

FORT

Giocare con i mondi

Lo studio per l'utilizzo permanente della Fortezza in breve

Benno Simma MMXI01



FORT
Giocare con i mondi

Lo studio per l'utilizzo permanente della Fortezza in breve

Benno Simma MMXI1

Indice

I Giocare con la paura

.In principio fu la paura del nemico	6
.Europa in rivolta	6
.Il mondo dell'Arciduca	6
.La paura dei recidivi	7
.Eppur si costruisce	7
.Senso proprio e senso comune	8
.Identità e storia	8
.La grande opera del forte: una rappresentazione della forza nella debolezza	8
.Conflitto e armonia	9

II Giocare con i ruoli

.La simulazione del conflitto e la sua risoluzione	10
.Il gioco veloce dei bambini	10
.Un viaggio nel tempo dei conflitti	11
.Così si gioca con l'identità	12
.Il gioco della pace	14
.Donne e conflitti: il filo d'Arianna	14
.Ombre nemiche, luci amiche	16
.FORT, in piccolo e in grande	16
.La caccia all'oro	17
.Arte e cultura nell'Acropoli	17
.Sogni di mezza estate e fiabe d'inverno	17
.Labirinti, carceri, Franz Von Scholl e Giambattista Piranesi	19
.Arte, cultura e alta formazione	20

.Storie da toccare	20
<i>.FORT e il suo villaggio : cronache di vita</i>	20
<i>.La comunità della valle e la sua identità</i>	21
<i>.La vita degli uomini e degli oggetti</i>	22
III Giocare con energia e movimento	
.Architettura contemporanea per la mobilità	22
<i>.Dalla gomma al ferro: la società del Tunnel del Brennero</i>	22
<i>.Segnali per una mobilità del domani in un'architettura di oggi</i>	25
<i>.Costruire la Pace</i>	25
<i>.Autostrada&Ferrovia attraversano il Portale: uscite e entrate</i>	25
<i>.Il faro sul lago</i>	27
<i>.La cremagliera verso l'alto</i>	28
.I movimenti del corpo	28
<i>.Condizioni estreme per uno Sport estremo: le arti marziali nel FORT</i>	28
<i>.Giocare con nonno Freddo</i>	29
<i>.Anche un lago artificiale è un lago</i>	30
<i>.La sfida della montagna</i>	30
<i>.Biciclette, treni e altre storie</i>	30
.Il forte: un accumulo di energia	30
<i>.Laghi non inondano solo villaggi</i>	30
<i>.Un forte si riscalda</i>	31
IV Giocare con il futuro	
.Cauti interventi	31
<i>.Ricostruzioni e restauri rispettosi</i>	31
<i>.Il fascino di Sparta</i>	32
.L'arte dell'azione	32
<i>.Un portale per l'Europa delle regioni</i>	32

<i>.Dolomiti e prodotti di qualità</i>	32
<i>.La cultura vien mangiando</i>	32
<i>.Il mercato del gioco e dello stupore</i>	32
<i>.Il forte val bene un matrimonio</i>	33
.La decisione ed i suoi organismi	33
<i>.La Fondazione FORT</i>	33
<i>.Il contributo decisivo dell'economia</i>	33
<i>.Il consiglio culturale di FORT</i>	34
<i>.Campi d'azione del CdA</i>	34
V Giocare con i mondi	
.L'arte della pace	34
<i>.L'arte del gioco con i mondi</i>	34
<i>.Un sguardo al futuro</i>	44

I Giocare con la paura

.In principio fu la paura del nemico

.Europa in rivolta

La rivoluzione francese del 1789 mette in movimento l'insieme degli stati europei di allora. I suoi effetti hanno influssi indiretti che giungono sino ai giorni nostri. Le guerre scatenate dalla rivoluzione, dal *Directoire* e infine da Napoleone stesso influenzano decisamente il senso di sicurezza della monarchia austriaca - come parte attiva dell'alleanza tedesca (*Deutscher Bund*)- fino agli anni 60 del 19° secolo. La minaccia francese - materializzata come paura dell'attacco dello sconosciuto, del nuovo - occupa senza dubbio il punto centrale dell'agire militare, ed in secondo luogo sociale e culturale, della casa imperiale d'Austria. Nel 1792 l'Assemblea Legislativa francese dichiara per la prima volta direttamente guerra all'Austria. Così prendono inizio una serie di scontri militari che sconvolgeranno l'Europa per più di 23 anni.

Durante l'avanzamento delle truppe francesi - che irrompono da sud verso l'Europa centrale - il *Tirolo* diventa teatro secondario di guerra. La *Val Pusteria* è libera a qualsiasi passaggio di truppe. Senza grandi resistenze - all'inizio con l'effetto sorpresa - le truppe francesi avanzano attraverso *Villach*, *Klagenfurt* e *Leoben* fino alle immediate vicinanze di *Vienna* e costringono l'imperatore austriaco per la prima volta al tavolo delle trattative. Nel 1802 questa debolezza momentanea dell'*Austria* induce il giovane direttore generale del genio militare, arciduca *Giovanni (Erzherzog Johann)* ad una serie di ragionamenti strategici attorno alla copertura militare dell'accesso al *Brennero* che infine portano alla decisione di erigere una grande opera di difesa nella zona di *Bressanone*.

.Il mondo dell'Arciduca

L'arciduca *Giovanni*, a cui dal 1801 verranno delegate tutte le competenze riguardanti la costruzione delle fortificazioni di difesa austriache, dopo l'ennesimo attacco dei francesi provenienti da sud si troverà ad attraversare in ritirata il paese di *Aica*, appunto il luogo dove più tardi sarà eretta *Fortezza*, proseguendo poi, attraverso la *Pusteria* verso *Spittal*, *Villach* e *Klagenfurt*. I francesi lo seguono a passo stretto sino a *Bressanone*. L'arciduca rimane profondamente impressionato dall'aver costantemente alle calcagna truppe nemiche. Questa „ossessione“ lo porta alla convinzione assoluta che nella zona di *Bressanone* debba essere eretta una grande fortezza. Nel 1809 i contadini ribelli tirolesi occuperanno la città di *Innsbruck* con l'aiuto del generale austriaco *Chasteler* che avanzerà verso la città tirolese da *Villach*, attraversando la *Val Pusteria* passando per il *Ponte Alto* di *Aica* e il *Brennero*. Passando sul *Ponte Alto* ordinerà di erigere una serie di fortificazioni provvisorie sull'altipiano di *Sciaves*, creando le prime basi per una barriera fortificata ad *Aica* che prenderà più tardi il nome di *Fortezza*.

L'arciduca *Giovanni*, durante uno dei suoi primi viaggi di ricognizione nel 1804, segue semplicemente le tracce lasciate dal generale *Chasteler* e decide così definitivamente la grande costruzione della fortezza a nord di *Bolzano*. Solamente negli anni trenta del 18° secolo, dopo la spinta decisiva del terrore delle sommosse popolari a *Bologna* e *Parma* e dopo la rivoluzione del luglio francese, si arriverà finalmente alla costruzione della grande opera di difesa. In base all'editto imperiale dell'anno 1830 si arriverà alla definitiva decisione di procedere all'opera.

Nel 1832 l'ingegnere generale maggiore dell'esercito austriaco, *Franz Von Scholl*, direttore del genio nel distretto di *Verona*, verrà incaricato di progettare una prima opera di difesa sopra il *Ponte Alto* di *Aica*. *Franz Von Scholl* concepisce un insie-

me difensivo in tre parti di estrema coerenza e di aspetto prettamente monumentale. Dal punto di vista delle tecniche fortilizie e architettoniche si vuole raggiungere il massimo. Il 17 giugno 1833, su ordine diretto dell'arciduca, attraverso il suo diretto incaricato, il conte *Baillet de Latour*, verrà dato il via definitivo ai lavori.

.La paura dei recidivi

Con ciò si raggiunge finalmente l'obbiettivo di tanti sforzi e interminabili momenti di paura dell'imperatore e della sua cerchia più ristretta, quello di erigere una fortezza al bivio tra le valli della *Pusteria* e dell'*Isarco*. In questo contesto si temono ancora i francesi in quanto „recidivi“ nello sferrare attacchi improvvisi e minacciosi, spesso surrogati da uno sfondo propagandistico per la causa rivoluzionaria e il dominio del popolo, contro il potere assolutistico della Casa d'Austria.

Nella realizzazione della fortezza l'arciduca *Giovanni* riuscirà ad affermarsi rispetto ai suoi fratelli *Francesco II* e dopo il 1806, *Francesco I* - condividendo le loro stesse paure - nonostante la loro continua diffidenza e i loro continui sforzi di limitare la sua libertà d'azione. Per costruire la fortezza i vertici dell'impero prendono una decisione assolutamente unanime, quasi come fosse un capriccio concordato. Si decreta che il forte sia costruito immediatamente e senza badare a spese, con la massima rappresentatività estetica del potere.

.Eppur si costruisce

Subito dopo questa storica decisione e prima di iniziare il gigantesco cantiere si dà comunque l'incarico speciale a *Carlo Von Martony* di redigere un rapporto sulla fattibilità effettiva del progetto e sulla validità strategica della nuova fortezza. Questo

Franz Von Scholl (1838) a confronto con *Giambattista Piranesi* (1778): Più di mezzo secolo di visioni architettoniche su potere e violenza



sicuramente per trovare riconfermate le tesi già formulate e sottolineare le decisioni già prese. Il tenente colonello *Karl Martony de Köszeg*, allievo della rinomata imperiale accademia di ingegneria redige un rapporto dettagliatissimo. Nel suo documento non mancano punti assai critici e in più parti egli esprime seri dubbi sulle scelte operate. Nonostante il rispetto rivolto ai suoi superiori, *Martony* si esprime chiaramente contro la scelta del luogo, in quanto la nuova fortezza non riuscirebbe affatto a fermare l'eventuale passaggio contemporaneo del nemico sia attraverso il valico del *Brennero* sia attraverso la *Val Pusteria*.

Tutto ciò riconferma le tesi sulle divergenze esistenti tra le scelte militari dell'impero da una parte e le prerogative dinastiche dall'altra. La errata disposizione di un unico sbarramento fortilizio presso il *Ponte Alto* nei pressi di *Aica* - a prescindere

dalle immense spese per un impero in permanente difficoltà finanziaria - rimane comunque senza conseguenza alcuna. È assai significativo che il rapporto tecnico sulla fattibilità del forte redatto da *Martony* rimanga lettera morta. Come suo diretto superiore, *Franz Von Scholl*, in quanto progettista e architetto dell'opera, doveva esserne sicuramente al corrente. Il rapporto non viene considerato e finisce in archivio. L'arciduca è fiero della grande opera che si ergerà a simbolo della sua particolare considerazione del prediletto *Tirolo*. Le fortezze dunque appartengono da sempre alla categoria delle costruzioni che rappresentano il potere e così il forte di *Fortezza* si ergerà a simbolo edificato della paura che l'assolutismo coltiva nei confronti della rivoluzione borghese.

Informazioni tratte da: *Christoph Hackelsberger: Die k.u.k. Franzensfeste* (La Fortezza austro-ungarica), edizione del *Deutscher Kunstverlag*, ISBN 3 422 00795 4



Scritte in lingua ceca nei piani bassi della fortezza a livello del bacino artificiale (foto: cortesemente Paolo Mazzi/associazione Oppidum)

.Senso proprio e senso comune

.Identità e storia

In sintesi, la Fortezza acquisisce la sua chiara identità dalla storia stessa. Da qui dobbiamo partire per definire gli obiettivi guida di un luogo inteso come polo di attrazione e stupore per tanti visitatori. *Fortezza* raccoglie in sé tutte le potenzialità per diventare luogo eccellente di testimonianze dei vari conflitti che si sono susseguiti nella storia europea e regionale fino ai giorni nostri. Il ruolo sovranazionale dell' *Euregio* dell' *Alto Adige-Sudtirolo*, del *Tirolo* e del *Trentino* all'interno della comunità europea può essere di rilevante importanza in questo contesto. Inoltre la storia e il destino della fortezza in quanto opera di potenza imperiale costruita per condurre una guerra „mai avvenuta“ si presta particolarmente - in senso didattico individuale - a comunicare la pace. Attraverso una personale esperienza dei conflitti con giochi di simulazione i visitatori del forte arriveranno a raggiungere lo stadio di una risoluzione dei conflitti. Soprattutto bambini e giovani saranno attratti particolarmente da queste dinamiche: attraverso il senso proprio si arriverà al senso comune.

