

Veneland. Una Venezia a pochi passi da Venezia

Christian Toson

Ringrazio Marina Mistro, non solo per le sue preziose testimonianze, ma anche per aver dato un contributo fondamentale a questa ricerca e aver organizzato l'intervista con Michele Zamperla, che a sua volta ringrazio per aver gentilmente condiviso il materiale del suo archivio personale.

Delle centinaia di finte Venezie costruite nel mondo, ne è esistita per un breve tempo una a pochi chilometri dalla “vera” Venezia: Veneland. Questa impresa effimera e ormai quasi completamente dimenticata, riusciva a essere, con un gioco mirabile di specchi e allusioni, non solo una finta Venezia ma anche una finta Las Vegas.

Facciamo un passo indietro all’inizio degli anni Settanta, in un Veneto che, sull’onda del miracolo economico italiano, ma con qualche anno di ritardo rispetto alle altre regioni del Nord, si stava trasformando in una delle aree economicamente più sviluppate d’Europa. Sono anche gli anni dell’affermazione delle industrie venete nel settore dell’abbigliamento e della meccanica e della conseguente nascita di un’intera nuova classe dirigente di piccoli e medi imprenditori. Contestualmente l’attività edilizia cresce a ritmi frenetici, in un processo che porterà alla formazione della grande conurbazione che da Padova si estende quasi ininterrottamente fino a Venezia e a Treviso, oggi definita città diffusa del Veneto orientale¹.

Emergono in questo contesto nuove forme architettoniche e tipologie urbane tipiche della città del commercio, come le strade-mercato e i centri commerciali². Si tratta di un momento di grandi trasformazioni e innovazioni, influenzato dal più esteso dibattito italiano degli anni Sessanta e Settanta sull’architettura della città che aveva nelle università veneziane uno dei poli più importanti.

È in questo orizzonte che tre imprenditori decidono di associarsi con l’idea di costruire un grande parco divertimenti a Marocco, nelle vicinanze di Mogliano Veneto, a pochi chilometri da Venezia e in una zona strategica lungo l’asse del Terraglio che collega Mestre a Treviso. Sono sopravvissuti pochi documenti – alcune relazioni tecniche, qualche disegno, una delibera comunale – dai quali possiamo ricostruire parzialmente lo sviluppo cronologico del parco.

La storia del progetto dimostra fin da subito un complesso intreccio di istanze che legano territorio, città, ambiente naturale e ambiente sociale, coinvolgendo attori molto eterogenei fra loro, dalle amministrazioni agli ideatori e ai finanziatori del futuro parco divertimenti.

Lo spazio acquatico

Il primo, importante, protagonista di questa vicenda è lo spazio acquatico. Sappiamo che nel 1976, dopo tre anni di trattative, la società OSPEZA acquistò grandi particelle di terreno in una zona agricola e industriale nei pressi di Mogliano Veneto dove si trovavano cave di argilla e fornaci per la produzione dei laterizi; il terreno era appartenuto alla ditta Manaresi Cenacchi, per poi essere abbandonato a causa del fallimento della stessa e successivamente messo all'asta dal Tribunale di Treviso. Le cave, molto estese, con il tempo si erano allagate fino a formare una distesa di piccoli laghi, attraversati da un ramo del fiume Dese.

Per questo motivo la zona era stata espropriata dal Ministero dei Lavori Pubblici per la creazione di un lago artificiale di sfogo, di circa 20 ettari, facente parte del progetto generale per la sistemazione del fiume Dese redatto dal Consorzio di Bonifica del Dese Superiore.

Il territorio del futuro parco è fin da subito, come spesso accade in area veneziana, strutturato dalla presenza di opere idrauliche.

Il grande specchio d'acqua creato dal Consorzio diventerà poi fulcro ed elemento organizzatore del piano del parco divertimenti, che sfrutta la varietà dei possibili ambienti acquatici da ricostruire: isole, ruscelli, canali, fontane, laghetti.

Il grande lago centrale è un elemento tipico di moltissimi parchi divertimento, di cui l'esempio più celebre è rappresentato da quelli storici di Coney Island. Chiamati negli Stati Uniti *lagoons*, sono veri e propri spazi aggregatori, che ospitano anche alcune delle prime attrazioni, come i grandi scivoli detti *shoot-the-chutes*³. In questo caso è interessante notare come lo specchio d'acqua sia dapprima parte di un progetto di un'opera di pubblica utilità, che verrà utilizzata in un secondo momento per il parco divertimenti: il progetto per quest'ultimo si inserisce fin da subito all'interno della logica territoriale di quest'area di Veneto.

Questo approccio è ben espresso nella relazione tecnica che accompagna la prima richiesta di concessione:

Si è sentito il bisogno di salvaguardare, pianificando, l'ambiente naturale e di attrezzarlo come oggetto stesso dell'uso collettivo del tempo libero, collegandolo contemporaneamente in un piano organico con il territorio circostante in quanto riteniamo che sia

inaccettabile concepire ancor oggi la appropriazione del territorio e degli ambienti naturali da parte dei privati, mentre è necessario destinare ad uso pubblico le zone non ancora pregiudicate.⁴

La logica di insediamento territoriale si interroga seriamente sulla connessione fra questa e le altre città dell'area metropolitana veneziana costruite intorno a un "ambiente naturale attrezzato".

Temi che sono al centro delle indagini e delle discussioni del mondo dell'architettura italiana e che pongono fin da subito questo parco a una certa distanza dal modello del parco divertimenti statunitense, che generalmente è completamente e volutamente avulso dal contesto in cui si trova.

