



Workshop di progettazione architettonica

Pescara: metro-borghi

Le emergenze urbane come permanenze della realtà economico/sociale tra la fine dell'800 e l'inizio '900.

Pescara è una città che in controtendenza rispetto ad altre realtà nazionali e più in generale rispetto a qualsiasi città tende a disgregare il suo passato, a rifiutare la storia che l'ha edificata e le sue tracce. Nell'epoca della globalizzazione, dei mercati liberi e della crisi economica la scelta è stata lungi dal puntare sulla qualità, la storia, le peculiarità identitarie, il turismo, i mercati elitari e di nicchia, piuttosto che in un'apologia del moderno spacciato spesso per contemporaneità, Pescara si fregia e quasi fonda la sua natura sull'assenza di storia!

In realtà questo pensiero è stato costruito ad hoc nei decenni durante la ricostruzione ed in particolare dopo il primo grande boom economico in cui espansione edilizia e la crescita demografica hanno fatto sì che la classe politica e imprenditoriale scegliesse per la città giardino (modello nazionale di un'urbanistica possibile) la strada della speculazione e della crescita economica facile.

Negli anni molto di ciò che era non è più, non si tratta certo di un racconto nostalgico, ma della denuncia della criminosa e tacita scelta di favorire l'imprenditoria edile a discapito della qualità, dell'identità e della bellezza. Come dice Cervellati "...abbiamo rinunciato alla bellezza".

Le scelte del passato non sono comunque reversibili, ma scoraggia l'evidenza di quanto la cultura non sia cambiata e le pratiche siano rimaste le stesse, nel tacito consenso dell'alternarsi delle amministrazioni.

In questo contesto, sicuramente ormai povero di testimonianze e linguaggi architettonici del passato, Pescara presenta nelle due permanenze di Borgo Marino Nord/Sud e del complesso attorno al Castello Giammaria, il segno di un costruito capace di dialogare con il contesto contemporaneo anche se in due modi diversi.

Le aree funzionali a ridosso del porto-canale sono state trasformate (nel secolo scorso) in quartieri popolari o attività commerciali e industriali (in larga parte edifici abbandonati) direttamente affiancati a realtà turistiche isolate come la "Marina di Pescara". Si parla tanto di legare con ponti e infrastrutture leggere due parti di città che un tempo erano comunque legate da esigenze e funzioni nate e consolidate sulla pesca, però oggi di Borgo Marino rimangono poche tracce sparse, più consistenti lontano dagli argini del fiume; a nord un'aia con varie casette soffocate dalle palazzine di via Nicola Fabrizi, luogo dove persistono attività artigianali popolari della Pescara autentica, unica resistenza fatta contro l'omologazione sociale e architettonica;

La situazione compositiva e costruttiva è certamente dettata dalla situazione economica, come pure la scelta della tipologia edilizia, di abitazioni basse ad uno o due livelli, realizzate in muratura con tetti a 2 o 4 falde. Costruite sul fronte stradale come una cortina disordinata alle cui spalle una complessa vita di interstizi, slarghi ed aie, linguaggi di una volontà aggregativa intima e solidale tra le famiglie di pescatori (case a un livello) e degli armatori (due livelli) oltre che funzionale allo svolgimento di quelle attività lavorative legate ai cantieri navali (riparazione delle imbarcazioni, preparazione dell'attrezzatura prima o dopo l'uscita in mare).

Completamente diversa è la situazione del "borgo" rurale dei terreni intorno al Castello Giammaria (via Monte Bolza).

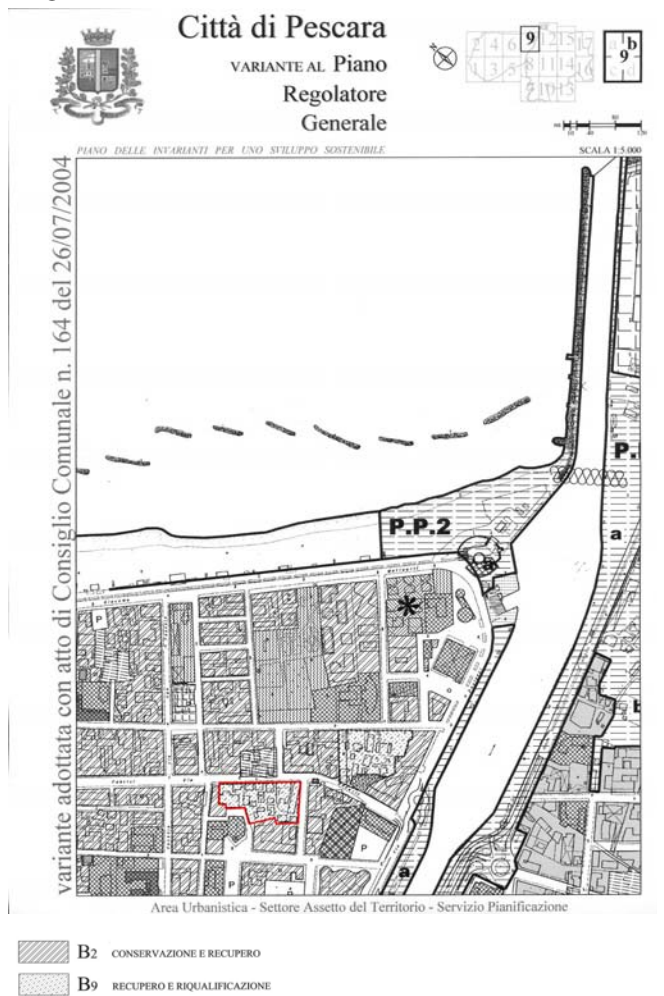
Qui vediamo una realtà contadina legata all'orografia ed alla vocazione di una parte di territorio comunale scarsamente abitato, a metà strada tra il vicino insediamento collinare di Castellamare Adriatico (attuale quartiere di Colle Madonna, dove sorge la settecentesca basilica della Madonna dei Sette Dolori) ed il fiume sulle prime pendenze collinari; ed in-



