo scenario rappresenta l'occasione per raggiungere la condizione di sospensione della realtà in favore della sostituzione dell'immaginario melanconico con una rappresentazione delle strutture mobili, le *Maschere*, entità assolutamente autonome, organizzate in bande, con l'obiettivo di invadere l'isola per rivoluzionarla.

Questo è il luogo prescelto dalla Fantasia, dove questi organismi autosufficienti, simili ai saltimbanchi, sono, non solo rappresentazioni dell'ambiente, ma gli abitanti stessi: lo spettacolo così costruito sarà la messinscena della memoria, l'innesto tra il naturale e l'artificiale. Il Cavallo di Troia, una *Maschera*, così come il pretesto del rifugio, altro non è che un espediente da adottare nelle molteplici rappresentazioni irrisolte, il *deus ex machina* calato sulla scena per ristabilire l'ordine.

“Nei testi brevi come in ogni episodio dei romanzi di Gadda, ogni minimo oggetto è visto come il centro d'una rete di relazioni che lo scrittore non sa trattenersi dal seguire, moltiplicando i dettagli in modo che le sue descrizioni e divagazioni diventano infinite. Da qualsiasi punto di partenza il discorso s'allarga a comprendere orizzonti sempre più vasti, e se potesse continuare a svilupparsi in ogni direzione arriverebbe ad abbracciare l'intero universo.”

Calvino Italo, *Lezioni Americane* _ Sei proposte per il prossimo millennio, molteplicità, Milano, Oscar Mondadori, 1993, p. 115

L'esempio della Darsena della Cruz Grande, a Coquimbo, in Chile, una infrastruttura che serviva per lo stoccaggio dei materiali giunti per mare per distribuirli via treno per tutto il Paese, funzionante tra 1921 e 1973, e successivamente abbandonata, è la testimonianza di come la violenza applicata dall'uso di una pesante infrastruttura, un archetipo sperimentato nella *Città Analoga*, in un luogo assolutamente naturale, possa infine integrarsi al paesaggio preesistente, nelle forme di una antropomorfa geologia in cui i pescatori del Pacifico trovano riparo, protetti tra le colonne di cemento armato.

Testimonianza del passaggio già avvenuto della *Maschera* dalla realtà al mondo dell'immaginazione, un moderno *Cavallo di Troia* in viaggio verso nuove isole si prepara ad attraccare sull'Isola Berlinga per trasformarla in rifugio, prossimo atto dell'infinito e molteplice spettacolo diretto dalla Fantasia.

“Riflettei che ogni cosa a ognuno accade precisamente, precisamente ora. Secoli e secoli, e solo nel presente accadono i fatti, innumerevoli uomini nell’aria, sulla terra o sul mare, e tutto ciò che realmente accade, accade a me...le ipotesi che Borges enuncia in questo racconto, ognuna contenuta (e quasi nascosta) in poche righe, sono: un’idea di tempo puntuale, quasi un assoluto presente soggettivo; poi un’idea di tempo determinato dalla volontà, in cui il futuro si presenti irrevocabile come il passato; e infine l’idea centrale del racconto: un tempo plurimo e ramificato in cui ogni presente si biforca in due futuri, in modo da formare una <<rete crescente e vertiginosa di tempi divergenti, convergenti e paralleli>>. Quest’idea d’infiniti universi contemporanei in cui tutte le possibilità vengono realizzate in tutte le combinazioni possibili non è una digressione del racconto ma la condizione stessa perché il protagonista si senta autorizzato a compiere il delitto assurdo e abominevole che la sua missione spionistica gli impone, sicuro che ciò avviene solo in uno degli universi, ma non negli altri, anzi, che commettendo l’assassinio qui e ora, egli e la sua vittima possano riconoscersi amici e fratelli in altri universi. Il modello della rete dei possibili.”

Calvino Italo, *Lezioni Americane* _ Sei proposte per il prossimo millennio, molteplicità, Milano, Oscar Mondadori, 1993, p. 117

ATTO 6 _ La Coerenza del dramma Fantastico.

Capacità che coincide con l'“essere coerenti”, unità fra pensiero e azione, rappresentata dalla salda coesione di tutte le parti distinte, lo stretto legame logico tra gli elementi della ragione e di questi con la pratica, così come la costanza d'idee e comportamenti.

“Memoria e oblio sono due entità complementari. [...] Il mondo del molteplice da cui la fiaba affiora è la notte della memoria ma anche la notte dell'oblio.

[...] Il narratore, per Benjamin, era colui che trasmetteva esperienza, in epoche in cui la capacità degli uomini di imparare dall'esperienza non era ancora perduta. Il narratore attinge a un anonimo patrimonio di memoria trasmesso oralmente, in cui l'evento isolato nella sua singolarità ci dice qualcosa del “senso della vita”.

Calvino Italo, *Lezioni Americane _ Sei proposte per il prossimo millennio, coerenza*, Milano, Oscar Mondadori, 1993, p. 120

Il pescatore ha finalmente trovato riparo nel rifugio da lui immaginato e costruito, che ha riportato equilibrio nella Fantasia del suo naufragio e sull'isola inospitale, che ora ha assunto le sembianze di una circostanza reale, la condizione di staticità da cui aveva disperatamente cercato di fuggire e dunque raccoglie le energie e si prepara ad abbandonare questa condizione, accompagnato dalla memoria dell'esperienza del delirio che lo ha trascinato fino a qui.

Egli si è finalmente appropriato dell'isola entrando in sintonia con le trasformazioni geologiche che la costituiscono e la mantengono viva, restituendone una rappresentazione coerente attraverso la realizzazione del rifugio.

Il nuovo abitante di Berlengas prende coscienza di sé e dell'autonomia che il rifugio ha acquistato rispetto a lui: sa che è destinato a prendere il largo, per seguire la trama del dramma che la Fantasia ha scritto per il prossimo atto e non teme di abbandonarlo al suo destino di *Maschera*, concentrandosi piuttosto sulla rotta del suo viaggio.

Il pescatore non si è dimenticato di nulla, sa che in qualunque circostanza il ricordo dei giorni passati sulla Berlenga affioreranno nella sua memoria, e quando sarà chiamato a cercare strategie ugualmente efficaci, sopraggiungerà l'immagine del rifugio inciso tra le rocce.

Esso rappresenta il manifesto che invita all'uso della Fantasia, l'abbandono al delirio dell'immaginazione, che dovrà ispirare tutti coloro che, come lui, sono destinati al naufragio, attaccando come un virus la realtà precaria in cui viviamo.

