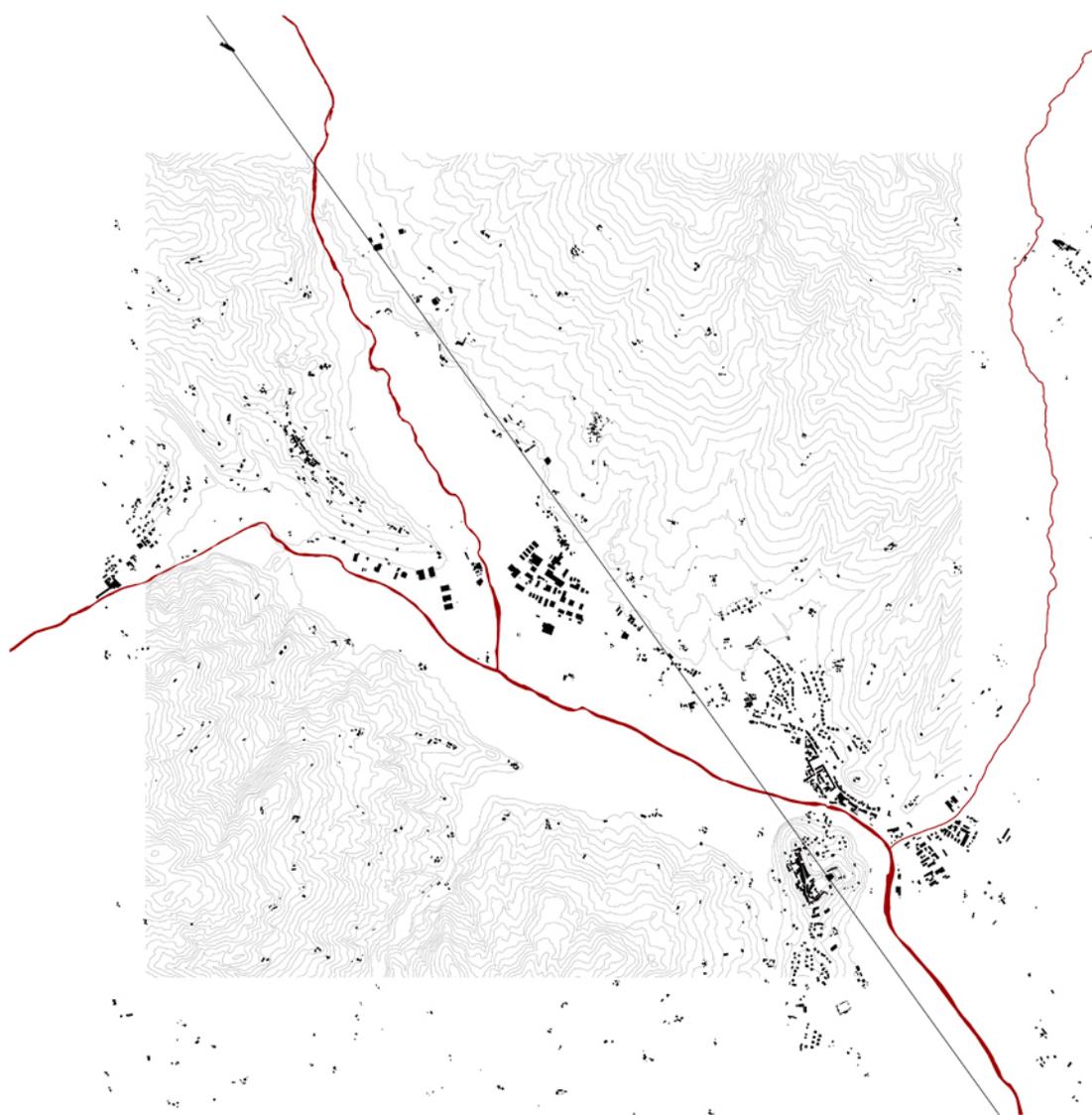


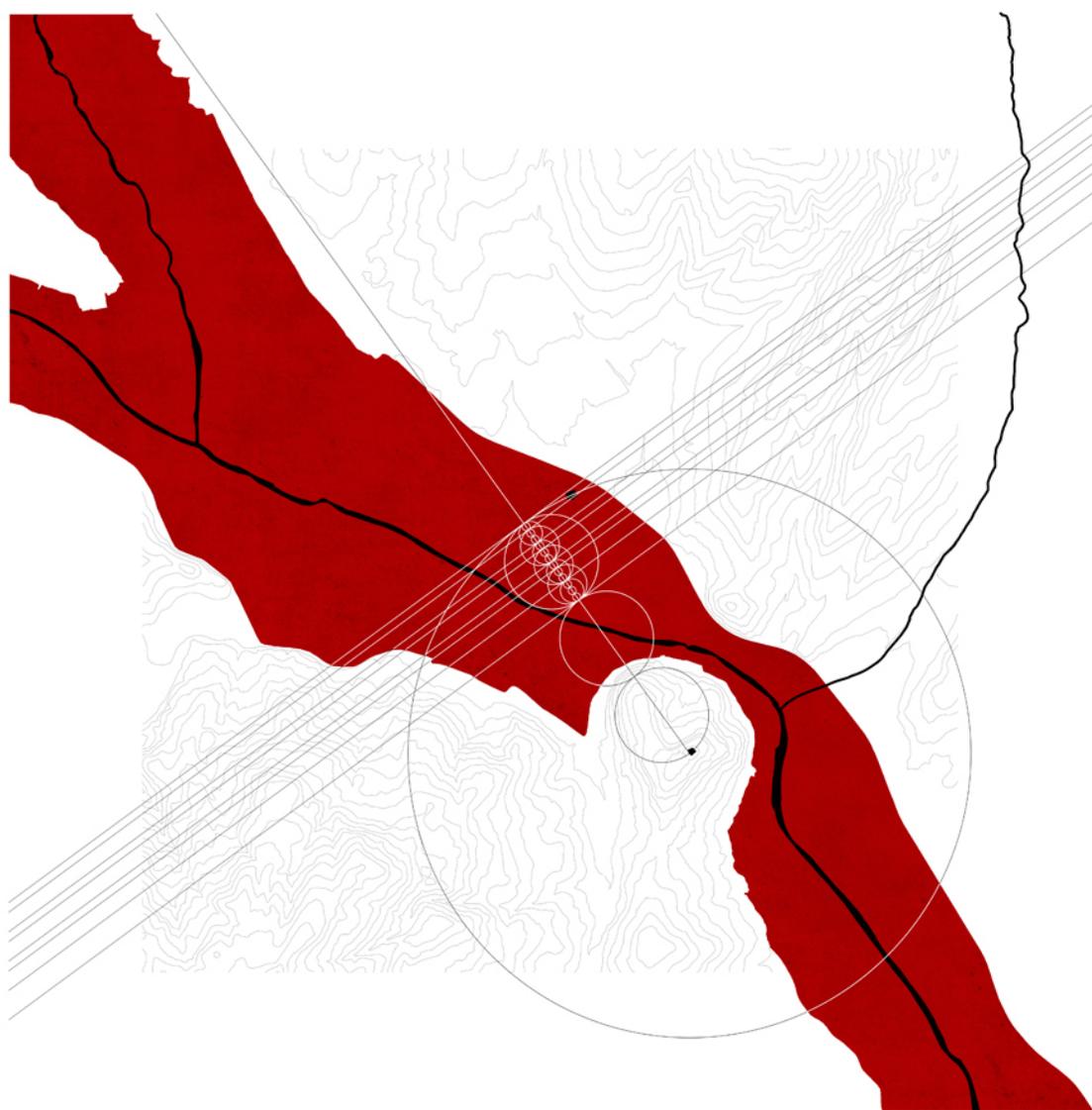
LE SAGOME DI CAMPALDINO

*Il monumento alla memoria della Battaglia di Campaldino;
un viaggio tra arte, architettura e letteratura.*