.La grande opera del forte: una rappresentazione della forza nella debolezza

La decisione di costruire la fortezza - nel contesto delle strategie di potere e dei conflitti interni allo stato austriaco - è dunque l'atto finale di un gioco tra la propria identità e quella di un nemico costruito dalla propria paura. In questo senso la fortezza costruita rappresenta alcuni contenuti simbolici forti che durano sino ai giorni nostri, nonostante sia cambiato il contesto storico.

Dagli anni '80 dell'Ottocento la fortezza non verrà più

utilizzata come costruzione difensiva, ma sarà semplicemente abbassata al rango di magazzino militare e deposito munizioni. Nel frattempo gli strumenti di guerra si erano „raffinati“ tecnologicamente attraverso lo sviluppo dei proiettili a tragitto verticale (come mortai e obici) che rendevano la fortezza particolarmente vulnerabile dall'alto. Dopo quello austriaco - alla fine della prima guerra mondiale - l'esercito italiano continuerà questa tradizione fino al 2003 utilizzando il forte solamente come deposito di munizioni.

Attratto dal *genius loci* della fortezza e dalla sua storica *aura* il dittatore fascista *Benito Mussolini* procederà alla costruzione di un sistema difensivo di bunker sotterranei, spinto da un sospetto verso lo storico alleato nazista. La Nato continuerà ad utilizzare questi bunker sino alla fine della „guerra fredda“. Di nuovo il gioco collettivo con la paura del nemico immaginario diventerà la forza trainante per la costruzioni di nuovi sistemi

Scritte e disegni di soldati dell'esercito italiano attorno al 1930 nella fortezza alta. Una rappresentazione della propria identità.



difensivi. Il *Bunker numero tre*, restaurato recentemente, fungerà da testimone di manovre e simulazioni di conflitti in una Europa dopo la seconda guerra mondiale.

Nel 1943 il massiccio blocco granitico sotto il forte medio sarà perforato con un tunnel dai nazisti per conservarvi il tesoro della *Banca d'Italia* in lingotti d'oro, in trasferimento verso *Berlino*. Questo fatto, ricostruito attraverso un gioco di simulazione del conflitto produrrebbe una serie di caratteristiche e varianti molto interessanti. Alcune di loro potrebbero essere ricostruite all'interno del luogo, coinvolgendo gruppi di bambini ed adolescenti. Il ruolo particolare delle truppe americane come scopritori di parte del tesoro dopo la fine della seconda guerra mondiale assieme ad altre figure e caratteri coinvolti potrebbe essere inserito nella simulazione. Ne parleremo più avanti in maniera approfondita.

Ancora oggi gli abitanti di *Fortezza* hanno una certa difficoltà a rapportarsi al forte. Il suo carattere dominante di zona militare proibita per più di 180 anni alla popolazione civile è ancora oggi causa di una sorta di atteggiamento-*tabù* che potrebbe essere rielaborato attraverso giochi e simulazioni chiarificatrici, superando tale atteggiamento di paura mista a curiosità.

.Conflitto e armonia

La caratteristica più importante della fortezza potrebbe essere definita dal binomio „conflitto e armonia“. Nella dialettica tra attacco e difesa, tra guerra e pace, tra agire e non agire e tra attività e passività si crea una nuova situazione dove i conflitti precedenti si risolvono o addirittura si eliminano. Nello svolgimento di un gioco di simulazione del conflitto e della pace i protagonisti imparano a osservare e controllare le proprie aggressioni raggiungendo uno stato di armonia superiore e liberandosi da spinte emozionali negative.

Attraverso conoscenze sul presunto avversario o nemico (spesso errate) acquisite durante il gioco, si elabora man mano una conoscenza corretta che porta il gioco ad uno stato superiore di calma e di apertura. Con ciò si indicano concretamente le alternative ad un gioco solamente aggressivo e inneggiante alla violenza. I giocatori, nel caso specifico del gioco che si svolgerà all'interno della fortezza, potranno acquisire in specifico le varie identità dei soldati austriaci in difesa del forte oppure quelle dei soldati francesi in assedio fuori dal forte. In queste posizioni i giocatori devono essere informati sulla politica dell'epoca, sulle identità e le storie personali dei rispettivi ruoli tra difensori e attaccanti, sulle trattative con l'avversario decise in base alla dinamica dei fatti e sulle scelte per una politica di aggressione oppure di conciliazione. Lo scopo ultimo di un gioco del conflitto e/o dell'armonia dovrà essere sempre e comunque la costruzione di una risoluzione pacifica. La fortezza, come insieme di spazi in sequenza, acquista in questo caso particolare fascino come luogo di gioco che ha come scopo ultimo la pace tra i popoli.

Citato da: Christian Büttner, Joachim von Gottberg, Magdalena Kladzinski (editori) (2005): *Krieg in Bildschirmmedien. Zur politischen Orientierung Jugendlicher zwischen Inszenierung und Wirklichkeit* (La guerra rappresentata nei media su schermo. Per un orientamento dei giovani tra messa in scena e realtà), Monaco, Casa Editrice *Kopaed*



Copertina di un video-gioco dal nome *Peacemaker* che simula a tutti i livelli il conflitto medio-orientale tra Israele e Palestina

II Giocare con i ruoli

.La simulazione del conflitto e la sua risoluzione

Il gioco veloce dei bambini

Il gioco dei ruoli significa che i partecipanti svolgono di volta in volta i ruoli di persone fittizie con caratteristiche simulate - o come in una *pièce* teatrale, seguendo un preciso canovaccio - e acquisendo le identità specifiche delle figure che rappresentano nel gioco. Con ciò recitano e vivono intensamente le relazioni sociali e le vicende simulate sulla scena. Così, durante la recita del gruppo emergono le fantasie dei protagonisti e degli attori e si svela un preciso sistema di regole che farà in modo che il gioco abbia una struttura ben delineata. Nei giochi di ruolo tradizionali e spontanei (come il gioco delle guardie e dei ladri) le regole sono per la maggior parte implicite, mentre nei giochi di ruolo si arriva a regole scritte comunicate da un conduttore del gioco incaricato, da libri specifici o da programmi digitali.

A causa della crescente dominanza della comunicazione con/attraverso immagini nei media contemporanei - specialmente su internet - soprattutto bambini e adolescenti si sentono particolarmente attratti da qualsiasi tipo di gioco, ma soprattutto dai video-giochi. La veloce elaborazione e reazione a stimoli visivi occupa perciò un ruolo importante all'interno delle attività ludiche dei giovani d'oggi.

La elaborazione critica di queste impressioni forti è quindi più che necessaria. Sicuramente il gioco della simulazione dei conflitti, soprattutto in un luogo come *Fortezza* rappresenta una occasione unica per creare un punto di riferimento e di eccellenza nel settore ludico per l'area regionale delle tre provincie e per tutta l'*Europa*. Le ripercussioni economiche sulla *Fortezza* e sul suo territorio saranno notevoli.



Theo Hendrich nel ruolo di Andreas Hofer nell'omonimo pezzo teatrale rappresentato a Merano e Naturno (estate 2008)

.Un viaggio nel tempo dei conflitti

La dinamica del gioco di simulazione proposto per *Fortezza* con ruoli reali o virtuali si basa su esperienze già acquisite in questo campo specifico. Come spazi di gioco sono particolarmente indicati gli edifici a est nel forte medio (dal n° 22 al n° 28) - e la maggior parte degli edifici, compresi i cortili nella *acropoli* del forte alto (gli edifici dal n°1 al n° 8).

Che valga come esempio di questa simulazione di conflitto-armonia il gioco di ruolo elaborato e proposto dal *Consensus Building Institute di Boston (USA)*. Il punto di partenza della simulazione, in quanto base narrativa riferita alla storia reale, è il significativo conflitto tra la città di *Atene* e l'isola di *Melo* a sud di *Atene*, nell'*Egeo*. Traendo spunto dai fatti storici si simulerà il conflitto tra le due città. In verità, suddetta dinamica può essere applicata e trasferita a altri soggetti, spostando i contesti storici in epoche differenti, ma simili nello svolgimento. Ecco, in sintesi la dinamica della simulazione:

„*Gli abitanti di Melo* (che p.e., trasferendo nel tempo le identità, potrebbero essere gli abitanti del *Tirolo* nell'*Austria*

all'inizio del 19° secolo) *sono cresciuti religiosamente e onorano l'oracolo e gli dei. Il popolo è fiero del governo oligarchico - un governo di poche famiglie ricche - che ha sempre protetto la città.* “

Durante il gioco ad ogni partecipante verrà assegnata, secondo le informazioni storiche sulle parti in conflitto, una specifica identità di appartenenza. Per esempio un partecipante adatto sceglierà di acquisire il ruolo del generale di *Melo* (acquisendo con ciò anche la sua identità personale, la sua età, i suoi aspetti fisici, vestendo i suoi indumenti ecc.) che gli verrà consegnata nella forma di un vero e proprio documento di identità per il gioco.

Come detto, i ruoli assegnati possono riferirsi anche a situazioni storiche differenti ed essere trasferiti per esempio all'epoca europea dopo la rivoluzione francese (la prima guerra di coalizione dal 1792 al 1797).

In un gruppo di gioco composto da 10 persone possono essere acquisite le seguenti identità (tra parentesi le identità trasferite all'inizio del secolo 19°):

identità I	<i>l'ammiraglio degli ateniesi</i> (Napoleone di Francia)
identità I (2-6)	<i>il popolo degli ateniesi</i> (5 soldati francesi)
identità II	<i>il generale di Melo</i> (l'arciduca Giovanni d'Austria)
identità III	<i>il governatore di Melo</i> (Andreas Hofer)
identità II-III (2-6)	<i>il popolo di Melo</i> (5 tirolesi rivoltosi)
identità IV	<i>il re degli spartani</i> (re della Baviera)

identità I: „*L'ammiraglio degli ateniesi proviene da una famiglia di commercianti. È fiero del suo governo democratico e decide, dopo la fine della guerra contro gli spartani, di costringere Melo ad aderire alla lega navale delo-attica, se necessario, anche usando la violenza.* “

identità IV: „*Gli spartani sono un tradizionale alleato di Melo, ma dopo la sconfitta subita nella guerra contro Atene il re spartano vuole un accordo di non belligeranza con Atene per vivere in pace. Perciò eviterà in qualsiasi modo di fare accordi di alleanza con Melo.* “

identità II-III (2-6): „*Gli abitanti di Melo non mettono in dubbio minimamente il loro sistema oligarchico e le loro forme di governo.* “

identità III: „*Ogni 5 anni il consiglio degli oligarchi di Melo elegge un*

governatore che, in collaborazione stretta con il generale dirigerà il destino dello stato oligarchico. “

identità II: „*Il suddetto consiglio elegge un generale a vita che affianca il governatore come consigliere in tutte le questioni militari. L'attuale generale è in carica da 30 anni.* “

identità II-II (2-6): *Durante la guerra tra Sparta e Atene, Melo aveva cercato di assumere un ruolo neutrale e ritirato,* „

identità I: „*Atene passa all'attacco. Migliaia di soldati sotto il comando dell'ammiraglio minacciano le coste di Melo e aspettano il momento propizio per attaccare l'isola.* “

Il blocco navale ha conseguenze disastrose sul commercio che *Melo* conduce con le altre isole greche. Tutto è bloccato.

identità II-III: „*L'esercito di Melo consiste in 500 uomini e altri 1000 potrebbero entrare in combattimento come riservisti e volontari. Il consiglio degli oligarchi sa che il governatore non condivide le stesse paure e preoccupazioni della maggior parte degli abitanti di Melo.* “

identità III: „*Il governatore è convinto che l'isola potrà resistere a qualsiasi attacco e conta molto sulla forza dell'esercito riservista. In più è convinto che Sparta aiuterà Melo.* “

identità II: „*Il generale è fermamente convinto che Sparta manterrà la pace con Atene e continuerà a collaborare con gli ateniesi.* “

Il gioco può continuare con questi e simili ruoli.