“Il solo viaggio possibile sembra essere oramai all'interno dei segni, delle immagini.”

Luigi Ghirri, *Dimenticare se stessi*, 1989, in Luigi Ghirri, *Pensare per immagini*, catalogo mostra, Electa, Roma, Maggio 2014.

L'isolamento è la condizione di sospensione temporale, così come le storie di isole scomparse o ancora sconosciute, custodi di segreti, di civiltà perdute in cui l'inatteso diventa possibile. L'isola è l'emblema della liberazione del tempo storico in cui presente e futuro convivono sulle rovine del passato: è grazie e attraverso il mare che la sua storia si evolve, con il contributo di quanti la hanno abitata o solo "incontrata".

Per questo una maggiore conoscenza dei valori culturali dell'isola, rappresenta l'occasione attraverso cui il progetto del rifugio trova connessione tra la coscienza del passato e le nuove future identità.

"Il sito è diventato ora un mondo in miniatura; il programma la sua ideologia; l'architettura il dispositivo di un apparato tecnologico in grado di compensare la perdita di fisicità reale."

Koolhaas Rem, trad. Biraghi Marco, Delirious New York Milano, Electa, 2001, p.56.

Questo è il disegno previsto per il *Manifesto Retroattivo* che l'Architetto Rem Koolhaas descrive in *Delirious New York*, 1978, esponendo la successione di avvenimenti, tutti fuori dalla norma, che costituiscono l'isola di Manhattan; episodi apparentemente discontinui, che creano, in realtà, la connessione verbale e narrativa della Metropoli e che rappresentano la decisione collettiva dell'epoca moderna di vivere dentro una Fantasia.

"Cento profonde solitudini formano insieme la città di Venezia. Questo è il suo incanto. Un'immagine per gli uomini del futuro."

Nietzsche Friedrich, in Koolhaas Rem, trad. Biraghi Marco, Delirious New York Milano, Electa, 2001, p.111.

Il programma resiste in un mondo interamente fabbricato dall'uomo, che è quindi giustificato a vivere dentro al delirio della sua immaginazione, secondo un progetto fantastico talmente ambizioso da non poter essere esplicitamente dichiarato, allo scopo di raggiungere il suo compimento nella forma coerente di un rifugio.

Soltanto un pescatore curioso, può entrare in collisione con il piano organizzato dalla Fantasia, smascherando la commedia d'inganni che è posta in scena, attraverso l'uso di una macchina in grado di ripristinare un nuovo ordine nella realtà apparente, naufragando su un'isola sconosciuta, sospinta in superficie perché egli la potesse "incontrare" sulla sua rotta; prima che il mare torni a inghiottirla egli ha l'occasione di fissarne il ricordo in una rappresentazione coerente.

"Soltanto un dirigibile potrebbe scegliere il suo porto preferito tra gli aghi di Manhattan e addirittura attraccarvi, per rendere ancora una volta reale il metaforico."

Koolhaas Rem, trad. Biraghi Marco, Delirious New York Milano, Electa, 2001, p.131.

Berlenga potrebbe essere "l'incubatrice" delle *Macchine* che invadono l'isola di Manhattan, così come la scena su cui intervengono le *Maschere* descritte da John Hejduck, frammenti della memoria collettiva, sopraggiunti con il naufragio per invadere l'isola e restituirla al suo destino sotto un aspetto più coerente, il luogo prescelto per ospitare pescatori e naviganti

sfuggiti alle forze dell'Oceano che imperversano in questo stretto di mare che separa l'isola dalla costa portoghese e, in un certo senso, dalla realtà.

L'unico programma esistente è quello escogitato dalla Fantasia, che pretende di rappresentare concretamente un'astrazione, nella forma di un'architettura assoluta.

“Le fotografie si riferiscono ad altre fotografie già viste, e diventando così immagini fluttuanti, come quelle registrate dalla nostra memoria [...] I luoghi e gli oggetti che ho fotografato sono vere e proprie “zone della memoria”, ovvero località che dimostrano più di altre che la realtà si è trasformata in un grande racconto. [...] Molti hanno visto o scambiato queste fotografie per fotomontaggi; questi che io invece chiamerei fotosmontaggi [...] La realtà in larga misura si va trasformando sempre più in una colossale fotografia e il fotomontaggio è già avvenuto: è nel mondo reale.”

Luigi Ghirri, *Dimenticare se stessi*, 1989, in Luigi Ghirri, *Pensare per immagini*, catalogo mostra, Electa, Roma, Maggio 2014.

La nuova macchina così escogitata, seppure immagine riflessa degli archetipi che sopravvivono nella memoria del pescatore, è capace di sconvolgere l'equilibrio dell'isola di Berlenga, così come lo stratagemma del Cavallo fece per la Città di Troia, comportandosi come un virus innescato dalla Fantasia per ripristinare un nuovo equilibrio nella realtà.

Essa rappresenta la risposta coerente all'appello dell'isola che richiama l'attenzione su di sé, nel tentativo di fissare la sua memoria.

“Anche le città credono d'essere opera della mente o del caso, ma né l'una né l'altro bastano a tener su le loro mura. D'una città non godi le sette o settantasette meraviglie, ma la risposta che dà a una tua domanda.”

Italo Calvino, *Le città invisibili*

Il rifugio si concretizza nella rappresentazione fantastica e coerente di un muro che cinge la baia naturale del Carreiro dos Cacções, un sistema che evidenzia le qualità già esistenti del paesaggio per definire il disegno del porto dove possano trovare riparo quanti si sono abbandonati alla navigazione delirante nel mondo della Fantasia diretti all'isola di Berlenga.

Il pescatore comprende che è necessario che esso riprendere la via del mare per contagiare di sé la realtà, e lo abbandona al suo destino.

“Gli antichi avevano una chiara coscienza dell’importanza di questo momento, e aprivano i loro poemi con l’invocazione alla Musa, giusto omaggio alla dea che custodisce e amministra il grande tesoro della memoria, di cui ogni mito, ogni epopea, ogni racconto fanno parte. Bastava il fuggevole richiamo alla Musa, un’invocazione che era anche un addio, un segno d’intesa alla folla di eroi, all’intrico di imprese, come a dire se ora mi occupo dell’ira di Achille non mi dimentico i cento altri episodi della guerra di Troia, se ora è il ritorno di Ulisse che m’interessa non dimentico le vicissitudini dei ritorni di tutti gli altri eroi.”