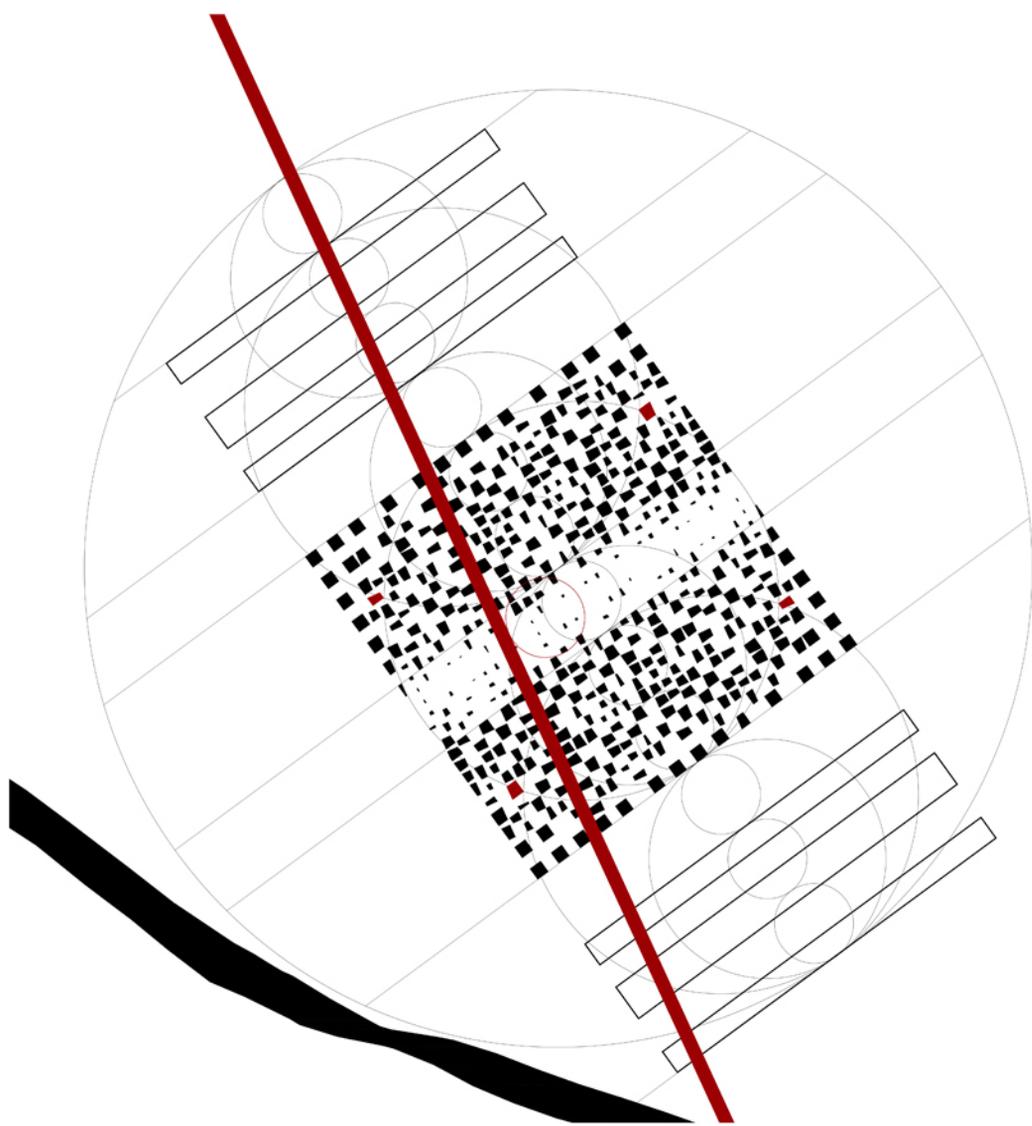
Il fascino delle Valli del Casentino sta nel modo in cui la natura osserva, nei suoi monti ricoperti da foreste, nella pianura fertile, nei torrenti impetuosi, ma soprattutto nelle storie medievali e nelle preziose memorie dantesche. È da qui, da questi due grandi temi, quello medievale e quello dantesco, che prende atto il principio della riflessione progettuale. Nella piana i ricordi del passato sanguinoso sembrano cancellati dal tempo e da nuovi strati di civiltà. Eppure percorrendola pare di sentire ancora il fracasso delle armi e armature e l'ansimare degli uomini e cavalli. È attraverso il progetto che si stabilisce un dialogo tra la memoria e l'oblio, così, ricordo ed estraniamento, si declinano all'unisono progettando sulla piana di Campaldino un monumento che spacca il silenzio del luogo, che ne racconta la storia proponendosi esso stesso come percorso metafisico, congelando il ricordo e imprimendolo nel luogo come una sagoma. Così la tesi basa le sue fondamenta sul paradosso dantesco dove, il grande tema storico della battaglia di Campaldino, viene raccontato al visitatore solo attraverso l'esperienza diretta in uno spazio che si va sempre più a disegnare metafisicamente nel luogo. Un progetto dalle forme semplici capace di segnare spazi apparentemente immobili, cristallizzati, posti in realtà, in una ricerca incessante di equilibrio tra arte e architettura, tra monumento e paesaggio. Un continuo scambio di contenuti funzionali porta a definire il progetto architettura che diventa arte e l'arte che diventa architettura. L'architettura si compone come su una tela attraverso l'uso del colore degli stemmi delle nobili casate che parteciparono alla battaglia, tra queste ricordiamo le nobili casate della Giostra del Saracino come gli Ubertini, i Tarlati, i Conti Guidi di Romena e i Bostoli per citarne alcuni. Si va dunque a definire un monumento da vivere, che emoziona, un monumento che nell'attimo in cui emoziona diventa paesaggio. Un paesaggio che si fa subito monumento attraverso la possibilità continua di movimento nello spazio definito, suggerendo allo spettatore molteplici chiavi di lettura. È un manifesto di un'idea, un luna park del terrore dove rivivere le esperienze della battaglia.