Borgo Marino Nord - Abitazione armatoriale in Via Gobetti



Borgo Marino Nord - Abitazione armatoriale in Via Gobetti



Stralcio Prg - Aree demaniali e golenali

sieme (ma più tardi) industriale con l'insediamento di una Filanda situata accanto ad un più antico Casino di caccia.

Entrambe le permanenze costituiscono le due facce della stessa medaglia. Si tratta di due realtà insediative e lavorative nate in tempi simili ma con funzioni e situazioni urbane diverse. Se nel primo caso si tratta di un quartiere popolare legato alla pesca, con quindi un'unica identità sociale (ospitante la sola corporazione dei pescatori), all'interno della quale tutti sono per lo più individui e famiglie socialmente ed economicamente eguali (ad esclusione del rapporto tra armatori e dipendenti), in una parte di città più compatta ed intensamente abitata, vicina alle poche ma già allora funzionanti strutture turistiche; nel secondo caso si tratta invece di una dimora signorile costruita in stile secondo un gusto eclettico tardo, abitato da una famiglia benestante di livello culturale sopra la media (seppur forse in un quadro di emancipazione provinciale) e affiancato a realtà addensate nel tempo, che costituiscono un reale borgo produttivo, ma ogni suo elemento è distaccato con la sua funzione e il suo periodo storico (casino di caccia borbonico, archeologia industriale, castelletto unifamigliare, palazzina residenziale, complesso "di riuso" per alloggi e uffici).

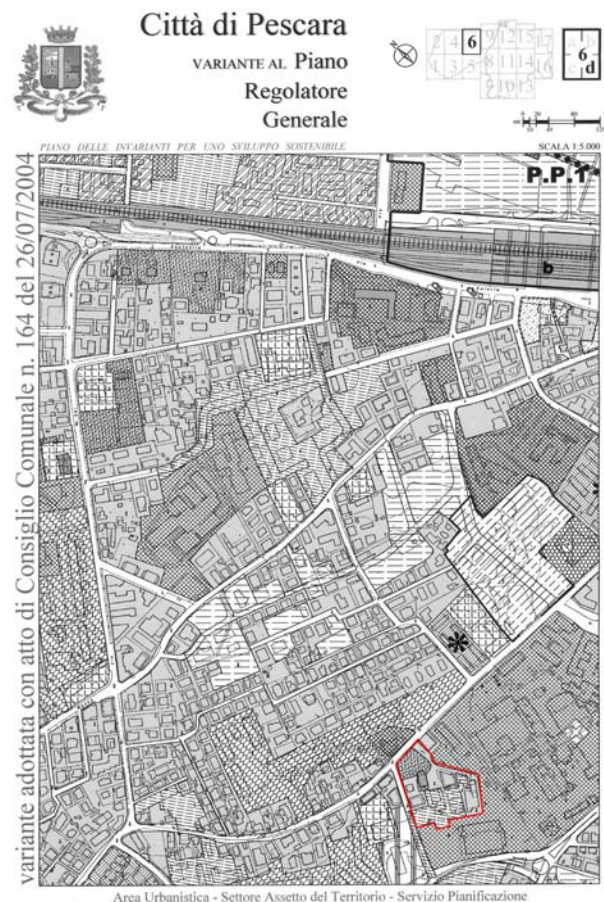
Norme tecniche di attuazione:
http://www.comune.pescara.it/UserFiles/utenti/File/prg/PRG_var_app_07/D/tav._D_-_Norme_Tecniche_di_Atтуazione_e_relativi_allegati.pdf



Casino di caccia - Lo spiazzale antistante usato come parcheggio



Castello Giammaria



- B3 COMPLETAMENTO E RECUPERO
- B4 COMPLETAMENTO E RISTRUTTURAZIONE
- G1 VERDE PRIVATO VINCOLATO - PARCO PRIVATO



Panoramica Filanda e Casino - La struttura della Filanda parzialmente abbattuta a seguito dei lavori di costruzione del nuovo stabile



Panoramica Borgo Marino Nord - Aia e abitazioni, sullo sfondo la chiesa di S. Cetto e palazzine



Panoramica Filanda e Casino - Una vista completa del Castello Giammaria, del Casino di caccia e della palazzina costruita di fronte