

Infrastrutture e Turismi per la Riscoperta dell'Antico Porto di Classe

Infrastructures and Tourism for the Rediscovery of the Ancient Porto di Classe

Partendo da un'approfondita analisi dell'interno territorio di Ravenna e dall'offerta turistica che esso è in grado di offrire al momento, la proposta progettuale è quella di creare un nuovo polo di attrazione, che non si identifichi però in una singola emergenza quanto piuttosto in un vero e proprio sistema territoriale d'eccellenza, all'interno del quale siano racchiuse non una ma diverse proposte ognuna rivolta ad un target diverso.

Si è scelta quindi l'area adiacente al Parco Archeologico dell'antico porto di Classe per localizzare un nuovo museo, che non offra solo possibilità di "osservare" ma anche di vivere l'esperienza territoriale, affiancato da una serie di interventi su vasta scala, come la creazione di nuove stazioni ferroviarie e il miglioramento dei percorsi ciclabili, che permettano di vivere il territorio in tutta la sua ricchezza.

Following a thorough analysis of the interior region of Ravenna and its touristic possibilities, the project proposes to create a new attraction, which can be identified as true to its local territorial system of excellence, inside of which are enclosed in several proposals, each aimed at a different target. The site chosen for this project is the area adjacent to the Archaeological Park of the ancient "Porto di Classe", to locate a new museum, which not only offers the possibility to "observe" but also to live the landscape experiences, flanked by a series of large-scale interventions such as the creation of new railway stations and improved cycling route, making it possible to experience the region in all its richness.

Parole chiave: Ravenna, Porto di Classe, esperienze territoriali, nuovo museo, sistemi ferroviari, percorso ciclabile

Keywords: Ravenna, Porto di Classe, landscape experiences, new museum, railway system, bicycle paths

L'ANALISI

Partendo da un'approfondita analisi dell'intero territorio del comune di Ravenna e dell'offerta turistica che esso è in grado di offrire al momento, la proposta progettuale è quella di creare un nuovo polo di attrazione, che non si identifichi in una singola emergenza architettonica, quanto piuttosto in un vero e proprio sistema territoriale d'eccellenza, all'interno del quale siano racchiuse non una ma diverse possibilità di esperienza turistica: un sistema impostato sulla sovrapposizione di diverse proposte ognuna rivolta ad un target diverso, con la possibilità di sovrapporsi. Questo tipo di impostazione offre la possibilità di rendere un territorio appetibile sotto molteplici punti

di vista e permette di vivere esperienze del tutto diverse ogniqualvolta lo si visita.

Attraverso questa nuova ottica, si è partiti compiendo un'analisi approfondita dei diversi aspetti dell'intero sistema territoriale:

A ciò è seguita un'indagine sull'uso del territorio, ovvero su tutte le attività che si possono svolgere all'interno di esso.

LAYERS

Da quest'ultima analisi emerge con evidenza che l'area a sud di Ravenna è quella più ricca di attività e che quindi si presta maggiormente a diventare un nodo turistico strategico.

Osservando il territorio nel dettaglio emerge il ritratto di un ambito che, pur essendo ricco

di elementi strategici, non presenta una vera coesione, anzi si palesa come una struttura a strati, un insieme di layers momentaneamente indipendenti l'uno dall'altro, i quali hanno bisogno di un elemento di coesione, un condensatore capace di rendere i diversi sistemi un unico grande sistema in grado di offrire esperienze diverse ma in qualche modo correlate.

A -Layer divertimento

Il divertimento è probabilmente la prima cosa che sovviene pensando al territorio romagnolo, e in questo senso la zona che stiamo considerando è ricca di elementi chiave: a sud di Classe infatti, nella frazione di Savio,

dal '92 è presente il parco divertimenti di Mirabilandia, che attira centinaia di migliaia di visitatori ogni anno, a cui si è affiancato da pochi anni lo Zoo Safari.

Si possono poi includere all'interno del layer divertimento tutti i lidi presenti nella zona, ovvero Lido Adriano, Lido di Dante, Lido di Savio e Lido di Classe.

B- Layer naturalistico

Si tratta forse dell'aspetto più sottovalutato. Tuttavia vi sono nella zona diversi siti di grande interesse naturalistico, come le zone costiere, dove sono presenti le dune litorali del delta del Po, ma anche le pinete storiche e vaste zone di interesse ornitologico.