Secondo le testimonianze di alcuni parenti degli imprenditori, questa ipotesi si rafforza: il lago avrebbe dovuto, a loro parere, contribuire a risolvere anche i problemi dell'acqua alta a Venezia, e costituire un valido punto di approdo per il collegamento acquedotto con la città. L'intenzione era di costruire un itinerario di viaggio prestabilito, nel quale i turisti avrebbero potuto dapprima visitare la città storica per poi raggiungere agevolmente in battello il lago dei divertimenti, dove avrebbero potuto alloggiare in alberghi in riva al lago dotati di tutti i *comfort*.

Non si tratta, quindi, di un semplice parco divertimenti con giostre, ma di un ambizioso e per certi versi utopico progetto a scala territoriale, che forse, se completamente portato a termine, avrebbe modificato radicalmente la regione.

In un primo momento sembra che il Comune di Mogliano Veneto fosse disposto positivamente nei confronti della proposta, tanto che alla fine del 1974 si attesta l'inizio del lungo *iter* burocratico con l'approvazione delle concessioni e il cambio di destinazione d'uso delle zone del PRG interessate del progetto, che consentono la costruzione nell'area di "attrezzature turistiche ed alberghiere".

Emilio Zamperla e Luciano Mistro

Non è chiaro se l'idea di costruire un parco divertimenti approfittando di questa importante modifica territoriale fosse partita prima dagli imprenditori giostrai Emilio Zamperla e Osvaldo Spini, i fondatori della OSPEZA⁵, alla quale si è successivamente associato l'imprenditore Luciano Mistro, oppure se l'iniziativa sia partita dai tre congiuntamente.

In ogni caso, dal progetto del 1976 risulta che circa 17 ettari del terreno fossero di proprietà di Luciano Mistro, mentre altri 21 ettari erano della OSPEZA, per un progetto che coinvolgeva in tutto circa 60 ettari di terreno (compresi 20 ettari del futuro bacino di espansione).

La società OSPEZA e Mistro sono le due anime di questo parco, provenienti da contesti completamente differenti, sui quali conviene soffermarsi brevemente.

Osvaldo Spini e Emilio Zamperla erano giostrai di professione. In particolare, la stirpe dei Zamperla fin dal XIX secolo si occupa di intrattenimento itinerante in Italia settentrionale, dalle giostre mobili agli spettacoli circensi, dai primi cinematografi ambulanti con licenza Lumière ai teatri itineranti. Si tratta di una famiglia molto allargata e ramificata: fra i parenti di Emilio Zamperla c'è anche Cesare Pelucchi, che negli stessi anni stava fondando quella che sarebbe successivamente diventata Gardaland.

I due progetti, Veneland e Gardaland, nascono quasi insieme, e la documentazione ci conferma che i rispettivi fondatori sono effettivamente in contatto fra di loro. I due destini, tuttavia, saranno completamente opposti.

Vista la grande esperienza dei Zamperla in questo campo, possiamo ragionevolmente supporre che l'idea imprenditoriale di realizzare in Italia grandi parchi divertimento nascesse proprio da loro, che erano aggiornati sui movimenti del settore nel resto del mondo.

Non si tratta però dei primi parchi divertimento italiani in assoluto: esistevano già da molti anni, ed erano ancora in attività, sia il parco di LunEur a Roma, che il parco di Edenlandia a Napoli. Si trattava però di complessi più piccoli aperti negli anni Sessanta, che hanno riscontrato un discreto successo locale rimanendo in esercizio fino al primo decennio del Duemila.

Il modello di riferimento di questi parchi, tanto per Gardaland quanto per la futura Veneland, resta in ogni caso il grande parco divertimenti statunitense.

I Zamperla si erano infatti recati più volte negli Stati Uniti e fra la documentazione sono presenti mappe e i volantini della Disneyland californiana inaugurata nel 1955, che rappresenta il primo modello di parco divertimenti al quale i parchi italiani sicuramente si riferiscono (a partire dal *font* in caratteri gotici delle insegne di Gardaland, Edenlandia e della prima versione di Veneland).

Ma non è l'unico modello: anche altri parchi, come lo Knott's Berry Farm, sempre in California, e, risalendo nel tempo, la già citata Coney Island, dove nacque il primo Luna Park.

Rispetto a questi, tuttavia, il progetto per il parco di Veneland presenta molte differenze, prima fra tutte la presenza di un parco zoologico con grandi animali esotici. Nella famiglia Zamperla si contavano anche alcuni circensi che quindi avevano dimestichezza con questo genere di animali, tuttavia non accade di frequente che giostre e zoo coesistano nello stesso luogo. Si tratta infatti di due attività molto diverse fra loro, con problemi specifici che rendono la gestione complessiva piuttosto difficile.

È possibile che l'anomala presenza di animali esotici, in particolare di grandi felini, sia dovuta alla seconda anima fondatrice del parco, Luciano Mistro, il quale fu un imprenditore *sui generis*. Cominciando come garzone di bottega, accumulò una piccola fortuna dedicandosi agli affari più disparati, dall'immobiliare, vendendo panifici e in seguito a capo dell'impresa costruttrice del villaggio Don Sturzo a Mestre, alla carrozzeria, riparando e successivamente rivendendo automobili, ai trasporti internazionali e a numerose altre iniziative.

Personaggio eccentrico ed estroverso, dotato di notevoli capacità relazionali, amava avventurarsi in imprese rischiose e concepire progetti stravaganti, come l'acquisto di una derelitta fortezza volante per farne un ristorante.