Tutto si fonda su una mimesi strutturale che prende atto dal sacro poema, dalla Divina Commedia attraverso rapporti tra il codice letterario e numerico. La circonferenza si compone sull'asse visivo della battaglia, l'asse dei racconti delle cronache che, violento come una ferita, taglia in due la piana di campaldino. È l'asse visivo tra i due eserciti, l'uno ghibellino proveniente dalle pendici del promontorio di Poppi e l'altro guelfo dal castello di Romena sulle vallate del Pratomagno.



La misura del luogo della battaglia prende forma, quando, suddividendo in tre parti il raggio della circonferenza che nasce dal fulcro del castello di Poppi, fino al convento di Certomondo, si definiscono tre circonferenze dal raggio di 180 metri. Sfiandone il perimetro, l'ultima circonferenza pare voler spontaneamente indicare il campo di battaglia, da tempo raccontato nelle cronache, la ai piedi di Poppi, sulla riva destra dell'Arno, nei pressi del convento di Certomondo. La geometria, dettata dalla proporzione numerica dantesca, si fa narratrice del progetto.



L'intrigante struttura delle terzine incatenate dantesche diviene potenza generatrice della geometria della battaglia. Un'unità sintattica composta di tre endecasillabi a rima incatenata di cui il primo e il terzo rimano tra di loro, mentre il secondo rima con il primo e il terzo della terzina successiva. La rima s'incatena, tramite il secondo verso e ciascuna si aggancia alla successiva come anelli di una catena della memoria. La struttura letteraria si fa macchina della memoria, una macchina musicale che, senza parole, parla e racconta. Il verso si riscrive nel terreno attraverso una circonferenza dal diametro di 36 metri costituendo il modulo generatore della griglia.