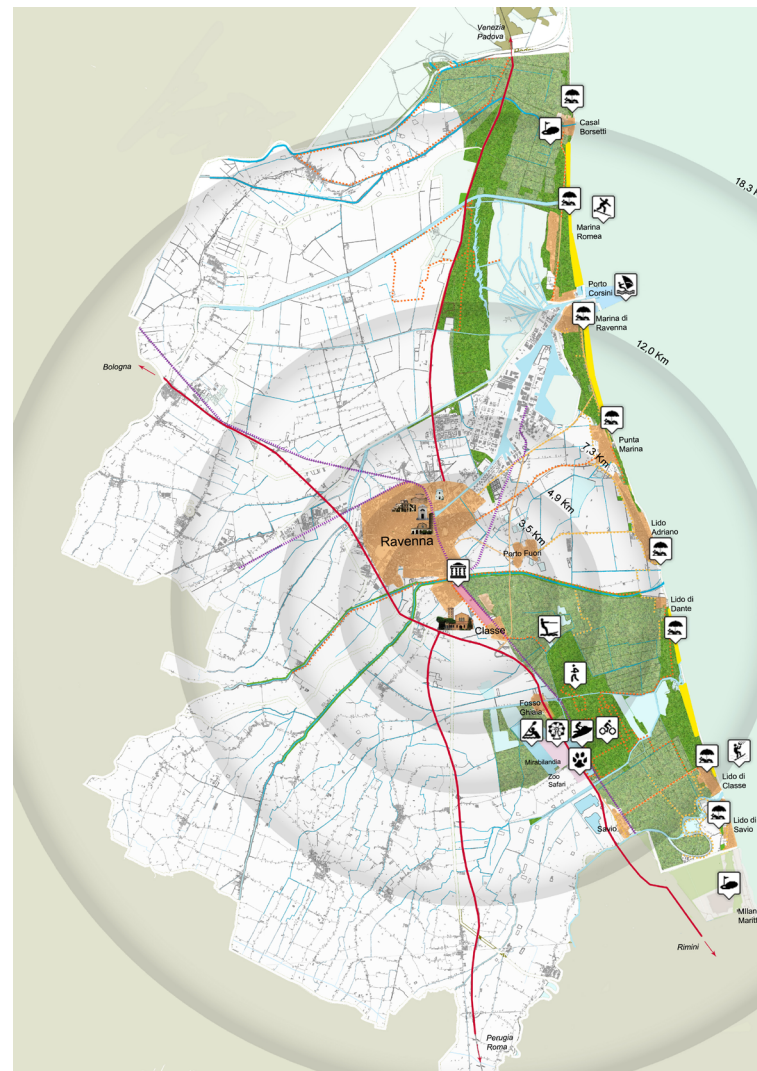


Fig. 1 - Comune di Ravenna: alcuni esempi di attività destinate al turista.