Dal libro del **Consensus Building Institute** (CBI) Boston (USA): *Built to Win: Creating a World-Class Negotiating Organization*, Hal Movius und Lawrence Susskind, Harvard Business Press

.Così si gioca con l'identità

Acquisendo l'identità dell'ammiraglio, del generale e del governatore i partecipanti al gioco si vedono confrontati con due domande fondamentali, indotte dal conduttore del gioco. **Controllare la violenza - Atene e Melo** tentano di arrivare ad una tregua per far tacere le armi durante le trattative:

Gli oligarchi di Melo chiedono ad Atene di ritirare le sue truppe e di interrompere il suo blocco navale. Come riconoscimento alla ritirata delle truppe ateniesi Melo potrebbe convincere Sparta a non attaccare mai più gli ateniesi. Se Atene non dovesse essere disposta ad una soluzione del conflitto, la guerra sarebbe inevitabile. “

Continuare le trattative ad oltranza - Melo tenta di dettare le condizioni alle quali l'isola è disposta ad aderire alla lega delicata sotto il dominio di Atene: „*Il mantenimento di una tradizione antica di sette secoli è una priorità degli oligarchi. Per proteggere la gente, i contadini, i cittadini e soprattutto le usanze secolari, viene incaricato un generale capace di assumersi questo difficile ruolo.* “ (tra i partecipanti al gioco di simulazione si sceglierà dunque una persona in grado di svolgere appieno questa funzione) „*Anche se, nell'evolversi del conflitto, i soldati di Melo saranno capaci di respingere più volte gli ateniesi, Melo dovrà comunque arrivare a trattative con gli ateniesi se vorrà mantenere le peculiarità della sua società.* “ In questo caso il direttore del gioco proporrà una serie di trattative con gli ateniesi per uscire dal dilemma in cui si trova. Così i partecipanti al gioco impareranno a consolidare la pace con tutti mezzi, anche se l'avversario sarà il più „potente“.

Il gioco di ruolo allena dunque alla trattativa con chi è più potente. In questo momento il direttore del gioco ha la possibilità di fermare il gioco delle trattative per inserire ulteriori informazioni (p.e. la voce del popolo di *Melo* comunicata da appositi messi) utili a inserire spiegazioni su *feedbacks* e tecniche del gioco che avrebbero giovato alla causa degli abitanti di *Melo*.

Come finì poi la battaglia tra *Atene* e *Melo* in realtà?

Alla fine del gioco saranno comunicati anche gli esiti veri della storia. Il consiglio degli oligarchi di *Melo* offre ad *Atene* una proposta e *Atene* risponderà ad essa nel modo riportato qui sotto:

Melo: „*Non cederemo su ciò che abbiamo già conquistato.*

Da 700 anni Melo è una libera città isolana. Questa libertà non sarà

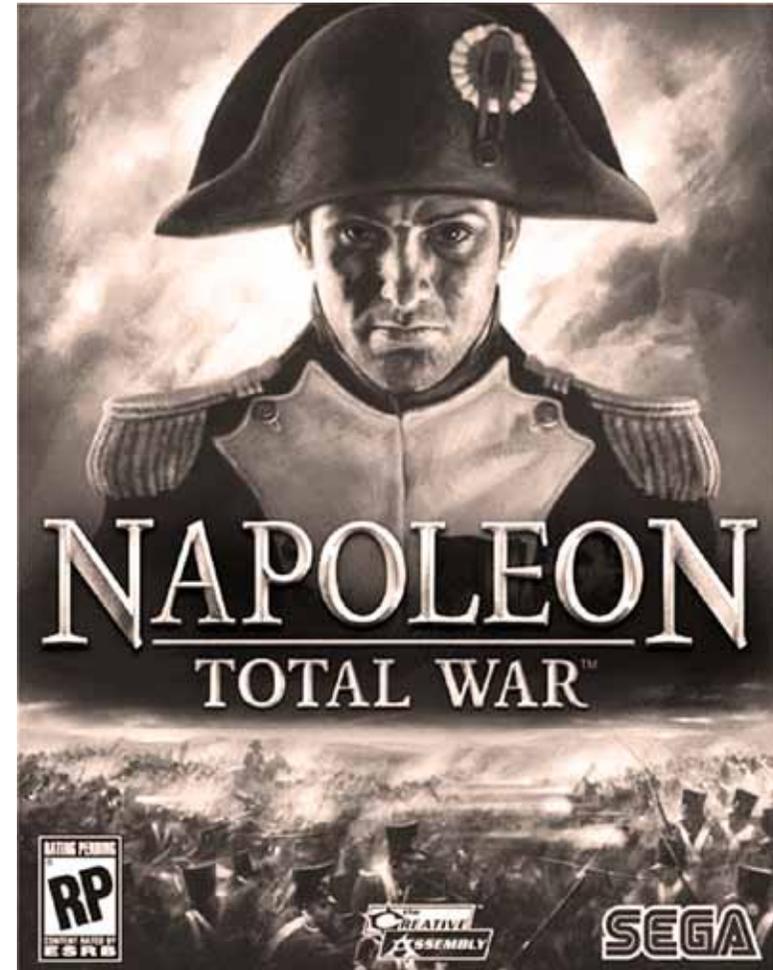
sacrificata in un attimo. Chiederemo a Sparta e alle nostre divinità di aiutarci e facciamo appello al vostro onore e alla vostra morale. Oltre a ciò possiamo offrirvi la nostra amicizia e neutralità.“

Atene risponderà: „*Voi preferite la speranza alla realtà e la morte alla vita. Ciò ci sembra una strana, anzi stupida posizione. Puntando tutto su una carta sola, perderete tutto.*“

Dopo il fallimento delle trattative, l'esercito di *Atene* costruirà un gigantesco vallo attorno alle mura di *Melo*. L'inverno seguente i soldati di *Melo* riusciranno ancora a respingere gli ateniesi più volte in mare, sfruttando un tratto del vallo poco custodito. In primavera un numeroso esercito ateniese attaccherà definitivamente *Melo*, radendola al suolo e uccidendo tutti gli uomini in età adulta dell'isola. *Sparta* non verrà mai in aiuto e manterrà il patto di pace con *Atene*. (Fonte storica: *Thukydides 2000*, Editrice Reclam, Stuttgart 2000, ISBN 3-15-001808-0, pagg. 45 - 460)

Tratto da: *Sozialer Raum und Soziale Arbeit* (Spazi sociali e lavoro nel sociale), Frank Früchtel, Wolfgang Budde, Gudrun Cyprian. Fieldbook; VS Verlag für Sozialwissenschaften

Recente videogioco di SEGA dal titolo „*Napoleon - Total War*“. Si vuole dimostrare che la storia recente europea suscita parecchio interesse commerciale. Purtroppo molti di questi giochi sono pieni di violenza e crudeltà e inneggiano alla guerra.



.Il gioco della pace

In base agli accenni sul gioco collettivo di ruolo per il superamento dei conflitti possiamo affermare che il complesso architettonico del forte di Fortezza è particolarmente adatto a ospitare questa attività ludica e a trarne anche i dovuti benefici economici. La simulazione e il gioco sono innanzitutto un divertimento, ma anche un apprendimento (tramite procedimenti interattivi) della storia e della politica regionali ed europee. Ciò ci induce a definire i punti chiave del „Gioco con i mondi“ all'interno della fortezza, che sarà semplicemente chiamata FORT. Come già accennato, si utilizzeranno i seguenti spazi o edifici:

- nel forte alto i blocchi 1a, 1b, 1c, 1d, 2, 3a, 3b, 4, 5, 6, 7 e 8;
- e nella parte est del forte medio i blocchi 22, 23, 24, 25, 6, 27 e 28.

Questi spazi saranno messi a disposizione per l'organizzazione logistica e lo svolgimento dei giochi di ruolo. Perciò in ambedue le aree saranno collocate le strutture di supporto e i servizi per i giochi stessi. Non escludiamo l'utilizzo di strutture temporanee (tensostrutture removibili) nei cortili interni durante i mesi estivi.

La simulazione verrà condotta e guidata da un direttore dei giochi. È prevista la partecipazione per gruppi di 10 persone. Questi si formeranno con tre modalità e con tre ruoli differenti (p.e. *Melo*, *Atene* e *Sparta*) e saranno in conflitto/confronto tra di loro. I diversi ruoli sono certificati e consegnati individualmente ad ogni singolo partecipante tramite un particolare documento di identità con le indicazioni di tutte le caratteristiche personali (sesso, grado militare, funzioni, e dettagli riguardanti la sua vita privata, come moglie, figli e famiglia ecc.). Il gioco del conflitto si svolgerà lungo un percorso stabilito, collocato su una se-

quenza di vani e edifici (soprattutto nel forte alto). È previsto l'impiego di nuove tecnologie della luce e dell'illuminazione (Laser, LED) e di rilevamenti di posizione tramite tecnologie da satellite (GPS). Alcuni spazi precedentemente definiti saranno destinati ad ospitare le attività di trattativa previste. Queste faranno parte del gioco stesso. Alla fine la „vittoria“ sarà assegnata solo al gruppo o alla persona la quale riuscirà - attraverso le trattative - a raggiungere una soluzione pacifica del conflitto.

.Donne e conflitti: il filo d'Arianna

Le attività ludiche definite da tale contesto generale saranno ovviamente diversificate, in modo da offrire uno spettro ampio di giochi per un pubblico più vario, di provenienze culturali e di generi diversi. Donne e ragazze avranno sicuramente un approccio diverso alla tematica del conflitto e ciò andrà considerato sin dall'inizio nell'offerta commerciale. In questo senso il gioco del mito greco del *Filo di Arianna* sarà offerto nel forte alto ed estenderà la gamma dei giochi offerta ad un pubblico più vasto.

Il filo è un dono della principessa *Arianna* (figlia del re *Minosse*) a *Teseo*. Con l'aiuto del filo donatogli da una donna, *Teseo* infine troverà la sua salvezza dal *Labirinto* minacciato dal *Minotauro*. Dopo aver ucciso il mostro, *Teseo*, con l'aiuto del filo di *Arianna* potrà nuovamente trovare la via d'uscita. Sarà *Dedalo* - fratello di *Arianna* e inventore del *Labirinto*- ad insegnargli il trucco. Solamente chi entra in un *Labirinto* stendendo un filo e marcando il percorso fatto riuscirà a conquistarsi nuovamente l'uscita, seguendo appunto il filo a ritroso.

Qui emerge quindi una variante diversa del gioco di ruolo, dove il conflitto esplicito risulta essere meno evidente, mettendo in primo piano la cooperazione tra gruppi e persone. In questo caso la risoluzione di un „conflitto“ *sui generis* è



FORT
LAGEPLAN
FRANZENSFESTE
PLANIMETRIA DEL FORTE

raggiunta tramite il gesto cooperativo di *Arianna* che contribuisce alla salvezza di *Teseo*. Nel forte alto si presentano numerosi luoghi adatti allo svolgimento del filo di *Arianna*. Il *Labirinto*, come semplice sequenza di spazi e livelli sarà percorso da visitatori forniti di filo (*reale*, come filo o *digitale*, come sistema *wireless* di orientamento tramite *GPS* o *intranet*) dal quale potranno salvarsi solamente superando vari livelli di difficoltà di orientamento prodotti da giochi di luci - e ombre.