Calvino Italo, *Lezioni Americane* _ Sei proposte per il prossimo millennio, coerenza, Milano, Oscar Mondadori, 1993, p. 125

A MEMÓRIA DA ILHA COMO LICENÇA À FANTASIA

“Ovviamente l’uomo non solo <costruisce> la natura, ma anche sè stesso, la società e la cultura, e così facendo interpreta in modi diversi l’ambiente dato. [...] Quando Dio disse ad Abramo <<sarai fuggitivo e andrai vagando per la terra>> mise l’uomo di fronte al più essenziale dei problemi, attraversare la soglia e riguadagnare il luogo perduto”.

Christian Norberg Schulz, Genius Loci, 1979.

L’intenzione di questa proposta è quella di provare a raccontare la storia ancora sconosciuta di Berlenga, un modesto tavoliere di granito rosa, affiorato dalle profondità abissali della crosta oceanica, per richiamare la nostra attenzione sulla sua disarmante eccezionalità, un prodotto assolutamente naturale del lavoro millenario dello slittamento delle placche tettoniche, che nel tempo l’hanno portato in superficie, per poi tornare ad inghiottirla, dopo che gli agenti atmosferici la avessero lavorata come una preziosa scultura, per il tempo necessario perchè l’uomo potesse definitivamente appassionarsi alla sua storia al punto di volerla dominare.

La forma del rifugio si concretizza nella condizione di accoglienza e protezione per i pescatori che sono finalmente approdati sull’isola, dopo essere sfuggiti alle difficili condizioni dell’Oceano che imperversano in questo stretto di mare, esaurendo quella distanza astratta tra il mondo razionalmente conosciuto, la terraferma, e la dimensione auspicata dell’incertezza e della virtù, il luogo isolato, guidati dalla loro immaginazione verso una conoscenza più diffusa.

Un appuntamento con il destino, con cui si pretende dimostrare che lo stratagemma adottato del delirio non è altro che un espediente per ripristinare un nuovo equilibrio, attraverso l’uso mediato della Fantasia, dopo aver suscitato reazioni capaci di stravolgere completamente l’ordine apparente cui troppo spesso ci abituiamo, senza dedicare la dovuta attenzione alla lettura critica della realtà veloce e incostante che ci circonda.

Il pretesto del rifugio richiama alla condizione primitiva di abitare, nella ricerca della collaborazione efficace e sensibile con gli elementi naturali che definiscono e determinano le qualità essenziali del progetto realizzato dall’uomo: implica l’accettazione di un conflitto, violando la natura incontaminata dell’isola che procede indisturbata per trasformarla nel disegno previsto dalla Fantasia.

La ricchissima storia dell’Arcipelago e dell’Isola Berlenga rimarrebbe sconosciuta se l’uomo non se ne appropriasse, attraverso un atto di *hybris*, rappresentandone la vicenda sulla scena, per fissarne il ricordo con un’immagine che testimonia il suo passaggio alla storia, il connubio già avvenuto tra il mondo naturale e quello artificiale.

“O Homem só é capaz de entender e de dialogar com a paisagem e com o mundo através de um mecanismo artificial, è o mesmo que dizer que não há nada mais natural que o artifício, pois só através do artifício somos capazes de entender o que nos rodeia”.

Byrne Gonçalo, *Artificio*, PROAP, Arquitectura paisagista, Landscape Architecture, Edição Note, Lisboa, 2010.

È in virtù di questi principi che il progetto si definisce, finalmente, nella sua forma *leggera, rapida, esatta, visibile, molteplice, coerente*.

La ricerca è articolata in sei Stasimi, di commento ai corrispondenti sei Atti, in un discorso organico che intende illustrare in che modo i principi individuati da Calvino e illustrati precedentemente, si integrano alla storia geologica di questo straordinario paesaggio, attraverso in'analisi diretta che descrive il paesaggio dell'Arcipelago.

SATSIMO 1 _ Leggerezza

A circa 10 km dal punto più occidentale del Portogallo, la Penisola di Peniche, fiorisce nell'Oceano Atlantico l'arcipelago delle Berlengas, costituito dalla Berlenga Grande e da due gruppi di isolette che prendono il nome Farilhões e Estelas.

Sebbene non intercorra una grande distanza tra di esse, la geologia dell'arcipeago contrasta nella sua storia e nella sua attuale conformazione con quella della costa portoghese, integrata al bacino lusitano per le sue caratteristiche geomorfologiche.

La zona costiera di Peniche è composta di rocce sedimentarie e da numerosi fossili marini risalenti all'Era Mesozoica, mentre nell'Arcipelago delle Berlengas dominano rocce magmatiche e metamorfiche: se le Isole Berlengas e le Isole Estelas sono in prevalenza composte di granite, il gruppo delle Farilhões è invece composto di Xisto e Gneis.

La storia dell'arcipelago rivela il risultato di una millenaria deformazione, causata dalla sua complessa geologia, che ancora oggi è oggetto di studio.

Esso occupa la piattaforma continentale portoghese, che prende il nome di Mar di Peniche, una delle poche zone costiere europee con caratteristiche geomorfiche oceaniche, delimitate settentrionalmente dal Canhão de Nazarè, una valle sottomarina di origine tettonica, lunga 200 km, che incide gli abissi raggiungendo la profondità di 4 km, prima di raggiungere la costa. Questa valle, così come l'Arcipelago, è la conseguenza del movimento tettonico delle placche terrestri, verificatosi nel Periodo Cretaceo, 84 milioni di anni fa.

L'assoluta prossimità del Canhão de Nazarè all'isola Berlenga, circa 1 km, provoca un moto ondulatorio di rilevante importanza, che influenza l'area Nord-Ovest dell'arcipelago, e genera profonde increspature sulle sue pareti rocciose. Le onde acquistano una maggiore velocità dal passaggio al Canhão, raggiungendo la costa senza nessuna dissipazione di Potenza e determinando importanti modifiche a livello di deposito e transito dei sedimenti rocciosi.

Questa piattaforma oceanica continua a subire trasformazioni dipendenti dal continuo movimento tettonico dovuto allo slittamento delle placche terrestri che si sovrappongono l'una all'altra. Così come le isole, anche la Penisola di Peniche è il risultato della sedimentazione che ne crea il collegamento alla terraferma: durante il Medioevo era un'isola separata dal continente da un istmo largo circa 800m.