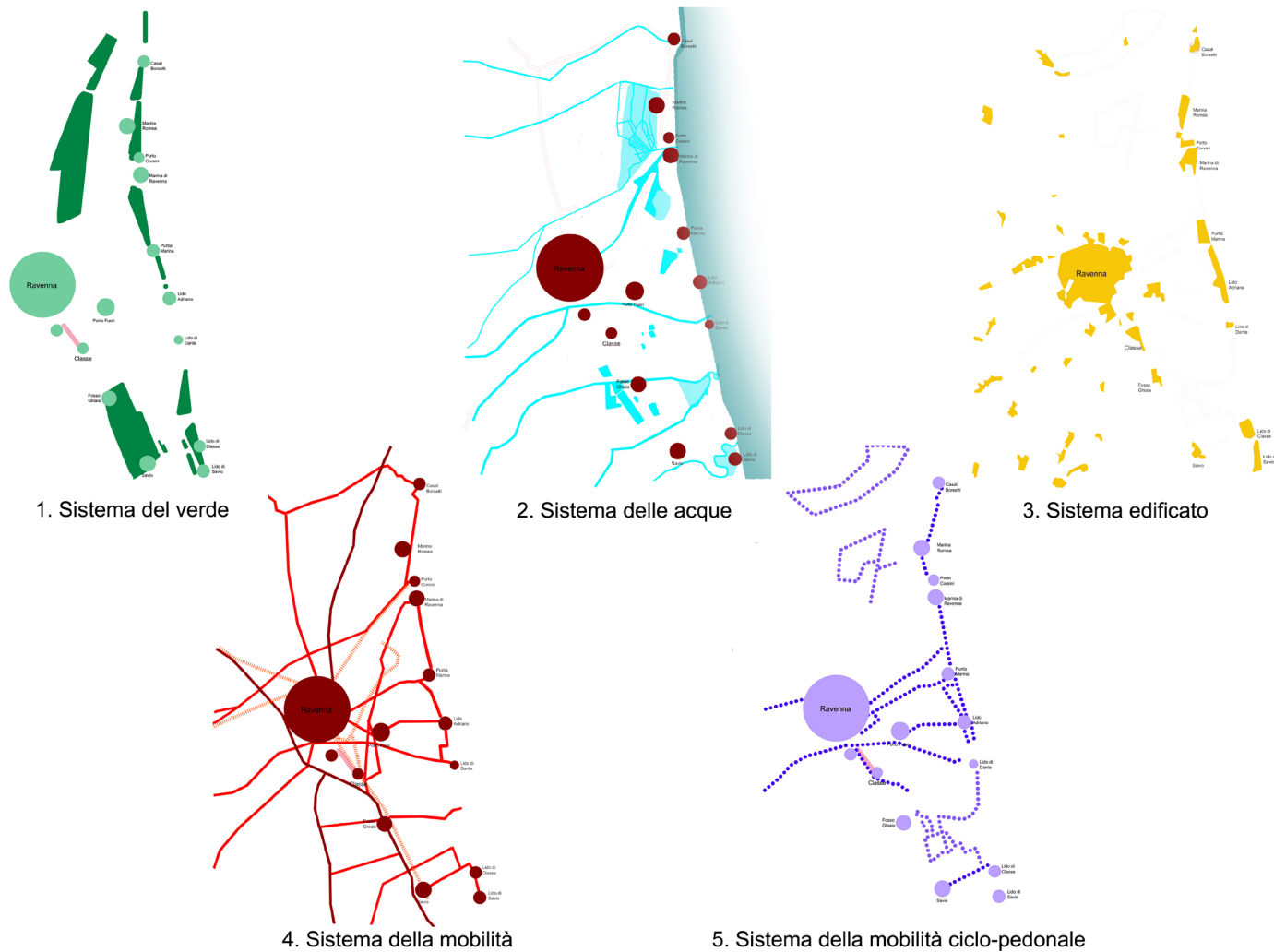


Fig. 2 – Analisi del territorio



Fig. 3 – Vista panoramica dell'area di progetto.

C - Layer sportivo

Oltre alle classiche attività da spiaggia come il beach volley, è possibile praticare molteplici sport, in particolare sport acquatici, non solo sulla riviera ma anche presso il Bacino della Standiana, e il Lago delle Ghiarine. Questi specchi d'acqua hanno caratteristiche differenti tra loro (acqua più o meno salata) e ciò fa in modo che gli sport praticati al loro interno siano tra loro diversi; ciò rende l'offerta turistico-sportiva ancora più ampia. E' presente inoltre l'aeroporto Gastone Novelli, un piccolo aeroscalo civile utilizzato per il turismo privato e l'addestramento al volo. In questo contesto si è pensato di ampliare ulteriormente il layer sportivo rendendo na-

vigabili i Fiumi Uniti, cosa che permetterebbe anche una fruizione diversa del territorio e una prima connessione tra il questo layer e quello naturalistico.

D - Layer Culturale

Oltre alla vicinanza del ricchissimo centro storico di Ravenna, a Classe è presente la Basilica di Sant'Apollinare, secondo le stime del Sole 24 Ore uno dei siti turistici italiani più visitati. Poco distante inoltre si trova il sito dello scavo archeologico dove sono stati rinvenuti i resti dell'antico porto di Classe.

A questi layer principali se ne aggiungono altri più astratti e meno localizzabili, ma

comunque molto importanti (ad esempio il layer enogastronomico).

IL PROGETTO

Sovrapponendo i layer appena considerati è immediato dedurre che ci sono due "zone chiave", due punti dove si sovrappongono più layer e dove al tempo stesso passa la ferrovia. Attorno ad essi è stato impostato il progetto vero e proprio: come detto prima, sono stati resi navigabili i Fiumi Uniti e parte del Bevano; inoltre sono state completate le piste ciclabili, quelle urbane e non urbane.

Si è poi deciso di intervenire approfittando della presenza della linea ferroviaria che attraversa i diversi centri abitati, progettando