.Ombre nemiche, luci amiche

Più volte si è potuto accennare all'intenzione di una conservazione cautelativa della fortezza, mantenendo il più possibile il suo stato originario e la sua *aura* storica. Questo potrà essere realizzato solamente tramite installazioni di luce e di suono. Ciò significa che all'interno e nelle vicinanze del perimetro esterno del forte non potrà essere collocato nulla di materiale, di visibile. Solamente le presenze immateriali della luce e del suono daranno una riconoscibilità alla fortezza. L'artista *James Turrell*, noto a livello internazionale per le sue installazioni, si contraddistingue per le sue molteplici opere con la luce artificiale o naturale, portando questi fenomeni all'estremo. *Turrell* esplora i limiti della percezione umana creando ambienti in cui l'illuminazione diventa elemento fondamentale dello spazio, spesso non illuminato in senso corrente, ma ridefinito attraverso il colore. Negli spazi illuminati da *Turrell* l'architettura appare come smaterializzata. Superfici, colori e spazi si attivano vicendevolmente che ingannano lo spettatore, rivelandogli un mondo misterioso e magico. Il fascino delle opere di *Turrell* consiste sostanzialmente nella immediata percezione dei fenomeni luminosi senza il ricorso a simbolismi o immagini.

Applicando questa esperienza direttamente alla fortezza (almeno in quegli spazi del forte alto fino ad ora non ritenuti

ideali per mostre ed esposizioni) ciò significa che si svolgeranno negli spazi - accanto ai giochi di ruolo previsti - un ruolo di sottolineatura e amplificazione con luci e ombre nonché suoni e silenzi, producendo così un effetto di inquietudine e stupore nel visitatore.

.FORT, in piccolo e in grande

Con ciò andremo ad esplorare un nuovo gioco facilmente realizzabile nella fortezza. Si tratta del gioco „Costruiamo assieme un forte“, dove, con l'utilizzo di elementi costruttivi storici (blocchi di granito, mattoni in argilla, parti e strutture metalliche) e di tecniche costruttive nonché mezzi di trasporto dell'epoca FORT verà ricostruito in parti o interamente in scala



James Turrell (nato nel 1943): *Three Gems*, 2005, Spazio-luce con apertura verso il cielo coadiuvato dalla tecnologia L.E.D. che amplifica internamente gli effetti naturali della luce diurna.

ridotta.

In questo contesto vorremmo citare un esempio interessante: l'esperienza fatta nella località francese di *Guédelon*. Nel 1997 il restauratore *Michel Guyot*, in una cava di pietra dismessa iniziò con la costruzione di un castello medioevale che nel frattempo è diventato un punto di attrazione turistica. L'Unione Europea e la Francia hanno contribuito al progetto con una somma di 2,5 milioni di Euro. Adesso il cantiere si autofinanzia attraverso le entrate dei visitatori, lo *sponsoring*, il *merchandising* e le offerte gastronomiche presenti.

Sicuramente anche la ri-costruzione del forte (o di parti di essa in scala reale o ridotta) rappresenta una chance anche per *Fortezza*. I partecipanti al gioco devono dichiararsi disponibili ad accettare l'identità delle persone coinvolte nella costruzione del forte di allora, di portare gli indumenti dell'epoca e di lavorare con gli attrezzi e mezzi del periodo storico. Persino alcune macchine come le gru in legno e le impalcature per le volte di mattoni potrebbero essere costruite in loco.

In Francia, dopo l'apertura del cantiere, nelle sue vicinanze si sono stabiliti i fornitori di scandole in legno, di vasi in terracotta, di piastrelle e corde, di travi, di lana e vestiti. Inoltre si sono formati e costituiti sul luogo allevamenti di cavalli, di suini, di pecore, di oche, di polli e anatre. Sicuramente anche a *Fortezza* questi meccanismi di indotto potrebbero essere in parte adottati.

A *Guédelon* il lavoro inizia alle 9, alle 10 poi affluiscono i primi visitatori che potranno visitare le parti più significative del cantiere. Il legno necessario per la costruzione viene procurato nelle immediate vicinanze e la pietra è fornita dall'utilizzo della ex-cava, usata per la costruzione del castello.

Parti tratte da un articolo del quotidiano austriaco „Die Presse“ - edizione stampata del 16 novembre 2007

.La caccia all'oro

Come variante del *Gioco con i mondi*, in alcuni edifici e spazi di FORT si potrà giocare una versione classica della *Caccia al tesoro*. I riferimenti alla storia più recente del forte certo non mancano. Si sa che dopo il 1943 i nazisti hanno preso possesso della fortezza e in seguito vi hanno depositato le riserve della *Banca d'Italia* in lingotti d'oro, trasferendoli in loco da *Roma* con un treno speciale composto da 12 vagoni ferroviari. Una galleria appositamente scavata sotto il forte medio doveva ospitare l'oro fino a che non sarebbe stato trasportato successivamente a Berlino.

Questo fatto e le storie misteriose attorno al tesoro dell'oro sembrano creati appositamente per un gioco dei ruoli con il coinvolgimento di giovani, di bambini e dei loro genitori in una avventurosa caccia all'oro. Accompagnata da dovute iniziative di coordinamento e di organizzazione questa simulazione garantirà sicuramente un grande successo commerciale, oltrechè storico e culturale.

.Arte e cultura nell'Acropoli

.Sogni di mezza estate e fiabe d'inverno

Nel progetto generale e composito della fortezza *Franz Von Scholl* prevede anche l'imprevedibile: in caso di necessità, dopo una eventuale sconfitta contro un nemico che potrebbe arrivare sino a una occupazione dei due forti bassi vi è la possibilità di ritirata attraverso un lungo cunicolo e una scala (famosa per i suoi 451 scalini) sotterranea fino a raggiungere il forte in alto, superando un dislivello di 75 metri.

Il forte alto è concepito come una *Acropoli*. Il suo aspetto esterno funge infatti da „corona“ a tutto il complesso, mentre al suo interno è concepito come un *labirinto*. Chi entra nel forte

Louis Miller e Fred Riker della 85ma divisione USA aprono il forziere che contiene le riserve della Banca d'Italia in lingotti d'oro (1945)



alto incontrerà forti difficoltà a ritrovare l'uscita. Inoltre nel forte alto esiste un interessante cunicolo esterno al perimetro delle mura con una serie di feritoie rivolte verso l'interno che permette di attaccare un eventuale nemico da dietro, dove meno se lo aspetta.

Il particolare carattere del forte alto - l'*Acropoli di FORT* - è dato da un complesso di edifici di rara bellezza che esercitano una particolare attrazione e producono uno straordinario *effetto stupore* sui visitatori per il suo carattere meramente *metafisico*. La dimensione degli edifici all'interno del forte alto è più ridotta rispetto ai due forti bassi. L'atmosfera è più esclusiva e particolarmente affascinante, perchè conduce ad una tipologia da *castello medioevale* che sembra cresciuto abitualmente e senza una logica costruttiva. La perfezione delle opere in pietra

e in mattoni nei singoli corpi architettonici è completa (risaltano soprattutto le volte in mattoni ad andamento inclinato). La disposizione dei cortili delimitati da edifici a diverse altezze e l'esistenza di due coperture originariamente aperte verso il cielo ad andamento ricurvo nella parte sud-est colpiscono particolarmente il visitatore. Tutto ciò ci sembra particolarmente adatto ad una utilizzazione per piccole manifestazioni culturali in estate e eventi sportivi durante l'inverno.

Con ciò si arriva alla proposta di destinare il forte alto soprattutto alla cultura di qualità nei settori del teatro, della musica (dalla contemporanea alla classica, dal jazz al rock), ma anche del cinema e del video. Lo splendido isolamento del luogo sembra predestinato ad ospitare vari festival di piccole dimensioni e essere comunque dedicato esclusivamente alla cultura d'estate e allo sport nel periodo invernale - attraverso le particolari varianti dello sport estremo nel freddo.

Fino ad ora esperti e tecnici hanno sconsigliato l'utilizzo del forte alto per un vasto pubblico. E possiamo dire che molte preoccupazioni sono sicuramente condivisibili. Ma resta un punto importante da sottolineare che da solo toglie la forza a tutte le voci critiche: l'utilizzo del forte alto è giustificato del tutto solamente se si realizzerà un restauro cautelativo ridotto e limitato al solo rispetto delle norme vigenti sull'accessibilità dei luoghi pubblici (accesso ai disabili, trasporto persone, strutture di servizio, uffici necessari, casse ecc.). Come abbiamo potuto dire, il massimo della fruibilità del forte alto si concentrerà soprattutto nei mesi estivi. Alcune strutture per gestione in loco degli eventi di cultura e arte (almeno nella parte più diretta al pubblico) dovranno essere necessariamente collocate nel forte alto. Inoltre appare più che giustificato lo sforzo di costruire, in alternativa ad un semplice ripristino della strada di accesso esistente, una teleferica che conduca il visitatore direttamente dal parcheggio esistente all'*Acropoli* del forte alto. Per quanto

Nel forte alto la posizione centrale del magazzino viveri detto *Viktualienmagazin* e dei suoi cortili adiacenti suggerisce un restauro cautelativo per ospitare strutture di gestione in loco.



riguarda l'utilizzo invernale del forte alto, si suggerisce, in collegamento con la palestra di roccia esterna al forte, la collocazione di attività sportive per condizioni estreme (freddo, neve, ghiaccio, vento) all'interno. Nel periodo invernale nel forte alto potranno essere proposti anche eventi d'arte e culturali in genere, purchè siano legati al freddo e al ghiaccio e utilizzino la luce e il suono come elementi fondamentali. Fondamentale è comunque il costante riferimento al carattere guida del forte definito con il concetto del *gioco con i mondi*.

.Labirinti, carceri, Franz Von Scholl e Giambattista Piranesi

In questo contesto ci pare importante accennare breve-

mente al fatto che il progetto e la costruzione fortificata di *Franz Von Scholl* (in particolar modo il forte alto particolarmente caratterizzato come *Acropoli*) da una parte, e le incisioni e disegni visionari di *Giambattista Piranesi* (in particolar modo il ciclo delle *Carceri*) dall'altra danno una caratteristica „forte“ e dominante all'intero complesso fortificato. Le potenti visioni spaziali di un *Piranesi* traggono origine da un gioco fantastico attorno alla paura, al potere, alla prigionia e al conflitto in generale. Questo tema dominante appare e si sviluppa anche nelle *visioni realizzate* di *Von Scholl*, anche se questi, sotto la continua pressione e richiesta insistente di una veloce realizzazione della fortezza stessa, dovrà tagliare qualche punta o togliere qualche esagerazione dai suoi progetti originari. In questo contesto vale la pena ricordare che sarà proprio l'imperatore, nel discorso di inaugurazione per la nuova *Franzensfeste* (la fortezza di Francesco) a lamentarsi inequivocabilmente delle troppe spese in eccesso fatte per la realizzazione del forte. *Von Scholl*, non badando a spese appunto, e per vedersi realizzato in un suo sogno, giocherà fino in fondo il gioco del potere - rappresentato architettonica-

Fotografia dell'Acropoli di Atene, attorno al 1870



mente - e realizzerà un complesso di rara bellezza che rimane ai posteri come testimonianza di un conflitto tra titani (l'assolutismo da una parte e la borghesia rivoluzionaria dall'altra).

.Arte, cultura e alta formazione

In base agli evidenti elementi di identità del forte alto emerge chiaramente una sua posizione dominante all'interno di tutto il complesso di *Fortezza* che riflette senza equivoci il suo carattere di *Acropoli della Cultura*. La sua architettura, compatta e concentrata è quindi luogo ideale per una attività di arricchimento culturale ed artistico di chi vi entra.