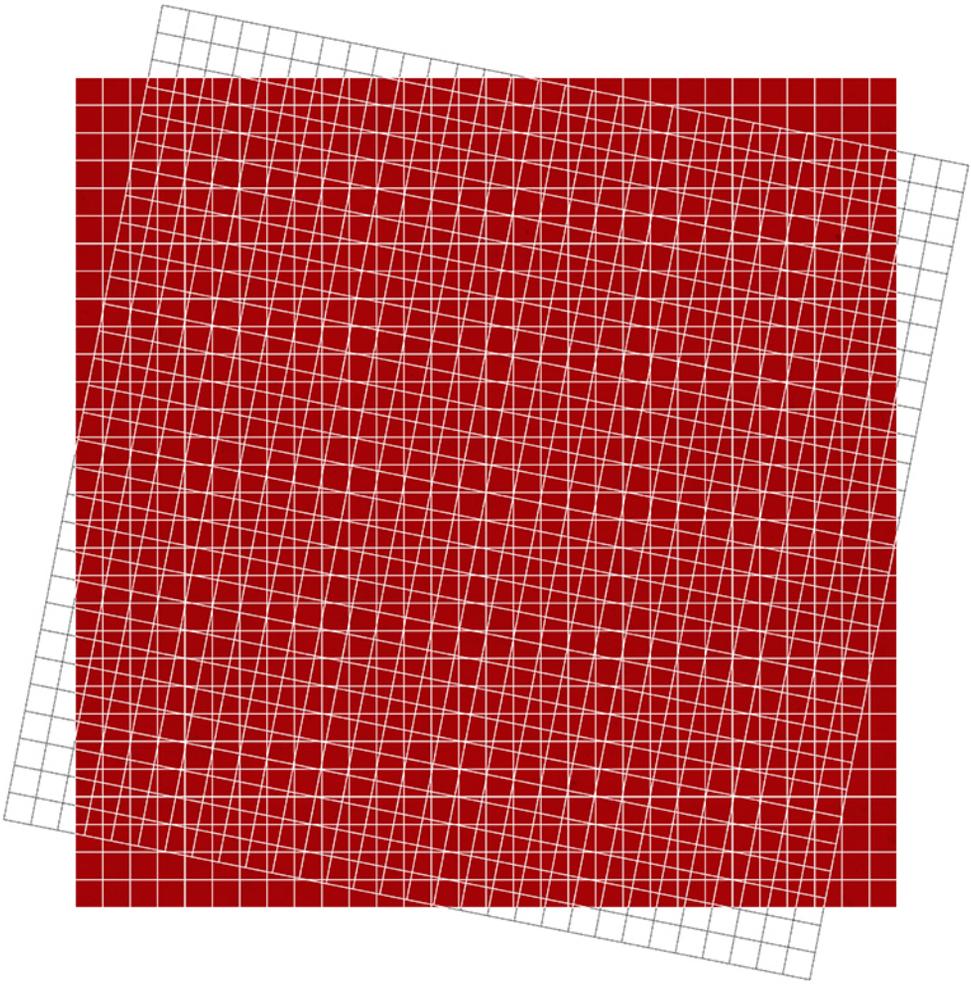


Lo schieramento della cavalleria, fonte di vitale importanza per le battaglie medievali, torna ad essere protagonista. Nello schieramento a blocco, l'assetto si irrobustisce, il vantaggio passa nelle mani dell'uomo di scorta. Forse più importante della battaglia stessa, lo schieramento rendeva leggibile gli stati d'animo dei cavalieri e le tattiche di attacco. Come un limbo tra la vita e la morte, tra il silenzio e il caos, tra la paura e l'adrenalina. La concezione di attesa, di paura vissuta dal cavaliere si fa elemento fondante della prima parte di progetto. I segni nel terreno ripropongono il disegno degli impianti di schieramento degli eserciti guelfi e ghibellini. Di questi i primi si presentano alti dei loro palvesi con l'assetto difensivo ben leggibile nella caratteristica dell'altezza, quello dei ghibellini aretini invece basso, quasi impercettibile.