Fra i tanti episodi e incontri ve ne fu uno che rappresenta probabilmente, uno snodo fondamentale per la storia di Veneland: l'incontro alla fine degli anni Sessanta a Pinerolo nei dintorni di Torino, con Riccardo Jahier, che aveva da pochi anni aperto il ristorante Macumba; i due presto strinsero amicizia. Jahier era un ex soldato di ventura in Africa, che tornato in Italia, ebbe l'intuizione di aprire un locale con animali esotici. Il Macumba ebbe un successo folgorante e divenne presto il luogo privilegiato del *jet-set* torinese, dove l'elegante clientela poteva sedere al tavolo accarezzando i leopardi e puma che si aggiravano per il locale in completa libertà. Luciano Mistro si "innamorò" del locale, che frequentava con regolarità coltivando l'amicizia con Jahier.

È a partire da questi contatti che, secondo la testimonianza della figlia di Mistro, Marina, nacquero sia la passione per gli animali esotici che l'ambizione di costruire un grande parco zoologico.

Leggenda vuole che Mistro amasse portare un puma nella sua automobile sportiva e possedesse anche un cammello che portava a passeggio per le vie di Mestre. Fra le altre esperienze di Mistro che potrebbero aver influenzato l'idea di Veneland possiamo registrare anche un safari in Kenya con le figlie e la visita a Fasano, in Puglia, dove nel 1973 era stato aperto un grande zoo, a sua volta adiacente, negli stessi anni di Veneland, a un parco divertimenti chiamato Fasanolandia. È probabile quindi che nel periodo 1974-1976 Luciano Mistro sia entrato in contatto con Zamperla e Spini che stavano cercando investitori per il loro progetto, unendosi entusiasticamente all'impresa⁶.

Appaiono quindi due anime diverse accomunate dalla stessa ambizione: quella dei giostrai professionisti, che conoscono il mestiere e intuiscono di poter applicare in Italia la tendenza globale a costruire parchi sempre più grandi e coinvolgenti; quella del *self-made man* all'italiana, che rispecchia i problemi di autorappresentazione della nuova classe emergente degli imprenditori veneti, in cerca di modelli di immagine e comportamento, trovandoli in figure già ben consolidate del mondo industriale e dello spettacolo dell'area metropolitana milanese e torinese. A contorno più ampio, l'Italia degli anni Settanta, avviatasi alla cultura del consumo, della vanità e dell'esotismo.

Il Giramondo

Se risulta in ogni modo difficile ricostruire precisamente la genesi dell'idea del parco a partire da poche informazioni biografiche e in gran parte aneddotiche, la documentazione progettuale depositata dall'architetto Lucio Piccoli e dal perito Santa Rocca presso il Comune di Mogliano a partire dal 1974 ci permette di ricostruire con esattezza il programma di Veneland.

Per prima cosa è opportuno notare che il progetto nel 1976 non ha ancora un nome e viene semplicemente identificato come "Piano particolareggiato di un parco pubblico attrezzato". Nelle tavole compare in alcuni punti la denominazione "Giramondo". Il progetto, infatti, si sviluppa per temi geografici: intorno al lago erano previste aree che avrebbero riprodotto simbolicamente ogni continente. L'idea di rappresentare il mondo in una forma di microcosmo è antica quanto i primi giardini della storia, e la vediamo già presente nei primi *amusement parks* di Coney Island, come Dreamland. È interessante, tuttavia, notare certe caratteristiche uniche del microcosmo-Veneland.

Il Giramondo, nella sua prima versione, prevedeva l'ingresso in una piccola Europa: mulini a vento olandesi, l'irrinunciabile Torre Eiffel, qualche villaggio in stile e una mini isola-piazza San Marco.

A quel punto si abbandonava l'Europa incontrando in senso orario la Cina con pagode e muraglia, il mondo di Gulliver con vulcani, navi, giganti e castelli, per poi entrare nella Città del Futuro. Attraversando la ferrovia ad anello che collegava tutto il parco, sulle rive del lago si potevano visitare antichità in miniatura come il Colosseo, le Piramidi, il Partenone, un altro castello. Superata la Sfinge, sempre in senso orario lungo il lago, si entrava in una sorta di giungla piena di animali che si diradava alle pendici di una montagna svizzera, circondata però dagli ambienti naturali dell'Africa: la savana, il deserto, i villaggi nella foresta. Dalla cima del monte, tramite un'ovovia, si poteva approdare su un'isola di palme del Sud-Est asiatico. Il cerchio si chiudeva con l'America, divisa in due dalla ferrovia ad anello: il Far West, fatto di tende e fortini, e Las Vegas, impostata intorno a una grande piazza rettangolare, unite simbolicamente da un Ponte di Brooklyn in miniatura che serviva anche da confine con la zona "europea"; accanto a queste, trovavano posto anche alcune piramidi Maya. Fra un'area geografica-tematica e l'altra ci doveva essere la necessaria attrezzatura formata da aree verdi, fontane, laghetti, spazi per il riposo.

Pur non costituendo una novità in senso assoluto, il Giramondo così concepito sembrava essere molto aggiornato per i tempi e stupisce per le dimensioni del mondo che metteva in scena.

Si può intuire un'organizzazione per coppie contrapposte, in cui ad esempio, l'Europa guardava dall'altra parte del lago le rovine dell'antichità, una montagna alpina era contrapposta all'isola tropicale, la città di Las Vegas fronteggiava la Città del Futuro.

Quest'alternanza per poli rispecchiava un dispositivo scenico costruito intorno al lago, il quale, come un piccolo *mare nostrum*, diventava il palco e il mezzo grazie al quale era possibile godere dell'insieme di tutte le attrazioni.