Da qui un utilizzo del forte superiore ad alto livello, di *qualità*. In questo senso dovranno essere attivati investimenti (attraverso una *Fondazione* e degli sponsor privati) per finanziare tutte le strutture di servizio e di trasporto verso il forte alto, mantenendo naturalmente le sue caratteristiche architettoniche storiche. Dovranno essere previste solamente strutture leggere e facilmente rimovibili quali le coperture estive di alcuni cortili (tensostrutture) interni e il restauro cautelativo del ex-magazzino dei viveri (*Viktualienmagazin*). Queste strutture saranno adatte ad ospitare il personale direttivo e i suoi spazi di lavoro, permettere piccole riunioni ed eventualmente ospitare in modo *spartano* gruppi di giovani durante alcune manifestazioni culturali particolari (p.e. concerti rock). La costruzione di una funivia o il funzionamento di un servizio bus-navetta sulla strada di accesso esistente (opportunamente risanata) dovranno essere seriamente valutate.

Accanto agli eventi culturali e artistici in una cornice ridotta (concerti, dibattiti culturali, esposizioni, eventi in genere) si prevede l'organizzazione di seminari o workshop nell'ambito dell'alta formazione artistica e culturale (come per esempio lo

è l'Accademia d'Arte estiva di Salisburgo durante le *Festwochen* nella città, la *Salzburger Sommerakademie*) con cicli di corsi a pagamento per la presenza di personalità importanti del settore. Alcuni degli ateliers necessari saranno appunto collocati nel forte alto e potranno essere utilizzati anche dalla LUB, la Libera Università di Bolzano.

.Storie da toccare

.FORT e il suo villaggio : cronache di vita

Negli edifici 38, 39 e 40 del forte basso (vedi planimetria a pg. 15 dello studio) è prevista una esposizione permanente sulla storia di FORT e del suo territorio. Come rassegna storica sulla fortezza e il suo circondario verranno analizzate e documentate le più importanti tappe (anche da un punto di vista sociale e umano) nella storia particolare del paese di *Fortezza*. Questo luogo è stato, nel corso della sua pur breve storia, segnato da una serie di eventi. All'inizio da un cantiere gigantesco di un complesso fortificato con importanza strategica europea, poi dalla ferrovia e dalla costruzione di un ponte spostabile, dall'esercito italiano, dalla costruzione di un bacino artificiale a scopi idro-elettrici, da tre bunker, da un'autostrada ed infine da un trattato europeo (quello di *Schengen*, appunto) che lo segna particolarmente. In questo senso la costituzione e organizzazione di un'esposizione permanente su FORT andrà messa in relazione con le attività ludiche previste, che, partendo dalle caratteristiche stesse del forte, andranno a riempire il forte medio e il forte alto. L'esposizione di FORT nelle immediate vicinanze dell'entrata alla fortezza costituirà, per così dire, la prima tappa di una sequenza di eventi previsti per chi entra nel mondo simulato di un forte e del suo distretto. L'esposizione permanente sarà interattiva (coinvolgendo gli spettatori). Qui i partecipanti ai giochi di FORT riceveranno in assegnazione

le identità necessarie allo svolgimento dei giochi (con appositi documenti in riferimento alle persone coinvolte storicamente) e qui inizierà un lungo percorso di esperienze attraverso lo spazio e il tempo. I visitatori riceveranno le informazioni indispensabili per completare un quadro storico che gli permetterà di partecipare a tutti i giochi previsti dal programma.

In questo contesto si propone un restauro della stazione di *Aica* (vedi più avanti la proposta di un treno di collegamento dalla stazione di *Fortezza* fino ad *Aica* con una fermata presso il forte stesso) inserendola nell'insieme della mostra permanente stessa. Collegata a questa iniziativa potrebbe essere la ricostruzione di una delle baracche erette durante la costruzione del forte nei pressi del *ponte ladricio*. In questa ricostruzione fedele di un elemento determinante per la nascita di *Fortezza* potrebbero rivivere le vicende di tanti operai - provenienti da parti remote dell'impero - nella edificazione del complesso fortilizio attraverso diversi giochi di simulazione.

.La comunità della valle e la sua identità

Si vuole a questo punto ricordare un lavoro significativo di due designer, Bianca Elzenbaumer e Fabio Franz del gruppo *Brave New Alps*, (ambedue laureati alla Libera Università di Bolzano) nell'ambito di Manifesta 7, conclusosi nel 2008. Operando sul luogo (più precisamente: in una casetta sul campo da tennis del comune di Fortezza) durante l'estate hanno redatto *Franzensfeste/Fortezza Open Archive*. In questa raccolta di documenti, condivisi poi con gli stessi abitanti del paese in varie presentazioni (in alcuni capannoni dismessi della stazione) si trattano vari argomenti importanti riguardanti la zona, quali: l'impatto negativo della mobilità sull'equilibrio ecologico del territorio, storie sulla costruzione della diga del lago (come la caccia ai topi che fuggono dal paese indonato di *Unterau*), una

intervista ad una donna del paese che conduce attraverso il forte per conto dell'associazione *Oppidum*, i racconti di una imprenditrice sulla sua giovinezza a *Fortezza*, il lavoro di una donna in una osteria a *Grasstein*, due interviste ad un operaio della cartiera *Pretz* a *Mezzaselva* e ad un anziano ferroviere del luogo sono solo alcuni dei punti emergenti di un meticoloso lavoro di documentazione

Durante un workshop di due settimane dal 9 al 11 agosto 2008 con gli abitanti del paese sono state definite proposte per nuovi scenari per Fortezza. I risultati sono stati consegnati al comune di Fortezza in un libro bianco.



soggettiva della vita vissuta di Fortezza. È la gente stessa ad essere la protagonista, non solo gli esperti. Il modo in cui i *Brave New Alps* si avvicinano alle problematiche del documentare potrebbe valere come regola base per l'organizzazione della mostra interattiva. Attraverso il coinvolgimento dei protagonisti stessi del gioco, del luogo e del suo territorio si crea una nuova variante di mostra/esposizione che non significa più solamente

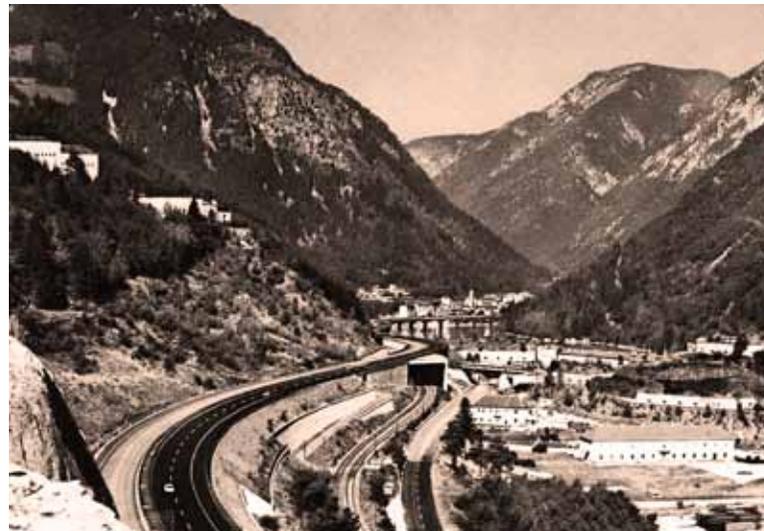
„mettere in mostra“ ma inserire un processo di riflessione e di partecipazione che coinvolge il pubblico in prima persona, avvicinandolo anche emozionalmente alle vicende del luogo e alla vita in esso.

.La vita degli uomini e degli oggetti

Il coinvolgimento diretto della popolazione e del suo territorio nella mostra permanente di FORT da un particolare valore aggiunto anche agli oggetti coinvolti nella documentazione della esposizione. Anche gli oggetti riescono ad animarsi ed a vivere attraverso un loro collegamento con le vicende umane. Attraverso questo *afflato* gli oggetti si presenteranno più completi e più interessanti. In questo modo la partecipazione della popolazione del territorio attorno a *Fortezza* sarà più viva e permetterà la organizzazione di mostre diverse per temi e argomenti. Nasce con ciò un nuovo tipo di esposizione mobile, che inserirà man mano nuovi elementi storici in un filone già prefigurato e eviterà alla mostra su *Fortezza* il carattere meramente museale, inserendo gli elementi del gioco dell'identità sempre diverso, sempre vario. Per non parlare dei vantaggi economici di una tale soluzione, in cui è prevista la partecipazione diretta della popolazione che svolge il ruolo di attore collettivo su un palcoscenico vivente (*tableau vivant*) fuori e dentro *Fortezza*.

In questo settore l'associazione *Oppidum*, con i suoi associati, potrà svolgere un ruolo dominante e rivalutato rispetto a quello attuale: le esperienze fatte nelle visite guidate ai forti (specialmente con giovani e bambini) porterà ad una riqualificazione delle guide e dei loro ruoli, facendo confluire queste esperienze nella mostra permanente stessa e dando un serio contributo alla organizzazione dell'interazione con il pubblico.

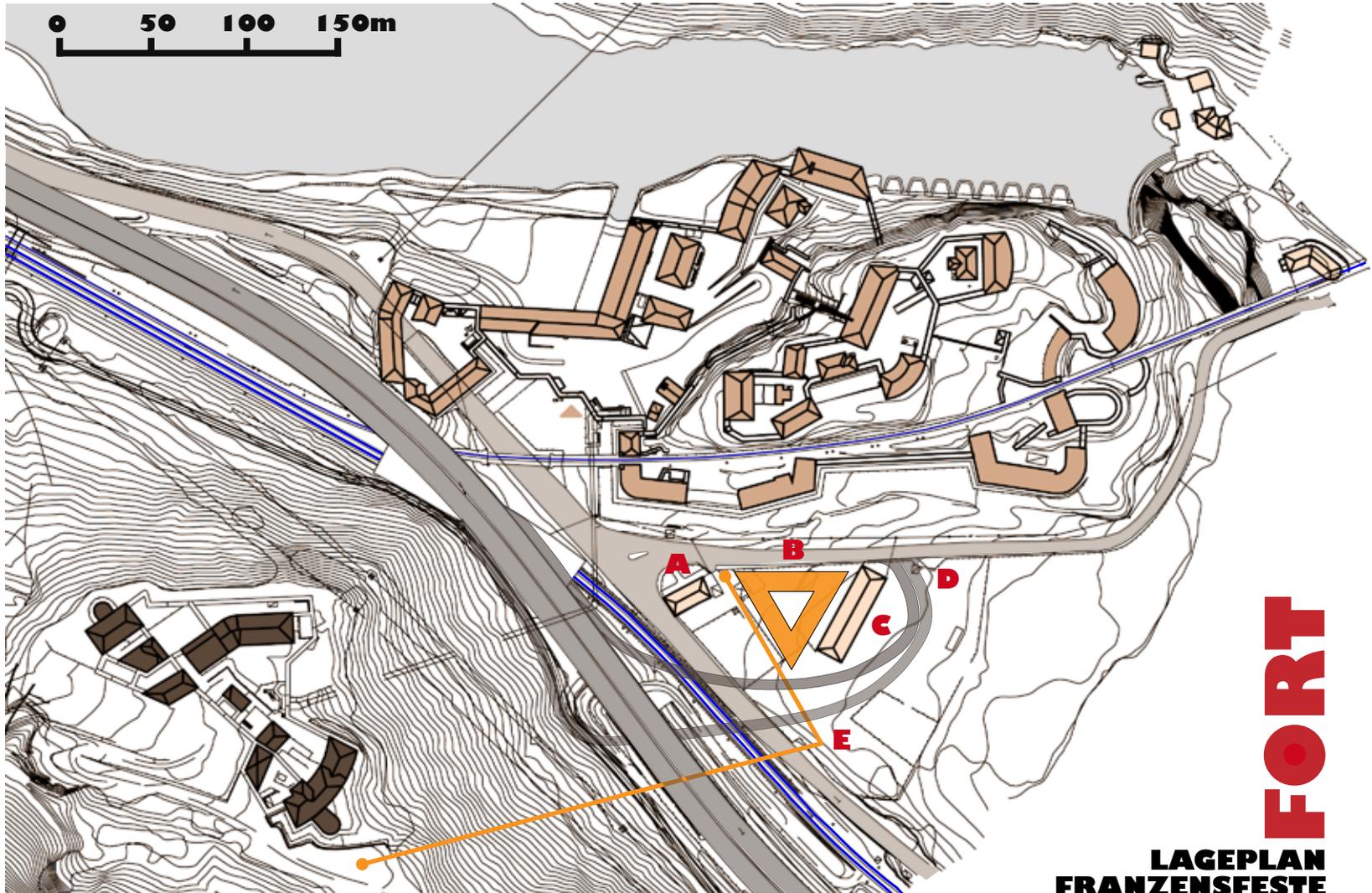
Fortezza nel 1960. La nuova autostrada appena terminata. (foto courtesy Brave New Alps)



III Giocare con energia e movimento **.Architettura contemporanea per la mobilità**

.Dalla gomma al ferro: la società del Tunnel del Brennero

Fortezza è situata in uno dei punti nodali più importanti della regione. Questa definizione dovrebbe essere fatta in maniera più precisa: nel corso di un rapido sviluppo dell'asse di traffico nord-sud Fortezza, da punto nodale che era è diventata negli ultimi anni un punto di passaggio passivo. 50 milioni di tonnellate di beni transitano accanto alla *Fortezza* e 7 milioni di veicoli le passano vicino ogni anno.