La strategia di progetto prevede la realizzazione di un'infrastruttura che si accosta alle pareti di granito rosso facilitando la percorribilità pedonale della baia del Carreiro dos Cacções e l'accessibilità delle barche. La nuova sagoma ospita al suo interno tutte le funzioni di cui il programma si serve, agendo in profondità con muri e fortificazioni che dissipano l'energia dell'Oceano, facilitando l'approssimazione all'isola.

Il disegno geometrico del profilo del rifugio reinventa la topografia esistente: una linea orizzontale manifesta l'artificialità dell'intervento definendo il carattere di leggerezza del rifugio.

STASIMO 2 _ Rapidità

La Berlenga Grande, la maggiore delle isole dell'arcipelago, occupa una superficie di 78.8 ettari, e conta circa 1,5 km di lunghezza, 0,8 km di larghezza, disegnando un perimetro di circa 4 km che raggiunge un'altezza massima di 85 m. In seguito all'azione di un'erosione marina che agisce sulla fascia di una faglia geologica preesistente, l'isola risulta divisa in due segmenti: a Ovest della faglia si trova la porzione maggiore, la Berlenga Grande, che occupa quasi 2/3 della superficie totale e a Est della stessa, si incontra la Ila Velha. L'arcipelago è influenzato da un clima marittimo temperato caratterizzato da estati fresche, con una temperatura media di 25°C, e inverni poco rigidi, con temperature medie superiori a 10 ° C. I venti soffiano da Nord durante la primavera e l'estate, da Sud-Ovest nel resto dell'anno, infrangendosi contro le forti correnti marittime che agiscono in senso contrario.

Per valutare l'impatto del mare sull'isola, è necessario considerare diversi fattori, come l'effetto provocato dalle correnti marittime, dalle maree e dal moto ondulatorio, che caratterizzano la zona costiera di Peniche. Anche la batimetria è responsabile in alcuni casi dell'agitazione marittima, provocando correnti o onde anomale, generate da una differenza di profondità. Sulla costa occidentale portoghese la marea si propaga da Sud verso Nord, e così, anche il versante meridionale dell'isola, soprattutto durante il periodo estivo, è caratterizzato da un mare prevalentemente calmo. Corrente del Portogallo corre nella direzione del litorale, verso Sud-Est: è conosciuta come una delle più fredde correnti dell'Oceano, ed è caratterizzata da una importante variazione diurna.

Durante l'inverno, e per gran parte dell'anno, le onde si propagano nella direzione Nord-Ovest, a causa dell'influenza dell'Anticiclone delle Azzorre e delle correnti delle maree che agiscono nella stessa direzione; mentre nel periodo estivo la corrente è associata alle condizioni meteorologiche e al regime del vento che agisce normalmente nel senso Nord-Ovest.

L'agitazione marittima di questa piattaforma oceanica, è determinata dall'incontro tra la direzione delle onde che sopraggiungono con grande energia e agiscono nel senso Nord-Ovest e la direzione di corrente Sud-Est, provocata dalla marea, provocando un'innalzamento delle onde che si infrangono sul litorale.

La variazione del livello dell'acqua in relazione alle maree, si stabilisce durante tutto l'anno tra i +1,3 m PMmax e - 2,6 m BM, relativamente allo zero terrestre, ad eccezione degli equinozi, che toccano + 1.9 m PMmax e - 3.3 m BMmin.

La forma del rifugio è quella di un percorso che corre alla quota di 8 metri, distribuendo su una lunghezza di circa 700 metri, due due darsene in cui riparare le barche, sulla parete orientate occidentale, e tre rifugi per pescatori, sulla parete opposta.

Il versante Ovest è caratterizzato da una successione di elementi modulari che fuoriescono dal profilo della parete rocciosa, per facilitare le manovre compiute dalle imbarcazioni. Una volta entrate del Carreiro, queste potranno accostarsi più facilmente al profilo esterno dell'infrastruttura, o accedere alla galleria che distribuisce le grotte naturali preesistenti e gli spazi funzionali relativi alla riparazione e all'immagazzinamento di materiali necessari alla navigazione. Il versante Est, invece, destinato a rifugio per le persone, è caratterizzato da una logica più "domestica": il profilo disegnato dalla successione degli elementi modulari si appoggia ad una quota superiore, circa 2,2 mslm, preservando dal circolo delle maree gli spazi funzionali destinati al soggiorno dei pescatori. Ciascuno di questi è collegato da un sistema di scale alla piattaforma che lo sovrasta e che circonda l'intera baia, destinandola a una terrazza da cui poter finalmente contemplare il paesaggio del Carreiro dos Cacções, una superficie che segue il disegno naturale creato dal lavoro millenario delle correnti oceaniche e degli agenti atmosferici.

I rifugi per i pescatori, così come le darsene destinate alle imbarcazioni, trovano posto nel disegno perfetto della topografia esistente, definito dall'azione ciclica delle correnti, che plasmano la superficie di granito, fino a creare delle insenature protette, in cui sebra assolutamente evidente l'intenzione di offrire un riparo. Il progetto intende appropriarsi del paesaggio esistente e l'infrastruttura rappresenta il pretesto per creare la connessione diretta tra le grotte e le gallerie che caratterizzano il Carreiro, senza modificarne il profilo naturale, nè tantomeno interromperne il processo geologico.

Il rifugio si integra alla rapida e costante variazione del livello dell'acqua, ad opera delle maree, accompagnando il processo erosivo delle pareti, a cui si accosta con moduli in cemento armato a vista che ospitano le funzioni di appoggio per il soggiorno dei pescatori e ridisegnano geometricamente il profilo della baia.

STASIMO 3 _ Esattezza

Un aspetto rilevante dello studio geologico dell'Arcipelago delle Berlengas riguarda la sua naturale deformazione: le depressioni esistenti nelle rocce hanno determinato la formazione di numerose grotte e cavità, che costituiscono lo straordinario valore di questo paesaggio come un importante reperto della Storia della Terra e della formazione dei Continenti e degli Oceani.

Dalle mappe geografiche che descrivono l'Isola di Berlenga, apprendiamo che ciascuna delle grotte di cui si costituisce, racconta, con il suo nome, la vicenda di quanti sono approdati sulle sue rive, rivelando l'attitudine dell'uomo di marcare il territorio colonizzato con il proprio passaggio.

L'infrastruttura si arricchisce di una rampa che ripropone il disegno della spiaggia naturale esistente, integrandosi con la piattaforma alla quota di 8 mslm, prima di trasformarsi in un percorso ascendente che sale la parete rocciosa fino a congiungersi con il sentiero esistente che collega il Bairro dei Pescatori al Faro dell'isola, alla quota di 45 mslm.