Per una curiosa coincidenza, le dimensioni di questo lago erano sovrapponibili a quelle del bacino di San Marco. L'alternanza dei temi era un semplice ma efficace dispositivo di montaggio delle attrazioni per non indurre alla noia i visitatori, che nell'ideale movimento circolare lungo la ferrovia potessero ricevere stimoli sempre nuovi con un continuo senso di meraviglia. Stupore, *mirabilia*, sono i sentimenti

che si cercano tradizionalmente di suscitare nel parco divertimenti (ma sono anche gli stessi dei visitatori che vedono Venezia per la prima volta). Scriveva l'architetto Lucio Piccoli nella relazione tecnica:

Il complesso progettato si può definire un “Theme parc” [*sic!*] un parco cioè che sviluppa i motivi fondamentali (ricostruzione dei vari continenti, [...], ecc.) che offrono lo spunto per riprodurre situazioni ed ambienti cari alla fantasia ed alla cultura e nello stesso tempo cerca di concretizzare quegli elementi che fanno di un ambiente un luogo di distensione.⁷

Si rivela un intento più sofisticato rispetto alla semplice giostra: il parco è pensato per stimolare, per “riprodurre ambienti cari alla fantasia”, riferendosi alla cultura di massa del tempo (film, libri, intrattenimento) e allo stesso tempo, in modo quasi antitetico, di permettere la “distensione”. Il *theme park* si reinterpreta nel Giramondo quindi come un dispositivo che alterna compressioni stimolanti a decompressioni distendenti, in un movimento ritmico della rappresentazione teatrale del mondo.

Le città del passato-Le città del futuro

Ci sono, in questo progetto di parco, alcuni elementi protagonisti. Meritano particolare attenzione, fra le molte, le doppie coppie composte da Las Vegas-Città del Futuro e Venezia-Meraviglie dell'Antichità. L'isoletta racchiude, condensati, i *landmark* della città lagunare: un mezzo o un quarto di Palazzo Ducale, una mezza Basilica di San Marco, e un piccolo campanile, ricomposti e ri-assemblati in una compatta piattaforma rettangolare.

Più che una riproduzione vera e propria della città, l'isola sembra fungere da segnaposto, la tacca iniziale del grande orologio-viaggio, un piccolo puntino che rischia di perdersi nel grande lago del mondo. Sulle Meraviglie del mondo antico, sparse sulla riva, incombe la Città del Futuro. Qui vediamo architetture fin troppo contemporanee: un Guggenheim newyorkese, un Atomium di Bruxelles '58, e molte altre forme che alludono all'architettura delle grandi esposizioni e di avanguardia ampiamente pubblicate nelle riviste; architetture dai colori sgargianti quasi come fossero giocattoli abbandonati da un bambino gigante.

La Città del Futuro è un altro tema tipico dei parchi divertimento statunitensi, ma in questo caso è stupefacente la somiglianza con l'Epcot Center, l'Experimental Prototype Community of Tomorrow, il secondo parco della Disney, anch'esso costruito intorno a un lago, che prometteva un'anteprima della città del futuro. Anche in questo caso il legame con l'architettura delle Esposizioni Universali è fortissimo: l'edificio più iconico dell'Epcot Center, la Spaceship Earth, è una grande cupola geodesica, che chiaramente si rifà alle numerose strutture di Buckminster Fuller, simbolo di una corrente del modernismo statunitense rivolta al futuro con uno sguardo tecnologico-ambientalista, come le cupole costruite per Sokolniki 1959 e Montréal 1967.

I due parchi appaiono straordinariamente simili, sia per la somiglianza fra le aree tematiche, che per la loro disposizione, ma c'è un problema di cronologia: nonostante le testimonianze degli eredi dei fondatori individuino l'Epcot come modello per Veneland, il parco fu inaugurato solo nel 1982, ben sei anni dopo il progetto veneto.

L'unica ipotesi plausibile è che i soci fondatori potessero essere in qualche modo a conoscenza del progetto dell'Epcot Center, cominciato nel 1970. Un'altra dimostrazione di come Veneland fosse estremamente al passo con i tempi.

Epcot doveva essere una vetrina per un nuovo urbanismo statunitense che riprendeva esplicitamente il formato dell'Esposizione Universale adattandolo a un contesto ludico.

Allo stesso modo, nel Giramondo, contigua alla sintesi di Venezia, c'è una versione della città del futuro e del divertimento per eccellenza, Las Vegas. Ma questa riproduzione non somiglia minimamente alla città-casinò americana.

Organizzata intorno a una grande piazza quadrata, con blocchi di edifici di diversa altezza e conformazione collegati da portici sospesi, passaggi e passerelle, somiglia molto di più ai progetti urbanistici di inizio anni Settanta, basati sulle teorie delle megastrutture in voga in quegli anni. Quasi in un gioco borgesiano di specchi deformanti, la città che ha riprodotto la più famosa falsa copia di Venezia è a sua volta falsamente riprodotta a pochi passi da Venezia, in una forma che ricorda i progetti per i centri urbani pubblicati sulle principali riviste dell'epoca. In un gioco di mutue rappresentazioni e distorsioni stereotipate si esplicita un legame di suggestioni (sebbene mai del tutto paritarie) fra la cultura statunitense e la sua controparte italiana.



Veneland: ingresso a forma di Ponte di Rialto e capannoni abbandonati, 2022

Il ponte-insegna

Il legame fra le due culture è chiaro se prendiamo in considerazione la progettazione degli accessi. L'ingresso ai parchi divertimento statunitensi segna sempre un momento cruciale, perché deve rappresentare un passaggio inequivocabile dalla vita reale e ordinaria al mondo dei sogni. Lucio Piccoli rielabora a suo modo il concetto di soglia e si esprime così a riguardo:

L'entrata sud e nord al parco sono pensate come un intervento architettonico e strutturale complesso per creare nel visitatore un'IMMAGINE, un segno preciso di riconoscimento, come dice Kerin Linch [*sic!*] “un margine”; e si è cercato di ottenerlo attraverso un'architettura quadridimensionale, anzi prospettica, un'architettura che deve essere percorsa, scoperta, capace di preannunciare tutte le variazioni e sensazioni di quel mondo spettacolare che andranno a visitare.⁸

Con una certa confusione, l'architetto cerca di applicare i concetti di immagine, di *landmark*, di architettura prospettica e percorsi, espressi nel celebre libro di Lynch, *The image of the city*⁹, al tema del parco divertimenti veneto.