FORT
LAGEPLAN
FRANZENSFESTE
PLANIMETRIA
DEL FORTE

Risanamento edificio A: L'edificio della pace da ristrutturare e trasformare in sede permanente dei Giochi di FORT e sede dell'Istituto per la promozione e la ricerca sulla pace.



La costruzione del tunnel di base ferroviario del *Brennero* costituisce dunque una soluzione valida per diminuire l'impatto negativo del traffico dell'asse stradale e ferroviario fuori terra su *Fortezza*. Ad *Aica* la società del BBT sta costruendo un tunnel di ricognizione in preparazione al tunnel vero e proprio. Con ciò inizierà una decade e più di ferventi attività attorno al tunnel del *Brennero* di cui la zona di *Fortezza* sarà sicuramente uno dei centri più attivi. Il forte si colloca dunque al centro di tutte le attività della società BBT. La mobilità e il fatto che *Fortezza* sia posizionata in uno dei punti chiave per la mobilità europea le conferisce una seconda, alquanto importante identità nel presente. La costruzione del *Info-Point* della

Risanamento edificio C: L'edificio del Genio da destinarsi alla sede permanente operativa della società del tunnel di base del Brennero.



BBT nella *Fortezza* è ormai un fatto. Gli edifici 9, 10 e 11, già all'interno del forte basso (nella punta nord assieme alla sottopassante SS 12) verranno messi a disposizione alla BBT per costruirci il suo centro informazioni. In base ai ragionamenti sinora fatti ci pare comunque opportuno pensare ad una alternativa a questa decisione già presa.

*..Segnali per una mobilità del domani in
una architettura di oggi*

Cercare quindi una alternativa alla collocazione del futuro *Info-Point* della BBT nella fortezza storica sarebbe d'uopo.

È sicuramente più funzionale e anche più facile (oltre ad essere più economico) ristrutturare l'attuale edificio del *Genio* sito ai fianchi del parcheggio esistente e di destinarlo a sede operativa e centrale della società del BBT (assieme ad un info-point al piano terra - si veda la planimetria a pag. 23 e la rispettiva foto). In questo edificio potrebbero trovare posto tutte le strutture operative della società (uffici per gli impiegati, sale riunioni, reparti di progettazione, amministrazione ecc.). La vicinanza con la nuova uscita dall'autostrada da nord (lettera D nella planimetria) e il collegamento immediato con il nuovo edificio centrale di FORT (la nuova costruzione B) darebbero più che una ragione a questa soluzione, in cui tutte le attività della BBT sono riunite in un unico edificio al di fuori del forte. In più l'edificio del *Genio* è storicamente destinato ad ospitare ingegneri, tecnici e progettisti.

.Costruire la Pace

La casa della *Pace*, posizionata nella planimetria allegata a pag.23 sotto la lettera A avrà una nuova funzione, appena sarà completata nel suo risanamento. L'edificio ospiterà prevalentemente il Centro di un Istituto Europeo di ricerca sulla *Pace* e fungerà inoltre come centrale di coordinamento per tutte le attività ludiche riguardanti le simulazioni e giochi di conflitti all'interno del forte. Fornito di una biblioteca della pace, di sale riunioni e di uffici per gli scienziati ed i ricercatori del settore al piano terra ospiterà pure tutti coordinatori e direttori di giochi delle simulazioni di conflitto che si svolgono nel forte. Il collegamento diretto con il nuovo edificio centrale (B) è realizzabile. L'istituto per la *Pace* favorirà la cooperazione e lo scambio tra politologi, sociologi, giuristi ed esperti di conflitto a livello europeo. Questa rete internazionale con al centro la casa della *Pace* di FORT darà un ruolo particolare alla Fortezza stessa.

Da un'idea di Andreas Hapkemeyer: „La fortezza come luogo di ricerca e promozione della Pace“ in un documento del settembre 2009

.Autostrada & ferrovia attraversano il Portale: uscite e entrate

L'intervento di gran lunga più importante è senza dubbio costituito dalla nuova costruzione dell'edificio contrassegnato dalla lettera B (vedi planimetria a pag. 23). Formando un triangolo equilatero in pianta, questa costruzione avrà tre livelli fuori terra e due livelli sotterranei (destinati a parcheggio) e con la sua chiara geometria fungerà da segnale chiaro e indistinto nel paesaggio. In quanto tale sarà chiaramente visibile sia dall'autostrada che dalla ferrovia e dalla strada statale.

L'edificio centrale di FORT è quindi un *land-mark* evidente per FORT e le sue attività, ma fungerà anche come portale per l'*Euregio* di *Alto-Adige, Tirolo e Trentino*. Sarà messo in evidenza il carattere europeo ed internazionale di FORT che fungerà da punto di attrazione per molti visitatori di passaggio assieme alle loro famiglie e i loro bambini. Le peculiarità del nuovo edificio di FORT sono delineate chiaramente: FORT è una stazione di ristoro e di servizio dalle caratteristiche nuove e peculiari. Da un lato FORT è centrale di coordinamento per tutte le attività culturali nel Forte stesso (giochi, concerti, attività sportive nel forte alto, arte e cultura con la mostra permanente nelle fortezze basse), dall'altra è il luogo dell'acquisto di qualità, degli assaggi e dei consumi di prodotti regionali. In breve i diversi livelli di utilizzo:

- 2° p.i. parcheggio
- 1° p.i. parcheggio e macchine
- p.t. accettazione, portale dell'Euregio, shop dell'Euregio, centro documentazione, strutture di servizio uffici del management culturale di FORT
- 1° piano uffici per i dipendenti di FORT, sale riunioni, strutture di servizio
- 2° piano ostello della gioventù, alloggi low cost e albergo

In collegamento diretto con l'autostrada è prevista una nuova uscita/entrata da e verso nord (vedi planimetria a pag. 23, lettera D) Le due corsie per l'uscita e l'entrata avvolgono con due rampe affiancate tutto il complesso degli edifici nuovi all'esterno del forte. Come uscita/entrata autostradale verso e da sud invece verrà mantenuta quella esistente per *Bressanone* e la *Val Pusteria*. La soluzione di una uscita/entrata diretta da e verso nord darà alla stazione di FORT un particolare valore. Tutti i turisti europei provenienti da nord e che hanno come meta l'Italia avranno l'occasione di entrare direttamente in una vasta area riservata e di usufruire di tutte le molteplici attività e servizi di FORT (Cultura, arte, giochi, divertimento, acquisti ecc.). Nessuna concorrenza al Brennero-Outlet, ma offerte di qualità regionali e originali, dove anche il settore dell'artigianato artistico di qualità non potrà mancare. Inoltre il nuovo edificio centrale di FORT fungerà da filtro a coloro che non intendono usufruire delle offerte culturali della fortezza e quindi si fermano solamente per una breve sosta. La possibilità di un collegamento sotterraneo fino alla porta d'entrata del forte è comunque da prendere in considerazione.

.Il faro sul lago

La pianta dell'edificio principale a forma di triangolo equilatero (in riferimento alla simbologia delle forme geometriche fondamentali) si rifà volutamente ad un linguaggio formale che mette in primo piano il magico e il gioco. La forza segnaletica di questa architettura particolare verrà rafforzata da effetti luminosi che creano una estensione all'edificio attraverso una torre di luce „immateriale“. Dal cortile triangolare dell'edificio, a seconda delle stagioni, verranno prodotti in seguenti effetti:

- di giorno verranno illuminate da sotto nuvole di vapore emesse ritmicamente dal centro dell'edificio. Con ciò

si produce un effetto interessante durante il giorno con chiaro carattere segnaletico (FORT che respira);

- l'illuminazione artificiale del cielo sopra FORT avverrà in due modi: da un lato con specchi parabolici (d'estate, in periodo di alta insolazione) che raccoglieranno la luce solare e la rifletteranno di nuovo verso l'alto, dall'altro, durante le ore serali, l'effetto di riflettori alimentati dalla corrente elettrica prodotta dalle turbine del lago, che illuminano da sotto le nuvole di vapore acqueo emesso ritmicamente. La proiezione di scritte sulle nuvole di vapore è da considerarsi seriamente.

Con ciò si produce l'effetto di un faro sul lago di *Fortezza* che si erge come un indice alzato che segnalerà agli automobilisti di passaggio sull'autostrada la presenza di FORT come luogo della pace, dei giochi, delle arti e della cultura e nello stesso tempo è simbolo per una energia da fonti rinnovabili (attraverso la luce del sole e la forza dell'acqua) prodotta e utilizzata per una utilità comune.

.La cremagliera verso l'alto

Con la pianificazione di una funivia a cremagliera (lettera E sulla planimetria a pag. 23) si cercherà di risolvere la problematica complessa di un trasporto diretto del pubblico dal parcheggio al forte alto. La stazione di partenza dell'impianto è prevista (in forma interrata) sul lato sud-ovest dell'edificio principale a forma triangolare. Simile alla funivia che ad *Innsbruck* conduce alla *Hungerburg* (progettata recentemente dall'architetto *Zaha Hadid*) il primo tratto di questa funivia procederà sottoterra per poi emergere dopo il suo passaggio sotto la ferrovia e l'autostrada e continuare il suo tragitto fino al forte alto sopra terra. Ciò non esclude affatto che la strada esistente verso il forte alto (che per un tratto fiancheggerà la nuova rampa d'uscita dell'autostrada da nord) possa essere ristrutturata e resa

agibile per l'accesso permesso a macchine di servizio (servizio *shuttle*, pompieri, ambulanze ecc.)

.I movimenti del corpo

.Condizioni estreme per sport estremi: le arti marziali all'interno di FORT

Ci pare opportuno iniziare questo capitolo con una citazione del filosofo greco *Eraclito*: „La lotta è la madre di tutte le cose“. „Lotta“ e „lottare“ oggi certamente sono concetti di dubbio valore morale, in quanto ricordano concetti come „annientamento del prossimo“, egoismo e morte. La lotta in questo contesto è sicuramente da condannare, perchè il suo fine ultimo è distruttivo, appunto. Qui si traccia una linea di demarcazione molto sottile tra due aspetti della lotta e del lottare ed è proprio qui che vogliamo iniziare a costruire un concetto alternativo a ciò dando alla fortezza un carattere costruttivo nel contesto. La lotta come percorso verso un „ritrovare se stessi“ è accettata da tutti in quanto realizzazione e miglioramento della propria personalità. Il desiderio di un confronto corporeo diretto continua ad esistere in noi (nessun film western finisce senza confronti di forza) ma oggi la lotta a due o a gruppi è trasferita nei luoghi dello sport. Esiste una cultura della lotta e soprattutto questa dovrà essere coltivata nelle attività sportive previste nella fortezza.