Il progetto si compone di un muro subacqueo che dalla quota di -15 mslm, raggiunge 0 mslm, che ha la funzione di dissipare l'energia delle onde e di segnare alle barche l'ingresso alla baia, terminando in due elementi gemelli che si integrano alla ripetizione modulare dei setti e rappresentano i fari, destro e sinistro, del nuovo Carreiro.

"L'acqua di per se non si ferma se ella non si contiene o è contenuta con eguale altezza".

Leonardo da Vinci, *Delle Acque*, Firenze, Giunti Barbèra, 1982.

Il progetto si definisce esatto per il suo proposito di contenere l'energia dissipata dalle onde, che permette alle imbarcazioni di accedere facilmente alla baia, senza la pretesa di ostacolarne il ciclo naturale del moto: l'infrastruttura è alta sufficientemente da poter assolvere questo compito, mimetizzata tra le rocce, si definisce come la linea esatta che disegna il perimetro del nuovo Carreiro.

STASIMO 4 _ Visibilità

La scelta di collocare il progetto nel Carreiro dos Cacções, è determinata dalla volontà di esprimere la sua relazione di reciprocità con l'ambiente naturale che lo accoglie: una profonda baia dalle altissime pareti verticali, su cui si infrangono le onde dell'Oceano, fino ad oltrepassare la soglia creata dal moto verticoso delle maree per arrestarsi sulla spiaggia naturale in cui storicamente i pescatori riparavano le imbarcazioni durante l'inverno.

Il Carreriro è il luogo perfetto per ospitare un rifugio per barche e pescatori: si tratta di una profonda insenatura, esposta a Nord-Ovest, dove le correnti del vento si scontrano con le maree, rendendo l'approssimazione all'isola più dfficoltosa, ma, questo luogo assolutamente straordinario, ricco di grotte e gallerie marine, soddisfa, per la sua conformazione, le richieste della proposta.

Esso si oppone diametralmente alle condizioni geografiche e climatiche del Carreiro do Monasteiro, la baia naturale che si incontra sul versante Sud-Est dell'isola, dove è più facile attraccare, il luogo in cui, per queste stesse ragioni, nella seconda metà del 1900 è stato costruito un piccolo raggruppamento di 30 case abitate da pescatori durante la stagione estiva, nato sulle macerie dell'antico monastero costruito nel 1500 e abbandonato dopo essere stato distrutto dai continui saccheggi ad opera dei pirati che navigavano in queste acque.

È in virtù della sua storia geologica e delle vicende di quanti approdarono sulle sue rive, che il Carreiro racchiude in sé il principio della proposta: accompagnare l'accesso all'isola, definendone geometricamente la soglia, perchè i pescatori che ne varcano il limite, riconoscano il carattere evidente di riparo e protezione.

Sarebbe bello immaginare che a ciascun di loro e delle imbarcazione corrisponda un rifugio, e che la visibilità di questo nuovo paesaggio che si integra al processo naturale di trasformazione dell'isola, li faccia tornare ogni notte al proprio riparo, trovando identificazione con il proprio "pilastro", che compone nell'insieme la nuova infrastruttura.

STASIMO 5 _ Molteplicità

Il Carreiro dos Cacções era storicamente utilizzato come bacino di ancoraggio e riparo per le imbarcazioni dei pescatori, nei giorni di tempesta e marea alta, e per tutta la stagione invernale. Una volta superata la difficoltà di accesso alla baia, a causa del vento e delle forti correnti che si scontrano davanti a essa, questa insenatura costituisce naturalmente il luogo più protetto e riparato in cui rifugiarsi, un'eccezione per la costa settentrionale dell'isola, molto esposta alla forza del mare e quasi sempre inaccessibile. Inoltre, il Carreiro è irraggiungibile anche via terra, per la ripidità accentuata delle sue pareti, che non ne permettono la discesa. Il vento soffia da Nord-Ovest durante tutto l'anno senza costituire un ostacolo all'interno della baia, mentre, al contrario, la forte ondulazione nei giorni di onde grosse (3-4 m), si manifesta nella variazione del livello dell'acqua, che cambia in maniera graduale fino a 4 metri in un solo giro. La profondità del fondale raggiunge i -15 mslm, e coincide con l'ingresso alla baia, risalendo fino alla quota 0 mslm, raggiunta sulla spiaggia, nel percorso che accompagna per quasi 300 m le due pareti rocciose che corono parallelamente a delimitare il Carreiro.

La potente energia delle onde che si propagano in mare aperto a partire dal Canhão de Nazarè ci accompagna all'interno del Carreiro dos Cacções, in un percorso progressivo che si si congiunge sulla terza parete, alla quota di 8 mslm, definendo più precisamente la rampa naturale preesistente e la geometria del nuovo rifugio.

La nuova infrastruttura si compone di una successione di setti modulari di cemento che si appoggiano alla parete rocciosa, penetrandola nella misura sufficiente a sostenere il percorso della piattaforma che circonda la baia e distribuisce gli alloggi e le darsene, ospitando al suo interno tutti gli ambienti funzionali legati al tema di progetto.

In questa intima relazione che si stabilisce tra la parete di granito e la vista sul Carreiro dos Cacções, che coincide con lo spazio occupato dal rifugio per il pescatore, ciascun ambiente di cui esso si compone è distribuito dal corridoio, che crea una piattaforma alla quota di 2,2 mslm, preservando questo spazio dalla potenza applicata dal ciclo delle mare e dalla variazione del livello dell'acqua.

Questo spazio è distribuito da uno stretto passaggio che corre tra la parete rocciosa e quella in cemento del modulo che racchiude al suo interno una delle funzioni destinate all'alloggio delle persone, quali camera, cucina, bagno, camino, magazzino, spogliatoio e piscine.

L'ingresso a questi ambienti, privi di porta, è definito dal carattere di compressione del volume della parete che ne rappresenta simbolicamente la soglia, intesa come il passaggio ad un nuovo spazio, all'interno del quale avviene l'esercizio opposto, la decompressione della massa fino all'apertura che consente all'acqua e alla luce di penetrare all'interno di ogni modulo.