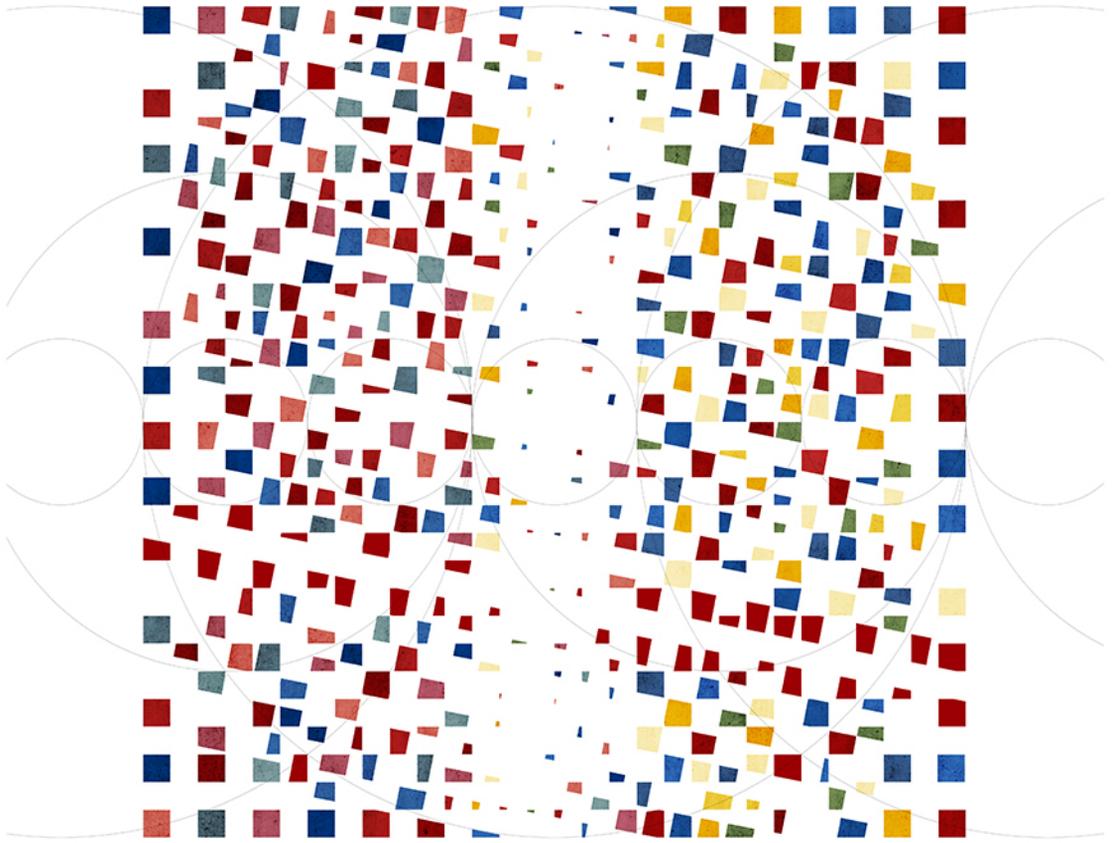


Rettangoli che occupano per tutta la lunghezza la misura della geometria della terzina dantesca, si presentano come impianti sottili e silenziosi nell'impatto visivo, larghi il primo e il terzo dodici metri, come un terzo del modulo di base e quelli centrali larghi diciotto metri, la metà del modulo. La misura dantesca si fa quindi generatrice della proporzione progettuale dei recinti. Allegoricamente fanno rivivere l'attesa e il timore che i cavalieri provavano prima della battaglia, divenendo luoghi della memoria e di angoscia.

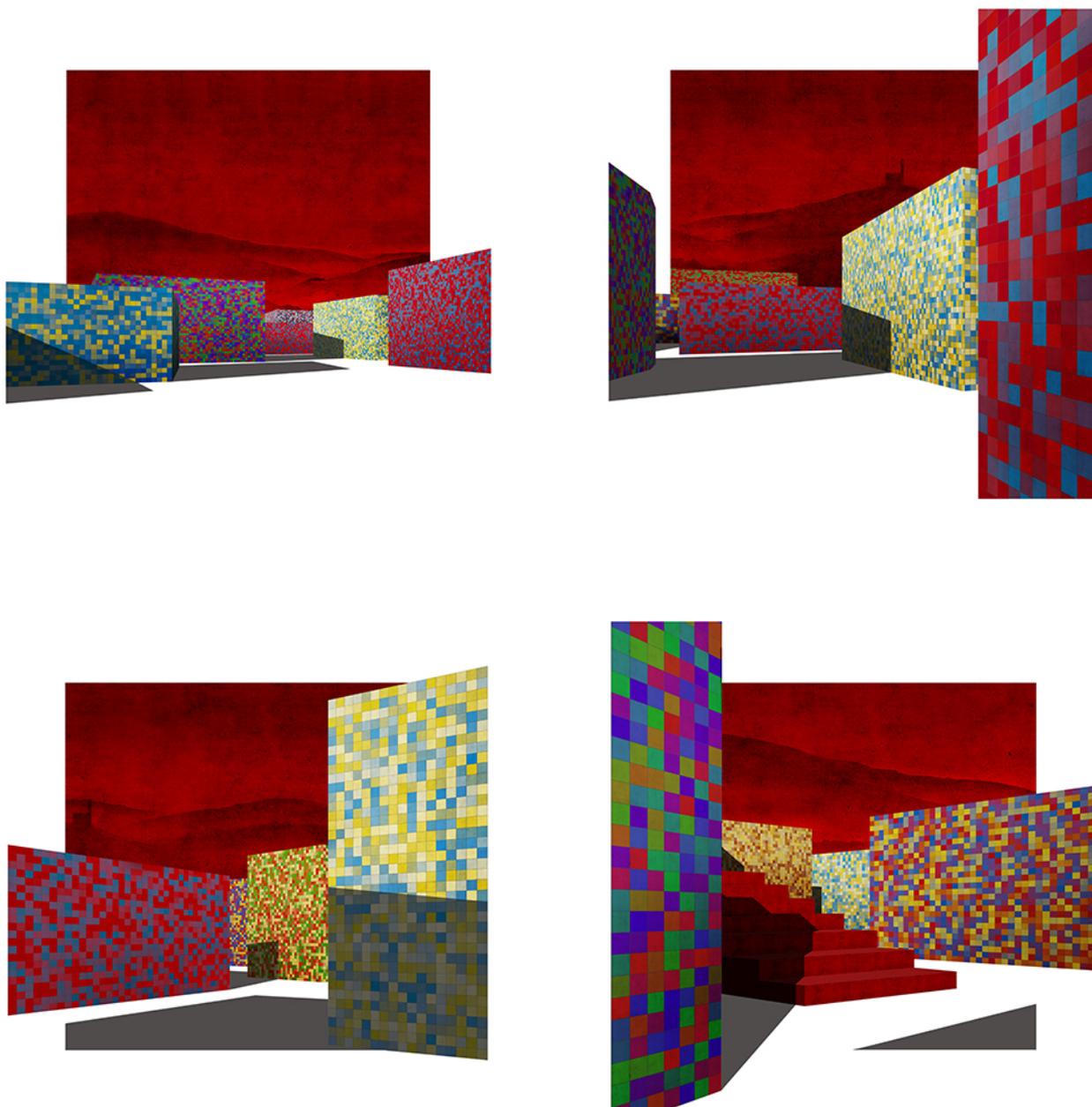
Ogni albero diviene simbolo della singola anima di ogni cavaliere, trovando in esso il ricordo di ognuno di loro che combatterono. Una selva ordinata di anime in attesa del loro destino.