Si riconosce nel punto di accesso a Veneland il ruolo cruciale di connessione con il territorio, in modo da formare un margine urbano. Le buone intenzioni, tuttavia, non trovano un'espressione adeguata nel progetto dell'ingresso, piuttosto banale, che si riduce a una semplice insegna a due archi.

La versione del 1976 mostra i due archi sopra le cabine delle biglietterie, che ricordano, in una forma meno elegante, l'ingresso di Edenlandia a Napoli. Ma in quest'ultimo caso, gli archi sottili di cemento armato rappresentano uno dei simboli della modernità dell'ingegneria italiana e sono in grado di dare una caratterizzazione forte al luogo.

La soluzione del progetto del 1976, ad ogni modo, non venne mai realizzata. Fu costruito invece nel 1977 (l'anno dell'inaugurazione) l'accesso a forma di Ponte di Rialto, forse in concomitanza con la decisione di chiamare il parco Veneland.

Questa, di fatto, è l'unica costruzione che caratterizza il sito. Si tratta di un oggetto che sembra avere, parafrasando Venturi, Scott Brown e Izenour, “imparato da Las Vegas”¹⁰. Il ponte si trasforma in portale

dalla struttura metallica, ma soprattutto in una straordinaria insegna parlante, che riesce efficacemente a diventare anche il simbolo del parco. Seguendo le regole grafiche delle insegne di Las Vegas, il ponte si incurva verso l'esterno, di modo da essere correttamente percepito di scorcio da chi percorre la strada in macchina. Questo accorgimento diventa un invito a entrare, e la gradinata superiore del ponte non serve a nulla se non a percorrerla. Sulla chiave di volta del ponte è appesa l'insegna di Veneland, a forma di Ponte di Rialto, questa volta specchiato: una *mise en abyme* che reitera il segno e lo rafforza¹¹. È in questa reiterazione, simbolica e architettonica, delle immagini, delle scritte e dei percorsi, che si genera l'unità di immagine del luogo, che ancora dopo anni di abbandono resta percepibile e distingue questo ambiente da una qualsiasi area, industriale e non, abbandonata. È importante notare che il Ponte di Rialto-insegna non vuole riprodurre fedelmente Venezia, tanto quanto la stessa Veneland non è esclusivamente una riproduzione di Venezia. Sebbene il logo del parco presenta un logotipo che recupera le forme dei ferri da prua delle gondole, si tratta solo di una strategia di *branding* che lavora per accostamento e allusione, più che per vera e propria sovrapposizione. Vene-land, come luogo del divertimento, lavora in accoppiamento con Vene-zia. Veneland si propone come un'aggiunta a Venezia, non come un suo surrogato.

Veneland in attività

In una mappa del parco che veniva distribuita ai visitatori possiamo renderci conto della Veneland che fu effettivamente realizzata, decisamente ridimensionata rispetto agli intenti iniziali. Il giro del mondo non occupa tutte le rive del lago, ma è un breve tratto di ferrovia. Non vi sono più città futuristiche ma solo un villaggio *western* dove si tenevano spettacoli da rodeo. Ci sono alcune giostre classiche, un circuito per "auto belle époque" (forse retaggio dell'impresa di carrozzeria di Luciano Mistro), una grande pista di pattinaggio al coperto e uno zoo.

La mappa non è del tutto fedele: il lago infatti non venne mai scavato. Questo settore, secondo il progetto originale, doveva costituire solo il primo lotto di un programma di costruzione che si sarebbe svolto in dieci anni, dal 1976 al 1986, e che doveva accompagnarsi alla realizzazione



Pattinaggio su ghiaccio a Veneland, 1977-1980

da parte degli enti pubblici delle grandi opere idrauliche e di opere infrastrutturali a sostegno del parco. Di fatto, però, fu l'unico a essere realizzato.

Fin dall'apertura nel 1977, Veneland riscosse un successo clamoroso, attirando moltissimi visitatori soprattutto nei fine settimana, e congestionando le vie di comunicazione, non ancora modificate per sopportare un tale flusso di automobili. Il parco inizialmente produceva utili importanti ed era diventato un luogo di incontro e svago per molti abitanti dell'*hinterland* veneziano.

Dai numerosi ricordi di chi lo frequentò, sembra che più che un parco divertimenti alla maniera di Disneyland fosse diventato un centro multifunzionale per attività ricreative grazie anche alla disponibilità dei soci a ospitare club locali come quello del tiro con l'arco.

La pista da pattinaggio su ghiaccio vero, a tutti gli effetti un moderno impianto sportivo, fra tutte le attrazioni era tra le più apprezzate, allo stesso modo degli animali del giardino zoologico per i bambini. Veneland, in pratica, stava diventando una non-Venezia per i veneziani, in un momento in cui la vera Venezia stava sempre di più diventando una città per non veneziani.