Questo permette tanto di definire sul piano della piattaforma la presenza volumetrica di ciascuno degli spazi abitati sottostanti, quanto di illuminarli naturalmente, determinando il carattere “domestico” di ciascuno dei pilastri che compongono la nuova infrastruttura, in cui il pescatore può riconoscersi sfruttando il dislivello per osservare il nuovo paesaggio.

La stessa strategia si applica anche per gli elementi modulari che definiscono le due darsene di appoggio alle imbarcazioni, a cui si accede attraverso una galleria marittima che distribuisce tanto gli ambienti destinati all'immagazzinamento e alla riparazione dei materiali per la navigazione, quanto le gallerie naturali esistenti.

Ciascuno di questi moduli è caratterizzato da una differente profondità direttamente relazionata alla variazione delle mare, diversificando l'uso di questi spazi a seconda delle epoche del giorno e dell'anno: dipendentemente dal livello dell'acqua e dalle possibilità di accesso essi fungono da piscine, magazzino, rimessa, bagno o camino.

Nella nuova darsena, anche le scale che collegano al percorso superiore sono accessibili solo per mare.

STASIMO 6 _ Coerenza

La Storia dell'Isola Berlenga si traccia quasi esclusivamente sul versante meridionale, dove, dipendentemente dalle condizioni del mare, è sempre stata più facile l'approssimazione alla costa, in particolare nel Carreiro do Monasteiro, dove, nel 1513, la Regina Dona Maria diede ordine di iniziare la prima costruzione dell'isola.

In seguito ai numerosi saccheggi ad opera dei pirati che navigavano in queste acque, il Monastero della Misericordia venne ben presto abbandonato e l'isola rimase nuovamente disabitata, dichiarata area protetta, interdetta alla caccia e alla pesca, quindi all'abitare dell'uomo.

Con le macerie del Monastero, nel 1651, venne costruito il Forte di São João Baptista, situato su un gruppo di rocce a pochi metri dalla costa, sempre sul versante meridionale dell'isola.

Nonostante il grande interesse per la posizione strategica occupata dalla fortezza, dimostrato dai numerosi attacchi militari, l'isola continuò la sua storia quasi alla totale insaputa dell'uomo, fino a quando, nel 1839 venne dato inizio alla costruzione del Faro Duque da Bragança, situato nella zona più alta dell'isola per assicurare la navigazione marittima.

I responsabili del faro furono, quindi, i primi abitanti stabili dell'isola, fino a quando, nel 1941 il Comandante del Porto di Peniche, Antonio de Andrade da Silva, decise di realizzare un piccolo villaggio di trenta case in cui i pescatori potessero soggiornare nella stagione estiva.

Le due insenature naturali dell'isola, il Carreiro do Monasteiro e il Carreiro do Cacções, si pongono in assoluta continuità tra di loro, essendo il risultato dei movimenti tettonici che ripercorrono la faglia geologica esistente, che li unisce, tagliando longitudinalmente la Berlenga, della direzione Nord-Ovest, verso Sud-Est.

In futuro esse arriveranno a congiungersi, vincendo quel minuscolo lembo di terra che tiene unita la Ilha Velha alla Ilha Berlenga.

Avvenimenti storici dell'Isola Belenga.

- 280 milioni di anni fa: formazione della roccia magmatica che costituì la Berlenga Grande e le altrettante isole emerse, la cui composizione geologica differisce incredibilmente da quella che costituisce la penisola di Peniche.
- 1000 a.C. insediamento fenicio che pratica il culto della divinità Baal-Melkart.
- 130 a.C. è una delle basi delle rotte commerciali della Flotta Romana.
- 61 a.C. L'esercito di Giulio Cesare vince contro i Lusitani, costringendo alla fuga la popolazione di Peniche e dell'arcipelago delle Berlengas.
- 1465 d.C. il Re del Portogallo Afonso V promulga uno statuto che sancisce l'arcipelago come area protetta, interdetta alla caccia e alla pesca.
- 1513 d. C. La Regina portoghese, Dona Maria, consorte del Re Manuele I, ordina la costruzione di un monastero per i frati dell'Ordine dos Jerónimos sull'isola Berlenga Grande, localizzata dove oggi sorge il Bairro dos Pescadores.
- 1545 d.C. l'ordine abbandona il Monastero della Misericordia, distrutto dai numerosi attacchi e saccheggi di molti pirati, gli ultimi dei quali, algerini, obbligano i monaci ad abbandonare la struttura.
- 1651 d.C. viene ultimato il Forte di São João Baptista, realizzato con le macerie del precedente monastero, situato però in un'altra posizione, su un gruppo di rocce, a pochi metri dalla riva, alla quale rimane collegata da un debole provvisorio ponte in muratura, abbattuto in caso di attacco, completamente circondato dall'acqua e perciò meno vulnerabile agli attacchi pirati.
- Il forte occupa una posizione strategica, rientrando nel sistema di fortezze collocate sulla costa portoghese prossima all'arcipelago, che conta anche la Fortezza di Peniche.
- 1666 d.C. il Forte resiste all'assedio spagnolo guidato dal Comandante Don Diego de Ibarra; un manipolo di soldati portoghesi, comandati dal Comandante Avelar Pessoa, resiste eroicamente per due giornate contro quattordici navi e una caravella spagnoli, circa 1000 uomini, consegnando alla storia la memoria della straordinaria vicenda.
- 1808 d.C. il Forte viene occupato dalle truppe inglesi, aiutate dai pescatori del porto di Peniche, che tentano di attaccare l'esercito Napoleonico stanziato nella Fortezza della Cittadella.
- 1839 d.C. iniziano i lavori per la costruzione del Faro "Duque da Bragança", situato nella zona più alta dell'isola per assicurare la navigazione marittima.
- 1851 d.C. sono realizzate due residenze simmetriche, accostate all'edificio del Faro, per i responsabili del faro e per le loro famiglie, che abitano stabilmente l'isola.
- 1878 d.C. il faro è munito di elettricità.
- 1932 d.C. abbandonato per qualche tempo, cominciano i lavori di restauro del Forte .