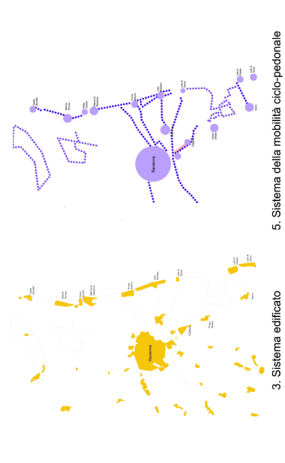
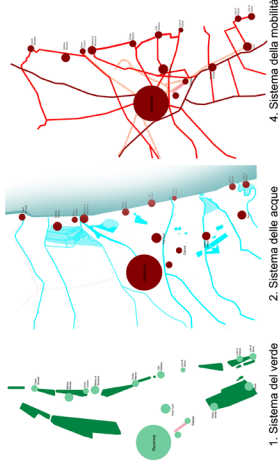
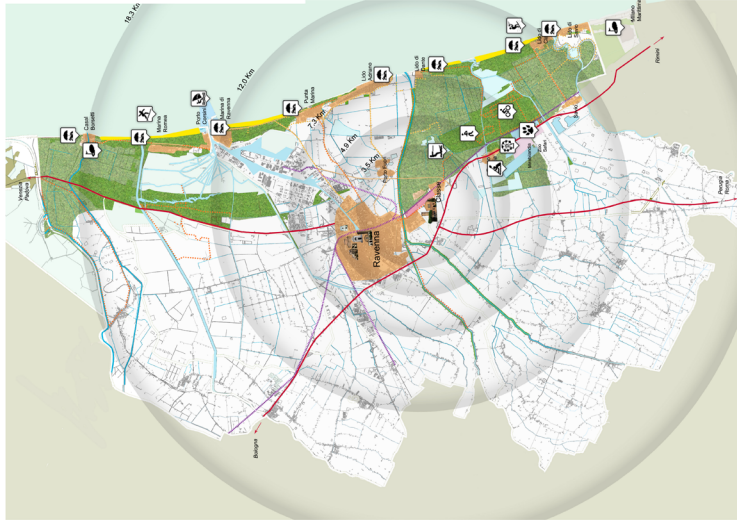
Fig. 4 - Scavo archeologico dell'antico Porto di Classe



EXPO Tunnel & LANDSCAPE

AMMA MARE E TIRIDOREMA
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

BOLOGNA ITALY
17-20 OCTOBER | SALONE INTERNAZIONALE DELLA
UNIVERSITÀ E DELL'ARCHITETTURA 2013



1. Sistema del verde

2. Sistema delle acque

4. Sistema della mobilità

3. Sistema edificato

5. Sistema della mobilità ciclo-pedonale

Partendo da un'approfondita analisi dell'intero territorio e dall'offerta turistica che esso è in grado di offrire al momento, la proposta progettuale è quella di creare un nuovo polo di attrazione, che non si esaurisca nel solo polo museale, ma che si estenda a tutto il territorio, attraverso un sistema di eccellenza, all'interno del quale siano raccolte non una ma diverse possibilità di esperienza turistica, un sistema quindi impostato sulla sovrapposizione di diverse proposte ognuna rivolta ad un target diverso. Questo tipo di impostazione offre la possibilità di rendere un territorio appetibile sotto molteplici punti di vista e permette di vivere esperienze del tutto diverse ogni qualvolta lo si visita.

L'intento della proposta di tesi è quindi quella di creare un vero e proprio brand territoriale, che trasformi il viaggio nella possibilità di molteplici esperienze, che possano essere vissute singolarmente o contemporaneamente, ogni volta con bagaglio diverso dal precedente.

È all'interno di questa nuova concezione turistica che nasce l'idea di creare qualcosa che faccia da contenitore e cuore dell'intero polo di attrazione, una nuova utilità, un nuovo polo di attrazione, un Parco Archeologico dell'antico porto di Classe per localizzare un nuovo museo, che non offra solo la possibilità di "osservare" ma anche di vivere l'esperienza territoriale, affiancato da una serie di interventi su vasta scala, come la creazione di nuove stazioni ferroviarie e il miglioramento dei percorsi ciclabili, che permettano di vivere il territorio in tutta la sua ricchezza.



1. Pineta storica
2. Sant'Agostino in Classe
3. Bacini di San Marino
4. Ingresso scavi archeologici

Università degli Studi di Bologna
AA 2012 - 2013
CdL in Ingegneria Edile/Architettura
DdL - Dipartimento di Architettura



VERONICA VECCI

Infrastrutture e turismi per la
riscoperta dell'antico Porto di Classe

1/17

una sorta di linea metropolitana che non fosse solo un mezzo di trasporto per connettere le già presenti stazioni di Ravenna, Classe etc. ma che rappresentasse una vera e propria attrazione in grado di portare il turista ad esplorare il territorio, inserendo nuove fermate (nei punti chiave), magari accompagnate da una guida.

In sintesi l'intento è quello di creare un vero e proprio brand territoriale, che trasformi il viaggio nella possibilità di molteplici esperienze, che possano essere vissute singolarmente o contemporaneamente, ogni volta con bagaglio diverso dal precedente. 4.IL MUSEO Avvalendosi della presenza dello scavo archeologico si è scelto poi di inserire in prossimi-

mità di esso un museo non convenzionale, un elemento che diventi un cardine all'interno della zona, che permetta di riscoprire l'antico porto di Classe e che presenti non solo una componente culturale, ma anche una componente ludica.

Seguendo la filosofia iniziale del turismo come esperienza, si tratterà di un luogo dove è possibile vivere il territorio attraverso i sensi, trasformando il consumatore in consum-attore.