Il pianeta come festival

Quanto finora esposto mostra come Veneland possa essere interpretata come un esperimento che fotografa alcuni processi di cambiamento della società veneta sulla scia di quella italiana, come la democratizzazione del tempo libero. I fondatori di Veneland sembrano essere a conoscenza del tema e avere coscienza dei propri tempi, come dichiarano nella già citata relazione tecnica:

Bisogna prendere atto che oggi (e ancor più nel futuro) la disponibilità sempre maggiore di tempo libero e il turismo che ne deriva è un fenomeno di massa, non più limitato di una stretta *élite* e che tale massa vuole vivere questo periodo in modo diverso dalla vita di ogni giorno, cercando quello che normalmente non ha: contatto con la natura, svago, divertimento, quiete, ecc. Ciò presuppone un'evoluzione in cui ai modelli di concentrazione urbana e suburbana delle località turistiche, si sostituiscono gradualmente possibilità più attraenti di concentrazione umanamente più dimensionati, più flessibili, che consentano un più diretto rapporto con la natura.¹²

Il punto chiave, e forse quello da cui trapela una certa lungimiranza, qui è il rifiuto del modello di turismo di massa classico, a favore di un modello “di esperienza”. Alla città delle forme si contrappone la città delle esperienze.

Troviamo, nel progetto di Veneland, una grande fiducia nell’innovazione e nella modernità: nelle (vagamente utopiche) intenzioni dei fondatori, il parco avrebbe risolto sia i problemi ecologici dell’acqua alta, sia quelli sociali del divertimento.

In questa analisi non bisogna dimenticare Venezia, con la quale Veneland inevitabilmente incrocia il suo destino. Il rapporto fra parco divertimenti e modernizzazione della città nel XX secolo è già stato intuito da Rem Koolhaas in *Delirious New York*, che ha visto nelle attrazioni dei parchi di Coney Island un’anticipazione della modernità che avrebbe investito la “delirante” New York. In questo caso possiamo tracciare una linea per lo più analoga, ma con qualche differenza. Se da un lato, come per Coney Island, il parco divertimenti rappresenta quella città del futuro che attira e coinvolge i visitatori, non si tratta di una replica plastificata dell’ambiente naturale volta a risolvere i problemi dell’alienazione della megalopoli moderna. Si tratta, piuttosto, di un’aggiunta all’offerta di attrazioni che Venezia non può dare in quanto congelata nella sua forma storica. Un’aggiunta che rischia di essere un’arma a doppio taglio: perché da un lato è l’occasione per stimolare la modernizzazione dei servizi della città storica, ma dall’altro porta a considerare Venezia come una parte di un grande pacchetto di servizi consumabili, accelerandone la trasformazione in una parte di un grande parco divertimenti.

Curiosamente, il termine “veneland” compare spesso nella stampa locale a partire dalla fine degli anni Sessanta associato ai problemi che cominciano a emergere nella “vera” Venezia, nel momento in cui la democratizzazione del turismo porta migliaia di turisti a basso *budget*, orientando l’offerta commerciale della città verso prodotti scadenti e a buon mercato, e rendendo invivibili alcune delle aree troppo frequentate.

Sono celebri le campagne contro i deturpatori della città: primi fra tutti i “saccopelisti”, che, non avendo denaro per pagarsi l’albergo, rovinano l’immagine di Venezia con il loro bivacchi e il loro libertinaggio morale¹³. Venezia in questi anni diventa sempre di più un teatro del mondo, uno spazio-fondale dove tutti si esibiscono.

E in questo clima rientra anche il tema dell'animalesco, nettamente presente in Veneland, negli stessi anni in cui a Venezia si reinventa il Carnevale, che è una delle caratteristiche fondanti del parco divertimenti.

Dove se non a Disneyland vediamo decine di personaggi che indossano costumi a forma di animale?

Veneland a sua volta investe in modo del tutto anomalo rispetto ad altri parchi sugli animali vivi, che si trovano pubblicizzati in tutti i volantini: la tigre fa gli onori di casa, con il suo “vi aspetto a Veneland”.

Si racconta che Mistro, per forzare l'ottenimento delle licenze da parte del Comune, abbia fatto arrivare numerosi leoni (si dice quaranta, anche se il numero è probabilmente esagerato), e li avesse tenuti per molti mesi nel capannone principale prima di dover rinunciare alla licenza e rispeditarli indietro. La lista degli animali richiesti a un negozio specializzato di Bologna è altrettanto rappresentativa: venti tipi di uccelli esotici, quindici tipi di rettili fra i quali varani e pitoni, diversi mammiferi fra i quali il gatto leopardino¹⁴.

Finte Venezie, finte Las Vegas, rappresentazioni e autorappresentazioni della città del futuro e del passato, attrezzature per il tempo libero e luoghi del carnevale: sono molte e complesse le istanze che coinvolgono il progetto Veneland.

Ma forse, un filo che può legare tutti questi temi si può ritrovare nella lettura di Koohlaas sul rapporto fra parco divertimenti e città, che crediamo vada rivista in questa occasione: più che di “delirio” della città dovremmo parlare di “festival della città”, chiamando in causa anche la provocatoria serie di disegni di Ettore Sottsass intitolati *Il Pianeta come Festival*¹⁵ dove vediamo, composti in modi e colori analoghi a quelli della Città del Futuro di Veneland “architettature per l'osservazione del mare durante le tempeste o durante le bonacce o al tramonto” e “templi dove dedicarsi alle danze erotiche, da eseguire o da osservare”. Architetture giocose e performative, inserite sempre in un paesaggio da ammirare, concepite come una serie di eventi per ospitare al loro interno (o al loro esterno), altri eventi, e completamente refrattarie al concetto di città tradizionale.

Il progetto iniziale di Veneland potrebbe benissimo essere una delle città di questo Pianeta come Festival, costruita da una catena di eventi mutevoli.