- 1941 d.C. il Comandante del Porto di Peniche, Antonio de Andrade da Silva, decide di realizzare un piccolo villaggio di trenta case per i pescatori che risiedono temporaneamente sull'isola, dopo aver ottenuto il permesso di abitabilità.
- 1947 d.C. viene rimossa dal Forte tutta l'artiglieria, e la costruzione viene nuovamente abbandonata, fino a quando non verrà nuovamente occupata come albergo in epoca recente.
- 1948 d.C. le imbarcazioni normalmente utilizzate per la pesca in questa zona, vengono munite di motore.
- 1951 d.C. un'imbarcazione da pesca viene trasformata in traghetto per il trasporto dei turisti, assumendo il nome di "Cabo Avelar Pessoa", dando inizio all'occupazione turistica dell'isola durante i mesi estivi.
- 1953 d. C. Restauro del Forte trasformato in Ostello e costruzione del ristorante "Mar e Sol", primo stabilimento turistico dell'isola.
- 1981 d. C. Viene promulgato l'atto che sancisce l'isola come Riserva Naturale.
- 1985 d. C. il Faro viene automatizzato, da questo momento in poi neppure il responsabile dell'isola vivrà più stabilmente su di essa, ma da questo momento il corretto funzionamento verrà verificato da due militari della Marina di Peniche che lo revisionano ogni due settimane.
- 1989 d.C. La riserva Naturale diventa una Riserva Biologica Europea.
- 2001 d. C. vengono montati dei pannelli solari sulla copertura della cisterna d'acqua prossima al Faro, trasformando l'energia di cui si serve per il suo funzionamento in energia rinnovabile.
- 2014 abrigo para barcos e pessoas.

La regione settentrionale dell'isola, in cui interviene il nuovo rifugio è quella maggiormente esposta all'azione del vento e del moto ondulatorio delle onde: essa è caratterizzata da una galleria marittima, il Furado, percorribile a piedi, che corre del senso della faglia geologica qui esistente, integrandosi con il rifugio generato dalla stessa faglia, fino a sbucare sulla rampa che risale la parete rocciosa ricongiungendosi con il nuovo percorso del Carreiro dos Cacções, alla quota di 8 mslm.

L'area di intervento è determinata dalla sua accidentalità geologica e geografica, strategica se si tratta, come in questo caso, di proporre un oggetto dal valore simbolico unitario ed elementare, efficace quanto ridisegnare geometricamente un profilo già esistente in natura, il gesto che segna il passaggio del pescatore sull'isola, senza trascurare il rispetto per la forza della natura, che domina il paesaggio dell'isola, determinandone le sorti.

Unica possibilità per l'uomo di partecipare alla sua memoria storica, è quella di lasciare che la sua immaginazione intervenga sulla scena, manovrata dalla Fantasia, attraverso una rappresentazione coerente, per il tempo necessario al delirio di intervenire nuovamente.

REALIZZAZIONE DEL FANTASTICO

Le parole citate da Italo Calvino nel libro *Lezioni Americane*, sono esempi straordinari innescati dalla Fantasia, di possibilità alternative per ripensare la realtà che ci circonda.

Lo scrittore intende offrire una serie di lezioni magistrali su come affrontare il nuovo millennio ormai alle porte, proponendo una selezione di sei concetti chiave, ognuno legato a un valore letterario fondamentale da tenere a mente, uno sguardo indiretto sulla realtà, restituita a noi dalle sue parole come un mondo *leggero, rapido*, in cui la *visibilità* è dominante, le immagini si *moltiplicano* in maniera incontrollata, ma la *coerenza* rappresenta l'unica possibilità con cui relazionarsi ad essa, non solo intellettualmente, ma in quanto essere vivente.

La Fantasia è il valore che potrebbe, intuitivamente, aggiungersi alla lista stipulata dallo scrittore, facoltà umana che consente un'analisi sensibile e disillusa di ciò che si nasconde dietro alla parvenza di realtà con cui siamo abitualmente indotti a confrontarci, una forza incontrollabile capace di agevolarci nel processo associativo cui ricorriamo per interpretare il mondo che abitiamo. La Fantasia è capace di comprendere tutti questi principi nel desiderio del risultato cui tende, comprendere ciò con cui entra in collisione, per pensare a una soluzione che al momento non è presente ma può essere oggettivata per mezzo una rappresentazione *Leggera, Rapida, Esatta, Visibile, Molteplice e Coerente*.

L'architettura si nutre di archetipi e mitologie tanto quanto le fiabe, viaggiando nel tempo e nello spazio alla ricerca della forma che meglio si adatta ad un contesto specifico, scoprendo il valore della memoria dei luoghi. L'architetto si prefigura, secondo questa costruzione, come il regista che dirige la scena, sostenuto dalla sua naturale predisposizione all'osservazione sensibile dei rapporti che intercorrono tra le immagini e la realtà. Suo è il compito della trasmissione di elementi contingenti alla dimensione della tradizione. Calvino vive ed opera individuando l'urgenza di una tale ridefinizione del ruolo dello scrittore, e in generale dell'uomo del prossimo millennio. I principi da lui individuati a tale scopo si affermano come il sistema attraverso cui lo stratega, tanto come architetto quanto come pescatore, può mediare tra la tradizione e il pubblico che assiste allo spettacolo della trasformazione della realtà.

Il teatro è il "luogo" dei luoghi, in cui si confondono l'inizio e la fine del dramma, nel gioco infinito della memoria e dell'analogia, la dimensione in cui viene vissuto con maggiore intensità e consapevolezza il senso del limite, inteso come soglia che separa la realtà dalle sue infinite possibili interpretazioni con l'intento di contestualizzare la scena d'azione come verità incontestabile.

La Fantasia è il *Deus ex Machina* calato sulla scena per trovare soluzione al dramma.

Non esiste luogo più adatto di una baia naturale inaccessibile ma allo stesso tempo accogliente, ad accompagnare la storia immaginata e licenziosa dell'isola, intendendo il delirio come una possibile fantasia che permette ordine e adattamento al paesaggio.

Essa interviene attraverso la rappresentazione di un muro che crea l'artificializzazione di qualcosa che non c'è, la darsena naturale per i pescatori sfuggiti alla furia dell'Oceano e approdati su un'isola che è destinata, per sua stessa natura, a scomparire, inghiottita dal mare che l'ha plasmata per secoli come una preziosa scultura.

Bisogna allontanarsi nuovamete dall'isola per poterla finalmente vedere e capire.

“[...] In questo modo, queste vittorie conseguite da parte delle città, sono state possibili grazie all'astuzia e all'esperienza degli architetti, e non all'impiego delle macchine. In questo libro ho descritto, come meglio ho potuto, le tecnologie meccaniche che mi sono sembrate più utili tanto in tempo di guerra, quanto in quello di pace. Nei precedenti nove, ho trattato uno specifico tema, uno per ciascun libro, in modo da presentare in un'opera totale tutte le applicazioni dell'architettura, ben descritte, nei dieci libri.”