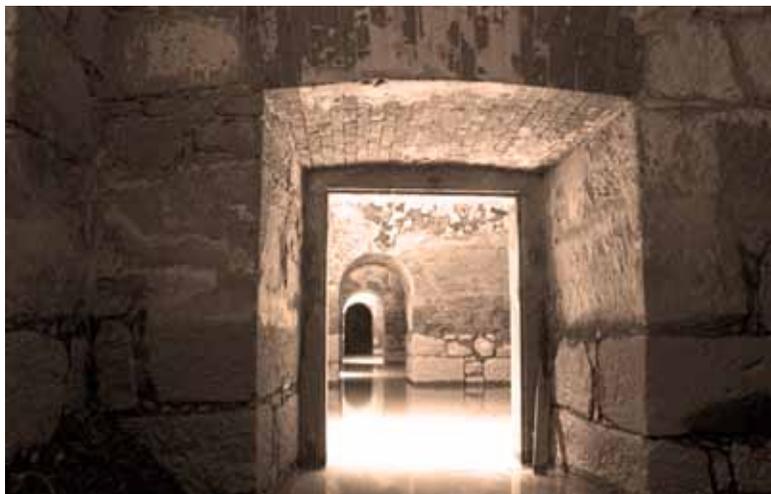
Le arti marziali provenienti dall'estremo oriente, rispettose della vita e non dei mezzi di morte, stanno diffondendosi in modo crescente anche nella nostra società, diventando „lotta sportiva“. Le definizioni „martial arts“ in inglese o „arti marziali“ in italiano testimoniano particolarmente questo cambiamento. La lotta è intesa qui come arte della vita , che sempre più insegna a vivere e ad affermarsi in questo mondo.

Alcune parti del forte basso - nelle immediate vicinanze del lago artificiale - e del forte medio - lo spazio 15 e le stanze cannone a sud 27 e 28 (vedi planimetria a pag. 15) sono particolarmente adatte a questo scopo. Senza dubbio nei mesi invernali esistono condizioni estreme all'interno del forte (temperature più basse, assenza di luce solare diretta e un clima particolarmente rigido data la posizione geografica della fortezza). Questo contesto molto difficile potrebbe funzionare però da stimolo alle „arti marziali“ e a tipi di sport estremo su neve e ghiaccio, come il pattinaggio, il *Free Ice Climbing*, percorsi ad ostacoli con attrezzature speciali, percorsi *Parcour* ecc..

.Giocare con nonno Freddo

Procedendo con il nostro ragionamento in questa direzione e confrontandoci con le attività sportive e di divertimento possibili nella fortezza durante il periodo invernale si delineano da subito due settori specifici: il pattinaggio in tutte le sue varianti e il gioco/costruzione di *iglù* (sorta di rifugio/casa in ghiaccio e neve degli eschimesi) con bambini e adolescenti. La collocazione di una pista di pattinaggio invernale è indicata da più punti di vista. Utilizzando le infrastrutture presenti attorno all'ex piazza d'armi del forte basso (*bistrò*, *WC*, spazi per spogliatoi) le possibilità di una realizzazione sono molteplici. Inoltre esiste la possibilità di destinare una serie di spazi al chiuso nel piano vicino al livello dell'acqua del lago (edificio 33) per creare, con le opportune misure di sicurezza, una pista che percorra l'infilata di stanze a quel livello, altrimenti poco utilizzato.

Spazi nell'edificio 33 del forte basso a livello dell'acqua del lago artificiale. A destra in basso: il forno del forte, dove veniva prodotto il pane per tutti. courtesy © Andrea Pozza 2008



Per la costruzione all'aperto di spazi in ghiaccio e neve potrebbe essere proposto anche il forte alto - in special modo il piazzale antistante la porta d'accesso con la sua palestra di roccia. Una utilizzazione sportiva della fortezza (o di alcune parti di essa) per tutto l'anno, in special modo per le attività legate alla montagna (scalate e arrampicate, *free-climbing*, *parcour*) è quindi auspicabile. Una cooperazione con il Messner Mountain Museum di Bolzano e di Brunico sarebbe auspicabile.

Anche un lago artificiale è un lago

La presenza di un bacino artificiale è una occasione unica per FORT che dovrebbe essere ampiamente utilizzata e valorizzata. Questo bacino idrico, inizialmente imposto alla popolazione locale con forza, potrebbe diventare un punto importante

di caratterizzazione della fortezza nei giorni nostri, collegando il lago al tema generale di „energia e movimento“. Attività come le escursioni in canoa, gare e concorsi con natanti inventati dai partecipanti stessi e le gite in barca potrebbero essere parte fissa del programma sportivo dell'estate in fortezza.

La sfida della montagna

Abbiamo già potuto parlare della palestra di roccia all'aperto situata sul piazzale antistante la fortezza alta. Partendo da questa struttura (seppur minima) già esistente che sta riscuotendo molto successo presso il pubblico specializzato proponiamo di creare aree specifiche in tutti e tre i forti, dove le attività connesse alla montagna siano messe in evidenza. In ciò non sono da escludere alcune aree anche esterne alle mura (sporgenze, torri, porzioni di roccia particolari) come p.e. la parete di roccia che si estende lungo la strada a fianco del forte medio e



del tracciato della ferrovia. In particolar modo vorremmo suggerire le attività di arrampicata legate ad una forma urbana di attività chiamata comunemente *Parcour* e il *Free Climbing*.

.Biciclette, treni ed altre storie

Si capisce da sè che la tematica ampia della mobilità e del movimento si completa inserendo il settore del ciclismo e del turismo ciclistico. Nelle sue varie attività, FORT avrà particolare riguardo verso i cicloturisti di passaggio e metterà a disposizione le necessarie infrastrutture per il settore. In questo senso sarà necessario rivolgere particolare attenzione a un fenomeno turistico alquanto recente e in forte crescita. FORT diventerà dunque incrocio e punto d'incontro per il cicloturismo come tappa obbligata all'interno della rete pedo-ciclabile della regione.

La paventata chiusura del tratto ferroviario dalla stazione di *Fortezza* verso la *Val Pusteria* (con la possibile realizzazione della variante „*Rigger*“) dovrebbe essere trasformata da svantaggio a vantaggio. Un piccolo treno (con vagoni storici come succede attualmente con la storica ferrovia del *Renon*) potrebbe trasportare i visitatori da *Fortezza* alla stazione di *Aica* (da ristrutturare) e ritorno, fermandosi nella fortezza stessa.

.Il forte: un accumulo di energia

.Laghi non inondano solo villaggi

Il fatto che *Fortezza* sia direttamente situata lungo un bacino artificiale importante, da sempre però percepito come corpo estraneo alla comunità, dovrebbe essere trasformato in funzione positiva valorizzando soprattutto il ruolo di un bacino di energia trasformata e prodotta da fonti rinnovabili. Certamente la costruzione della diga è stato di per se un atto violento,

segno di azioni prepotenti del governo fascista di allora. Nonostante ciò i tempi sono cambiati e l'energia (soprattutto elettrica) dovrà diventare uno dei capisaldi caratteristici della identità contemporanea di FORT. La riconoscibilità di FORT è data dal cosiddetto faro, quella torre luminosa che si erge dall'edificio a forma triangolare al centro della nuova stazione di servizio autostradale e che è alimentata sostanzialmente dall'energia della centrale elettrica del lago. In secondo luogo la „materializzazione“ dell'energia solare sarà resa visibile da fasce luminose rivolte verso il cielo amplificate da specchi riflettenti e supportate da superfici estese di produzione fotovoltaica.

.Un forte si riscalda

In base alla particolare posizione della fortezza in un valico stretto con insolazione ridotta durante la stagione invernale nasce un interessante gioco tra due tipi di energia entrambe prodotti da fonti rinnovabili: in inverno la corrente prodotta dall'acqua e in estate quella prodotta dal sole. Con ciò la proposta di collocare lungo le rampe autostradali e sui tetti degli edifici le strutture necessarie per la produzione diretta di energia elettrica. La luce solare riflessa e la luce artificiale dei riflettori verso l'alto del cielo saranno quindi il segno di riconoscimento inconfondibile della fortezza detta FORT.

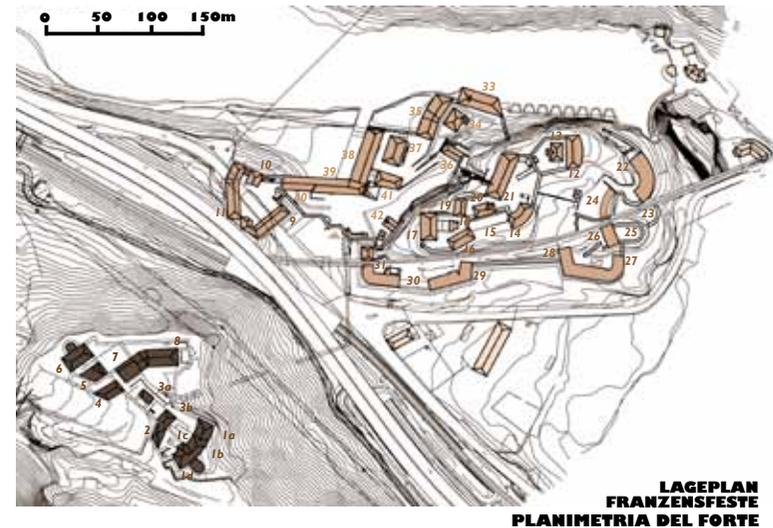
IV Giocare con il futuro

.Cauti interventi

.Ricostruzioni e restauri rispettosi

In questo capitolo ci concentreremo sui modi e metodi con i quali dovranno essere realizzate, ristrutturate e risanate le opere all'interno e nelle vicinanze del complesso fortilizio esistente. In netto contrasto con il modo costruttivo all'esterno dell'area storica vera e propria della fortezza, dove si trova il grande parcheggio (con il nuovo edificio FORT, la casa della pace e l'edificio del Genio ristrutturati, con la nuova funivia e le rampe di accesso/uscita autostradali verso nord) nella fortezza storica gli interventi architettonici dovrebbero essere di impatto minimo e quasi impercettibili. Questa intenzione può essere sintetizzata con una sola frase: si dovrà intervenire cautamente e con il massimo rispetto verso la sostanza storica del forte solo ed esclusivamente laddove le norme attuali di accessibilità in luoghi pubblici lo renderanno necessario. Per quanto riguarda il forte basso e il forte medio, con l'esclusione dei blocchi 9, 10 e 11 (l'area nord-ovest del forte basso destinata all'Info-Point della BBT) e l'edificio 33 (al piano d'acqua del lago adiacente) la realizzazione di interventi di risanamento rilevanti è da ritenersi ormai completata. Limitatamente ai blocchi 39 e 40 si svolgeranno sicuramente ancora dei lavori di adattamento per ospitare la prevista mostra/esposizione permanente sulla storia della Fortezza e del suo territorio. Con ciò gli interventi nel forte basso e in quello medio saranno sicuramente da ritenersi conclusi.

Diversamente per il forte alto. Qui si renderanno necessari alcuni interventi più consistenti per garantire soprattutto una sicura accessibilità del complesso al pubblico. In rispetto delle norme vigenti saranno necessari i seguenti interventi:



- Recupero storico delle casematte da 1a a 1d; si sa che questi due blocchi di difesa rivolti verso sud-ovest, ad andamento leggermente ricurvo, erano inizialmente aperti verso il cielo. I tetti a capriate in legno ricoperti di tegole (tra l'altro in condizioni pessime e pericolanti) erano stati aggiunti in epoche successive e quindi si suggerisce la loro demolizione. Di conseguenza si recuperano e si ricostruiranno le coperture originarie in terra (come tetti a „prova di bomba“). L'edificio 1d, una volta recuperato, potrebbe essere una ottima sede distaccata nel forte alto (riscaldato anche d'inverno) del FORT- Management di arte e cultura;

- Ristrutturazione cautelativa e recupero storico della *Caponiera* con abside semirotonda nell'edificio 1d assieme alla „*Kontereskarpe*“ a tunnel esterno per i giochi di simulazione del conflitto;

- Ristrutturazione della cisterna e della fossa frigorifera vicino alla cucina centrale nell'edificio 2;
- Ristrutturazione del magazzino dei viveri (*Viktualienmagazin*) nonché delle camerate e casematte sottostanti (edificio 7). Si consiglia di collocare in questi spazi recuperati il centro di gestione come *dependance* per le manifestazioni d'arte e culturali nonché per i giochi-simulazione-conflitto previsti per il forte alto;
- Restauro di tutti i corrimano e ringhiere in acciaio per garantire la sicurezza e l'accessibilità ai disabili ai piani terra degli edifici adiacenti a cortili interni;
- Montaggio di tensostrutture leggere nei cortili destinati a eventi culturali tra gli edifici 4 e 6 a nord-est del forte alto.