Dall'attesa, dalla condizione di estraniamento del luogo e dal sentimento di timore vissuto nell'esperienza dello schieramento, dettata dalle proporzioni delle terzine dantesche come disegno di base ed enfatizzata dai filari di alberi perfettamente allineati, si passa da una geometria regolare "dantesca" a una geometria modulare. Il campo di battaglia trova il suo segno nel terreno attraverso il disegno e le proporzioni della scacchiera medievale. Un terreno di scontro dominato da rapporti ben precisi e costituito da una griglia quadrata dove il modulo di base è un quadrato di sei metri. 6x6 come il rapporto utilizzato dai giocatori di scacchi del mondo feudale, diventa il principio costruttivo dell'intera scacchiera di battaglia. Il disegno e la logica compositiva della scacchiera s'impongono come presenza nel luogo attraverso una duplicazione e sovrapposizione della griglia di partenza. Il modulator compositivo del campo di battaglia si sovrappone ruotando dal fulcro centrale della composizione dantesca, in conformità all'inclinazione generata sull'asse secondario della battaglia, quello di collegamento tra il castello di Poppi e il chiostro del convento di Certomondo.



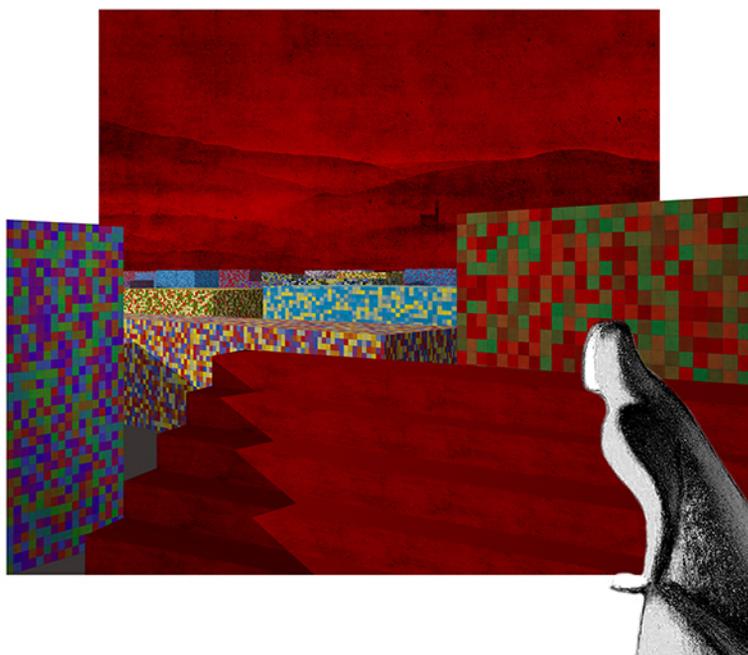
La seconda terzina dantesca, quella centrale, diviene il limite invisibile dell'atto del caos, squarcia il suolo per riappropriarsi della sua identità e ne crea uno "scavo" in negativo che emerge dalla terra, uno scavo dettato da una calibrata gerarchia di pieni e vuoti che, genera uno spazio surreale, come risposta al costante bisogno dell'architettura di determinare una superficie entro la quale, l'uomo vive e opera. Scavato, astratto e assoluto, lo spazio metafisico della battaglia ispira al contempo fascino e movimento. Il movimento e il caos diventano le parole chiavi di questa esperienza. Il risultato è di una scacchiera irregolare ma governata da una logica ben precisa e studiata secondo i riferimenti simbolici dell'epoca medievale. La scacchiera rimane segno dominante del disegno, ma diventa una composizione nuova, una scacchiera del racconto del caos. Da questo disegno di base, adattando il principio compositivo del ritmo di pieni e vuoti, emergono dalla terra blocchi di materia che alternano la loro risalita verso il cielo come in una scacchiera e come anime dell'inferno smembrano il terreno ed emergono per ricordare il segno della battaglia e di chi l'ha fatta. Il tempo della battaglia si fa scultore del paesaggio.



Ogni blocco impersona l'anima del cavaliere. Ogni blocco è il soggetto che fa la battaglia e che detta il movimento del progetto.