Vitruvio Pollione Marco, *De Architectura*, Torino, Einaudi.

É con queste parole che Vitruvio si congeda nell'ultimo libro del *De Architectura*, affidando all'architetto il compito morale di escogitare, grazie al sagace impiego delle sue virtù e delle sue competenze, espedienti talmente efficaci quanto intelligenti, e invitandolo a rinnegare quei semplici sotterfugi che da sempre sono impiegati in tempo di guerra, come immediata risposta all'emergenza, ma incapaci di ripristinare l'ordine e la razionalità che contraddistinguono il suo operato.

BIBLIOGRAFIA

1. Amado Ana, Plano de ordenamento da Reserva natural das Berlengas; ICNB, Peniche, 2007.
2. Aureli Pier Vittorio, The Possibility of an Absolute Architecture, Cambridge, The MIT Press, 2011, ISBN 97800262515795.
3. Biragni Marco, Storia dell'architettura contemporanea II, Milano, Einaudi, 2008, ISBN 978-8806193133.
4. Cacciari Massimo, L'Arcipelago, Milano, Adelphi editore, 1997, ISBN 9788845912757.
5. Calvino Italo, Le città invisibili, Milano, Oscar Mondadori, 1993, ISBN 9788804425540.
6. Calvino Italo, Lezioni Americane _ Sei proposte per il prossimo millennio, Milano, Oscar Mondadori, 1993, ISBN 9788804485995.
7. Castillo Eduardo, Conversaciones Informales _ Germàn del Sol, Santiago, ARQ Ediciones, 2009, ISBN 9789561410794.
8. Colafranceschi Daniela, "Landscapes+100 palabras para hablar", Barcelona, Land&ScapeSeries _ GILI, 2007, ISBN 9788425220241.
9. Hejduk John, Construcciones de diario, Barcelona, Gustavo Gili, 2009, ISBN ????
10. Hejduk John, Shkapich Kim, Mask of Medusa: Works, 1947-1983, Nw York, Rizzoli, 1985, ISBN ??????????
11. Koolhaas Rem, trad. Biraghi Marco, Delirious New York Milano, Electa, 2001, ISBN 978884356230.
12. Lynch Kevin, The Imagine of the City, Cambridge, The MIT Press, 1960, ISBN 9780262620017.
13. Munari Bruno, *Fantasia*, Bari, Editori Laterza, 1977, ISBN 9788842011972.
14. Munari Bruno, Fotocronache _ dall'isola del tartufo al qui pro quo, Mantova, Maurizio Corraini, 1997, ISBN 8787021625.
15. Norberg-Schulz Chtistisn, Genius Loci, Torino, Loescher Editore, 1979, ISBN 9788820125912.
16. PROAP, Arquitectura paisagista // Landscape Architecture, Lisboa, Edição Note, 2010, ISBN 9789899707207.
17. Puga Cecilia, 2G _ International Architecture Review, #53, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2010, ISBN 9788425223396.
18. Romani Maria Ave, Abitare il Limite, Tesi Triennale, Politecnico di Milano, settembre 2012.
19. Rogers Ernesto Nathan, Esperienza dell'architettura, Milano, Skira, 1997, ISBN 9788881181476.
20. Rossi Aldo, L'architettura della città, Padova, Marsilio, 1970, ISBN 978-8842218920.
21. Rowe Colin, Koetter Fred, Collage City, Cambridge, The MIT Press, 1981, ISBN 9780262180863.
22. Ruskin John, The Seven Lamps of Architecture, New York, J. Wiley & Sons, 1884, ISBN 0300105711.
23. Serra Richard, Sculpture 1985\1998, Los Angeles, Steidl _ the Museum of Contemporary Art, 1998, ISBN 9783882436235.
24. Solà-Morales Ignasi de, Diferencias: topografía de la arquitectura contemporánea, Barcelona, Gustavo Gili, 1995, ISBN 9788425219122.
25. Ungers Oswald Mathias, Morphologie _ City Metaphors, Cologne, Walter König, 2011, ISBN 9783865609465.

26. Venturi Robert _ Scott Brown Denise _ Izenour Steven, *Imparare da Las Vegas*, Cambridge, The MIT Press, 1977, ISBN 9780262720069.
27. Venturi Robert, *Complexity and Contraddiction in Architecture*, London, Museum of Modern Art, 1977, ISBN 978-0870702822.
28. Vinci Leonardo da, *Delle Acque*, Firenze, Giunti Barbèra, 1982, ISBN 9788860480170.
29. Vico Gianbattista, *La Scienza Nuova*, 1725, a cura di Rossi Paolo, Milano, Rizzoli, 1959, ISBN 9788849138696.
30. Vitruvio Pollione Marco, *De Architectura*, Torino, Einaudi, 1997, ISBN 9788806122393.
31. Yourcenar Marguerite, trad. Mazzolani Storoni Lidia, *Memorie di Adriano*, Torino, Einaudi, 1988, ISBN 9788806163013 .
32. Weyergraf Clara, Richard Serra _ Interviews 1970\1980, London, The Hudson River Museum, Library of Congress, 1980, ISBN 978-0962776755.

ARTICOLI

33. Artigo informativo da Reserva Natural das Berlengas do Instituto da Conservação da Natureza.
34. Ghirri Luigi, *Pensare per immagini*, catalogo mostra, Roma, Electa, 2014.
35. *Ilustração Portuguesa*, 2º serie, nº865, Lisboa, 16 de Setembro de 1922.
36. *Islands*, San Rocco #1, Venezia, Ourtype, winter 2011, ISSN 20384912.
37. *Molhes do Douro, Sebentas de Obra #2*, Universidade de Porto, junho 2011, ISBN 9789899669642
38. *Place-Less, Dedalo #09*, Porto, aefaup, 2013, ISSN 1674-6514.
39. *What's wrong with the primitive hut?*, San Rocco #8, Venezia, Ourtype, winter 2013, ISSN 20384912.
40. *Workshop of EM2N Mathias Müller _ Daniel Niggli*, Universidad Católica de Chile, Santiago, Facultad de Arquitectura, Junio 2013.

SITI INTERNET

41. Semedo Artur, *O Rei das Berlengas _ ou a indepêndencia das ditas*, film, 1978, <https://www.youtube.com/watch?v=w4AvYveByhg>
42. www.cm-peniche.pt
43. Instituto Português do Mar e da Atmosfera – www.ipma.pt
44. www.amigos-de-peniche.blogspot.com