.Il fascino di Sparta

Quindi, in conclusione, ritorniamo alle cose dette all'inizio di questo capitolo: valga il fascino di *Sparta*, per gli interventi nella fortezza si scelgano la massima riduzione d'impatto visivo e ambientale e il non-apparire. Questa filosofia di una „ristrutturazione a basso impatto“ sarà valorizzata e supportata da due fenomeni „immateriali“ per eccellenza, ma di effetto determinante per dare valore ad uno spazio, cioè dalla luce e dal suono (*Light and Sound*). Le cosiddette „luci ed ombre sonore“ saranno quindi segno di riconoscimento e di identità inconfondibili di FORT.

.L'arte dell'azione

.Un portale per l'Europa delle regioni

Come abbiamo potuto constatare, il quadro di riferimento di FORT è dato dalla storia e dalla cultura . Su questo quadro di riferimento si orientano tutte le manifestazioni

previste, quali i giochi di ruolo organizzati, gli eventi d'arte e di cultura nonché i giochi sportivi di mobilità del corpo. Questi eventi, collocati in un quadro di riferimento vincolato alla cultura saranno caratterizzanti per FORT e potremmo definirli in sintesi come „Arte del Giuoco“

Attorno al nocciolo della fortezza storica invece saranno collocate le iniziative che potremmo definire invece come „Arte del Commercio“. Questa dialettica conferisce alla iniziativa generale di FORT e al suo nome una dinamica progressiva. FORT attrae dunque tutti, bambini, giovani ed anziani e diventa luogo di fascino e di attrazione del „Gioco con i mondi“.

L'insieme delle attività attorno al nuovo edificio di FORT, assieme alla sede amministrativa della società BBT e la casa della pace formano così il portale di accesso per una Euro-Regione del mercato. Anche del mercato equo-solidale naturalmente, la cui gamma di prodotti non potrà mancare negli scaffali del FORT-Shop. Attraverso le attività del mostrare, acquistare e vendere e le dinamiche sociali ad esse collegate verrà attratto anche quel visitatore che non necessariamente avrà interesse a vedere o partecipare agli eventi culturali all'interno della fortezza, perchè il suo tempo di permanenza sarà breve, come una normale sosta presso una stazione di servizio autostradale. Durante questa sosta comunque, il turista assieme alla sua famiglia acquisterà prodotti regionali di qualità, materiali di documentazione e *gadgets* attinenti a FORT, mangerà al ristorante e porterà con se qualche *souvenir*-ricordo della fortezza che lo indurrà a tornare, e questa volta si fermerà più a lungo, e prenderà parte a molte iniziative culturali all'interno del forte.

.Dolomiti e prodotti di qualità

Il portale di servizio FORT diventerà punto centrale vendita dei prodotti regionali di qualità .

Qui sembra indicata la costituzione di una società di vendite a livello interregionale che determini la qualità e i prezzi dei prodotti in vendita svolgendo anche il ruolo di direzione per un management degli acquisti e delle vendite (in contrasto/ confronto tra management culturale e commerciale). In connessione con le attività di matrice culturale della fortezza i prodotti di qualità offerti acquisteranno in questo modo un livello commerciale „alto“. Le *Dolomiti*, da poco anche patrimonio dell'UNESCO, diventeranno in questo contesto il sigillo regionale di garanzia per tutte le merci offerte a FORT, quale simbolo di sintesi tra natura e cultura.

.La cultura vien mangiando

Con ciò entriamo nel settore che contraddistingue maggiormente la stazione di servizio FORT accanto agli *highlights* culturali già presenti: la gastronomia di qualità e la ristorazione con l'uso di prodotti naturali e la proposta di ricette inserite nella tradizione culinaria regionale. A ragione dunque la cultura, come l'appetito, vien mangiando. Accanto al ristorante interno (l'attuale bistró) nel forte basso (edificio 41) nascerà dunque il nuovo ristorante (legato alla cultura gastronomica) nell'edificio centrale di FORT ed offrirà tutti i prodotti regionali in versione elaborata esposti e venduti nello *Shop* vicino.

.Il mercato del gioco e dello stupore

Souvenirs, Gadgets e Video-Games che si riferiscono direttamente alle attività culturali, ludiche e sportive all'interno della fortezza verranno venduti nello *Shop* della stazione di servizio FORT. Tutte le figure, gli spazi, gli oggetti e le situazioni della fortezza ricorrenti negli eventi culturali, ludici e sportivi in programma saranno riprodotti e ricostruiti in scala ridotta

per la vendita, affinché il visitatore potrà acquistarli e portarli a casa come *gadget* o *souvenir* di ricordo. Con i *video-giochi* tratti dai giochi reali di conflitto che si svolgono nel forte si arriva al prodotto del merchandising di FORT per eccellenza: questi *video-games* particolari verranno studiati e prodotti dal centro di ricerca per la pace europeo di FORT.

.Il forte val bene un matrimonio

In questo contesto la cappella esistente nel forte potrebbe contribuire notevolmente ad attirare un pubblico molto particolare, non sempre incline a partecipare a tutti gli eventi culturali proposti. La cappella diventa così luogo particolare con un'*aura* particolare.

La cappella è dedicata al santo Giovanni Battista e molto adatta ad ospitare matrimoni in una cornice niente affatto banale o usuale. In questo senso questo spazio sacro attirerà soprattutto le coppie alla ricerca dell'originalità che desiderano trovare un luogo particolare per un evento unico nella loro vita. La cappella occupa quindi uno spazio particolare all'interno delle attività culturali di FORT.



Inoltre la sua posizione a ridosso della grande piazza interna, nelle vicinanze di strutture di servizio importanti favorisce il suo utilizzo come luogo sacro dedicato alle particolari caratteristiche di FORT.

.La decisione ed i suoi organismi

.La Fondazione FORT

Entrare all'interno di FORT - in quanto fortezza dedicata alla Cultura ed all'Arte - significa riconoscerne le sue caratteristiche fondamentali, che si articolano in tanti scenari attorno ad esse. Ed è la caratteristica del gioco che determinerà l'immagine centrale di FORT, che non sarà né *Disneyland* né *Gardaland*, ma piuttosto *Peaceland* (il paese della Pace), volendolo definire in un linguaggio internazionale. Questa chiara identità della fortezza contribuirà senza dubbio anche ad un suo successo economico a lunga durata. Formulato in maniera un poco prosaica si potrebbe dire che FORT è un'impresa inter-regionale europea per l'industria della cultura e del tempo libero su tutti i livelli, dal gioco della pace allo sport più estremo, dalla mostra storica al ristorante *gourmet*. Questa azienda dovrà reggersi economicamente in maniera autonoma dopo un periodo di *start-up* (partenza) in base a investimenti finanziati dal pubblico. Perciò dovranno essere prese decisioni chiare e perciò l'azienda FORT avrà bisogno di organi e strutture altrettanto chiari e delineati.

A questo scopo sarà costituita una Fondazione FORT, nella quale saranno insediati i componenti un consiglio di fondazione di 9 membri:

- 1- l'Euregio *Alto Adige, Tirolo e Trentino*
- 2-3-4 - gli Assessorati alla cultura delle tre regioni
- 5 - la Comunità di Valle
- 6 - il Comune di *Fortezza*

7-8-9 - privati e aziende dalle tre regioni

La composizione del consiglio della fondazione prevede una co-presenza di membri dal pubblico e dal privato. Il capitale della fondazione sarà composto da entrambi.

.Il contributo decisivo dell'economia

Il coinvolgimento di vari settori economici delle tre regioni è quindi alla base del modello gestionale di FORT. Proprio nella nuova costruzione (il portale FORT) sul parcheggio esistente è data la possibilità a tutte le imprese partecipanti alla fondazione di esporre e vendere i propri prodotti. Tutte le imprese partecipanti dovranno comunque attenersi alle linee guida della fortezza e seguire le indicazioni di immagine coordinata di FORT. Il consiglio della fondazione e il consiglio culturale (vedi il punto seguente) sceglieranno il presidente della fondazione dalle loro fila.

.Il consiglio culturale di FORT

Al già citato consiglio della fondazione si affiancherà un consiglio culturale di 9 membri composto da esperti di tutti i settori rappresentativi della cultura e dell'arte, del loro mercato e della loro ricerca che avranno poteri decisionali nelle scelte avanzate della cultura, della società e dell'economia della fortezza. Una sorta di equilibrio democratico nella reggenza di FORT, dunque, che sarà determinante per le scelte strategiche per il futuro utilizzo della fortezza. Compito principale del consiglio culturale sarà la continua ridefinizione di temi culturali aggiornati alla contemporaneità del mercato culturale a livello europeo ed internazionale. Nel consiglio culturale saranno presenti artisti di fama, produttori culturali, esperti di cultura, ricercatori e scienziati del settore. La pianificazione dinamica di eventi e

manifestazioni culturali sarà uno dei compiti principali del consiglio.

.Campi d'azione del CdA

Il terzo organo decisionale di FORT sarà costituito - nel senso di una triade decisionale in equilibrio - da un consiglio di amministrazione composto da 5 membri che avrà il compito di decidere e deliberare su temi e argomenti economici e di gestione concreta dell'azienda FORT. Il CdA designerà un Direttore che avrà delega decisionale.

In base a questa struttura a tre nella gestione di FORT, questa azienda di qualità dovrà essere in grado di operare in maniera veloce ed efficiente all'interno di un vasto mercato culturale, turistico e del tempo libero.

V Giocare con i mondi

.L'arte della Pace

.L'arte del gioco con i mondi

Questo capitolo finale chiuderà il cerchio di tutte le idee e proposte formulate nel corso di questo studio arrivando alla sua tesi iniziale espressa con la frase: **FORT, giocare con i mondi**. Con ciò è espresso in sintesi il carattere fondamentale e l'idea guida portante di Fortezza, nata da un gioco della paura che vede come protagoniste varie figure di tante epoche: c'è chi regna e chi serve, c'è chi è principessa e chi è madre. Collegati in maniera indissolubile a questi ruoli esistono i conflitti, a volte mondiali, a volte all'interno delle 4 mura di casa. Frammenti di piccoli e grandi mondi che assieme formano un unico mondo, nel quale gli esseri umani si giocano la propria vita. L'idea guida

di FORT è dunque sempre riconducibile a questa massima e determinerà la linea per tutte le iniziative culturali all'interno di questa grande fortezza. Tutte le grandi mostre annuali d'arte - ad eccezione del settore previsto per la mostra storica permanente su Fortezza nei blocchi 38, 39 e 40 - avverranno nel forte basso e nel forte medio. Le esperienze fatte a *Transart, Manifesta 7* ed infine con la mostra *Labirinto Libertà 2009* hanno avvalorato questa scelta che vorremmo riconfermare destinando questi due settori del forte a manifestazioni culturali annuali.

.Uno sguardo al futuro

Con ciò si è già delineato quale sarà il futuro di FORT. In un mondo complesso e difficile quale il nostro tutto succede come se fosse un gioco. Soprattutto l'arte può rappresentare, meglio di ogni altra espressione culturale, il gioco delle interpretazioni della realtà che viviamo. Così ogni anno a venire, quasi fosse un festival, si svolgeranno soprattutto nel forte medio delle grandi rassegne d'arte di qualità opportunamente finanziate e pubblicizzate. In accordo con il team del management culturale verranno invitati curatori di fama, che avranno il compito di concepire delle mostre eccezionali.

Benno Simma MMXI0123