La sala di pattinaggio a Veneland abbandonata, 2022



Portale d'ingresso e capannoni della Veneland abbandonata, 2022

In una Venezia che diventa sempre più performativa, Veneland cattura perfettamente lo spirito del tempo:

Una struttura così partecipe della civiltà attuale non può più essere riguardata, oggi come un “complesso di dati”, ma piuttosto come una “serie di possibilità”, non più come un “sistema prefissato”, ma “processo” nel suo sviluppo. In ogni sfera recente noi possiamo riconoscere un analogo movimento di pensiero, che rifiuta statiche cristallizzazioni e codificazioni: lo stesso processo che porta le arti ai loro esiti attuali. In tale modo di pensare, noi non possiamo più accettare il criterio che faceva dell’architettura una forma adatta allo spazio intesa come forma priva di tempo. Sentiamo l’opera non come forma data da un’astratta “idea” dello spazio, ma come un “evento” formale: una relazione con l’uomo che la esperisce vivendoci. Elementi della composizione non sono più “oggetti” ma piuttosto “strumenti” tali da istituire relazioni mutevoli, da qualificare spazi variabili. Non più “dati” da osservare, ma “eventi” da esperire.¹⁶

E nel suo essere microcosmo da esperire, Veneland realizza in modo utopico l’idea della città come festival.

Allo stesso tempo modernissima e arcaica, cresce intorno ai riti e al movimento ritmico dell’uomo contemporaneo, uno schema che trasforma, come in Sottsass, il quotidiano in rituale, una composizione infinita di tipologie e situazioni.

In una Venezia che lentamente muore, il progetto Veneland poteva essere un’alternativa sia al centro commerciale che al parco divertimenti: una valvola di sfogo della pressione turistica su Venezia; una dichiarata non-Venezia per turisti veneziani e non veneziani, luogo dove sperimentare liberamente la modernità di un nuovo vivere senza mettere a repentaglio la città storica nella sua materialità, dove tentare di risolvere a scala territoriale alcuni dei problemi della città. Ma c’è anche il rovescio della medaglia: lo spazio fisico, ridotto a semplice supporto per gli eventi, rischia di diventare solo “spazio fondale”¹⁷, inconsistente supporto di un set cinematografico.

Nel momento in cui l’ingranaggio dell’intrattenimento si inceppa, il rivestimento cade, non resta più nulla. E questo è stato il destino di Veneland.

Veneland dopo Veneland

L'impresa di Veneland si spense in soli tre anni. Nonostante il primo anno avesse chiuso già in pari e gli anni successivi sembravano promettere grandi utili, mentre contemporaneamente la vicina Gardaland, che avrebbe in seguito avuto un successo clamoroso, per i primi tre anni di esercizio si trovò in perdita. Le amministrazioni pubbliche, per motivi ancora da chiarire, non diedero fiducia al progetto, approvando concessioni solo di pochi mesi o un anno, di fatto bloccando le prospettive di investimenti a medio e lungo termine. Il grande lago, inoltre, non venne mai realizzato. Gli investitori, scoraggiati, si ritirarono uno dopo l'altro: nel 1981 anche Osvaldo Spini e Emilio Zamperla cedettero le loro quote a Luciano Mistro, che finì per indebitarsi irrimediabilmente. Mistro tentò di riconvertire il piano in un'impresa immobiliare classica, ma non ottenne mai le concessioni edili e fu costretto a svendere tutti i terreni e ciò che vi si trovava, finendo sul lastrico. La zona di Veneland, dopo numerosi passaggi di proprietà, è rimasta completamente abbandonata dagli anni Ottanta ad oggi. Dal 2004 si è costituito il Comitato Cave di Marocco che si occupa di proteggere la zona dei laghetti delle cave, diventate nel corso degli anni un luogo di sosta per numerose specie di uccelli e una passeggiata abituale per gli abitanti.

Kiefer a Veneland

Rimane da affrontare il tema di cosa sia rimasto oggi di Veneland. L'idea di Veneland ha avuto un suo seguito attraverso Antonio Zamperla, un altro esponente della famiglia Zamperla a capo di una delle più grandi imprese di produzione e gestione di giostre al mondo, protagonista della controversa vicenda del 2014 per il progetto di un parco divertimenti nella Sacca di San Biagio, ultima propaggine della Giudecca verso la terraferma, ribattezzato in seguito dalla stampa, per ironia della sorte, "Veniceland". In questo caso il progetto prevedeva la ricreazione di una finta Venezia delle origini, che scatenò feroci critiche da parte di buona parte delle associazioni e del mondo intellettuale fra i quali anche Salvatore Settis che in seguito ne trattò in *Se Venezia muore*¹⁸. Senza entrare nel merito di questo specifico progetto, è curioso come alcune tematiche che riguardano Veneland ricompaiano anche in questa occasione: i veneziani che si sentono come comparse teatrali dentro la loro città, il problema dell'autenticità di Venezia e

dell'offerta turistica, la modernizzazione delle attrezzature urbane, le infrastrutture e il territorio, etc.

Una versione del tutto parziale del progetto Veneland si ritrova nel grande outlet commerciale costruito nella provincia, dall'immagine di una immaginaria *high street* di un altrettanto finto centro storico interamente dedicato al commercio. L'outlet è talmente frequentato da spingere l'artista e teatrante Guerino Lovato a recarvisi, travestito con loden e maschera caricaturale di Massimo Cacciari, a interpretare il non-sindaco nella non-Venezia per i (non) veneziani.

Della Veneland fisica invece è rimasto ben poco: le giostre sono state smontate, i vecchi capannoni delle fornaci ridotti a scheletri. Sulla grande pista di pattinaggio, ora una lastra di cemento sbrecciato, scricchiolano i profili pendenti del controsoffitto marcito, della pizzeria restano alcune arcate in mattoni coperte di cespugli. Fuori, il ponte arrugginito di Rialto regge a malapena un'insegna talmente sbiadita da rendere illeggibile il logo di Veneland.