La misura si modifica per ogni blocco, non c'è una regola che imponga una dimensione fissa, come fissa non era la misura dei corpi dei cavalieri. Le uniche misure che si ripresentano alternandosi nei blocchetti sono le misure dell'altezza. Se il cavaliere è il soggetto della battaglia di Campaldino, allora la sua altezza diviene soggetto dell'intera opera progettuale, enfatizzando sempre più la dualità tra cavaliere e forma. Le misure di 1,8 metri, quella di 2,7 e quella di 3 metri, divengono le dimensioni dell'altezza dei blocchi, rispecchiando rispettivamente quella media di un cavaliere, di un cavaliere a cavallo, e di un cavallo imbizzarrito. Le uniche misure che si potevano avere durante l'attacco bellico. La caratteristica principale dell'intera esperienza è quella del movimento. Una foresta di forme che creano un labirinto di perdizione.

Il viaggiatore - cavaliere si perde nei meandri della memoria, rivivendo attimi di puro terrore. Le prospettive visive divengono inesistenti, interrotte continuamente dall'improvvisa apparizione, alla vista del soggetto, dei blocchi. Questi, come i cavalieri del sabato si San Barnaba, si sfiorano ridisegnando combattimenti a corpo a corpo o, talora, si trovano lontani tra di loro, quasi a sfidarsi e persuadono l'uomo a cercare una via di uscita.



La concezione di caos vive nell'atto del movimento a terra del percorso labirintico e nella visione d'insieme di tutto il monumento. La necessità diviene alzare l'asse visivo in cerca di una via di uscita e l'esigenza primaria diventa quella di salire sopra i blocchi per trovare la strada più semplice. Quattro punti cardinali del caos si trasformano così in scale monumento su cui salire, rispondendo all'esigenza del viaggiatore. Interruzioni temporali che marcano i punti d'intersezione delle terzine dantesche incatenate. L'anima del caos esplose alla vista d'insieme della selva monolitica, trasmettendo uno stato d'ansia ulteriore, uno stato di ansia modificato e accentuato dall'infinito intrecciarsi dei percorsi labirintici della struttura.

Una volta raggiunto l'apice delle scale, la verità si fa chiara alle sorti del viaggiatore cavaliere, come in una battaglia, non ci sono attimi di pausa o vie di uscita. Bisogna combattere.



Dove la rotazione della scacchiera del caos prende origine, nel suo perno, la striscia di terra cambia tono. La fascia centrale del monumento, dimensionata dal modulo di base del verso dantesco, ridisegna la fine della battaglia. I blocchi monolitici sfidandosi tra di loro, poco a poco diminuiscono la loro misura e la loro altezza. Emergono dal terreno come lapidi della morte e sfiorandosi nei "duelli", perdono materialità, divenendo frammenti dei corpi metaforici dei cavalieri. E se è vero che il frammento ha in se l'intero è anche vero l'opposto, e cioè che l'intero si propone come grande frammento, come un'unità la quale ospita la violenza di una calcolata asportazione chirurgica. L'intero produce frammenti, e questi frammenti rimandano a ciò da cui provengono. I blocchi centrali, nella loro essenza di frammenti, esprimono una speranza. Una speranza nella battaglia conclusa. Solo mucchi di cadaveri rimasero alla fine di quell'afoso sabato undici giugno. Solo frammenti rimangono alla fine del viaggio dantesco. Questo è il tempo abitato delle vittime. Un tempo sospeso, interrotto, metafisico, e tuttavia presente.



Nella selva dei frammenti della battaglia un unico taglio netto e inclinato sull'asse di collegamento tra Poppi e Certomondo, squarcia il monumento rivelandone l'anima compositiva dantesca, dove le parole del V canto del Purgatorio della divina commedia escono fuori come incisioni, parlano e raccontano la sofferente esperienza di Buonconte da Montefeltro in fin di vita. Raccontano la drammatica vicenda del cavaliere, che destinato a rimanere nell'antipurgatorio, parla a Dante di quel sabato unici giugno in cui il suo corpo, esule a terra, venne portato con forza estrema nel fondo dell'Arno da un impetuoso e violento acquazzone, come a voler ripulire le anime dei morti della battaglia. Se il segno esiste perché è parte di un manufatto ben preciso, il simbolo vive solo attraverso la parola e divenendo il significato della parola stessa.

Così il monumento alla battaglia, attraverso l'arte, l'architettura e la letteratura, diviene il simbolo e la Memoria di Campaldino.