Il parco in rovina continua a essere un luogo scenico: è meta popolare di fotografi urbani e videomaker, ed è stato set di alcuni cortometraggi. Le strutture, che una volta sostenevano i rivestimenti della "città del festival", ora sono il supporto per una sorta di pornografia delle rovine. Sia letterale, in quanto sono luoghi dove si consuma la prostituzione del Terraglio, che estetica, in quel fascino decadente dei parchi giochi abbandonati, fra i quali il più celebre è il lunapark di Chernobyl, la struttura più fotografata della cittadina devastata dalla catastrofe nucleare.

È doveroso, a questo punto, chiedersi quale possa essere il destino futuro di Veneland, mantenendo la prospettiva di un legame con Venezia. L'idea del parco divertimenti è ormai anacronistica, ma non lo è quella di rendere questo spazio nuovamente un luogo dove immaginare il futuro¹⁹.

Propongo in modo provocatorio una nuova destinazione culturale per questo luogo. I capannoni abbandonati potrebbero essere riutilizzati per ospitare i dipinti della mostra di Anselm Kiefer *Questi scritti, quando verranno bruciati, daranno finalmente un po' di luce* ora esposti a Palazzo Ducale, che hanno suscitato numerose critiche per aver coperto i secolari affreschi del Carpaccio. Una volta che verranno smontati, quale luogo migliore per loro se non l'altra Venezia, rovina di un'utopia mai realizzata?



Christian Toson, *Kiefer in Veneland*, montaggio, 2022

1. Sulla città diffusa del Veneto orientale ci riferiamo soprattutto al lavoro di Bernardo Secchi e Paola Viganò. Cfr. ad esempio, B. Secchi, *La città dei ricchi e la città dei poveri*, Laterza, Roma-Bari 2013; e P. Viganò, *Landscapes of water un progetto di riqualificazione ambientale nella città diffusa di Conegliano*, Risma, Roveredo in Piano 2009.

2. Sullo sviluppo delle tipologie del commercio in Italia cfr. M. Vegetti, *La città del commercio (Mall, outlet, Ikea)*, in M. Biraghi, A. Ferlenga (a cura di), *Comunità Italia architettura/città/paesaggio 1945-2000*, Silvana, Cinisello Balsamo-Milano 2015, pp. 197-201.

3. La maggior parte delle informazioni su Coney Island e i primi parchi divertimento di New York sono riassunte nel primo capitolo di R. Koolhaas, *Delirious New York. A Retroactive Manifesto for Manhattan*, Oxford University Press, New York 1978; tr. it. di M. Biraghi (a cura di), *Delirious New York un manifesto retroattivo per Manhattan*, Electa, Milano 2001.

4. L. Piccoli, Relazione tecnica depositata presso il comune di Mogliano Veneto, datata 21 giugno 1976, firmata dall'architetto Lucio Piccoli e il perito edile Santa Rocca, conservata presso l'archivio privato degli eredi di Emilio Zamperla, p. 3.

5. O.S.P.E.Z.A. è un acronimo formato dalle iniziali di O-svaldo SP-ini E-milio ZAmperla.

6. La maggior parte delle notizie biografiche su Luciano Mistro e Emilio Zamperla provengono da interviste fatte a parenti e discendenti.

7. L. Piccoli, *op. cit.*, p. 5.

8. Ivi, p. 7.

9. K. Lynch, *The image of the city*, MIT Press, Cambridge 1960.

10. R. Venturi, D.S. Brown, S. Izenour, *Learning from Las Vegas the forgotten symbolism of architectural form*, MIT Press, Cambridge 1977.

11. Oltre a *Learning from Las Vegas*, per quanto riguarda segni e simboli delle città cfr. J. M. Lotman, *Semiotika goroda i gorodskoj kul'tury*, in Id., *Uchenye zapiski Tartuskogo gosudarstvennogo universiteta. Trudy po znakovym sistemam*, vyp. XVIII, Università di Tartu, Tartu 1984, tr. it. *Semiotica della città*, in Id., *Il girotondo delle muse. Semiotica delle arti*, a cura di S. Burini, Bompiani, Milano 2022.

12. L. Piccoli, *op. cit.*, p. 4.

13. Si legga, ad esempio, C. Gallucci, *Ragazzi nel sacco*, in "L'Espresso", 24 maggio 1967.

14. La lista è conservata nell'archivio privato della famiglia degli eredi di Emilio Zamperla.

15. E. Sottsass, *Il Pianeta come Festival*, in "Casabella", n. 365, 1972, pp. 41-48.

16. L. Piccoli, *op. cit.*, p. 10.

17. Cfr. J.M. Lotman, *op. cit.*

18. L'articolato dibattito al quale ci riferiamo ruota intorno alle due pubblicazioni di S. Settis, *Se Venezia muore*, Einaudi, Torino 2014; e A. Vettese, *Venezia vive dal presente al futuro e viceversa*, Il Mulino, Bologna 2017.

19. Alla riqualificazione dell'area di Veneland sono stati dedicati i seguenti lavori accademici, che tuttavia si sono concentrati più sugli aspetti naturalistici dell'area che su quelli storici: il progetto del gruppo di Mario Folin, pubblicato in *Progetto Preliminare per il recupero delle ex Cave di Marocco. Linee e soluzioni progettuali*, Istituto Universitario di Architettura-Cispput, Venezia 1997; le due tesi di laurea seguite da Maurizio Schembri nel 1999: di Chiara Bettiol e Daniela Busato, *Mogliano Veneto, Marocco: riqualificazione urbanistica e ambientale dell'area delle ex cave*; e di Loredana Battistella, Giancarla De Pieri, Renzo Prete, *Comune di Mogliano Veneto (Treviso): "Fiumi Zero e Dese, progetto di riqualificazione ambientale"*, presso l'Istituto Universitario di Architettura di Venezia.