



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II
DiARC - DIPARTIMENTO DI ARCHITETTURA
DOTTORATO DI RICERCA IN ARCHITETTURA - XXIX CICLO
AREA TEMATICA (P) - Il progetto per la ricerca sull'architettura, la città e il paesaggio

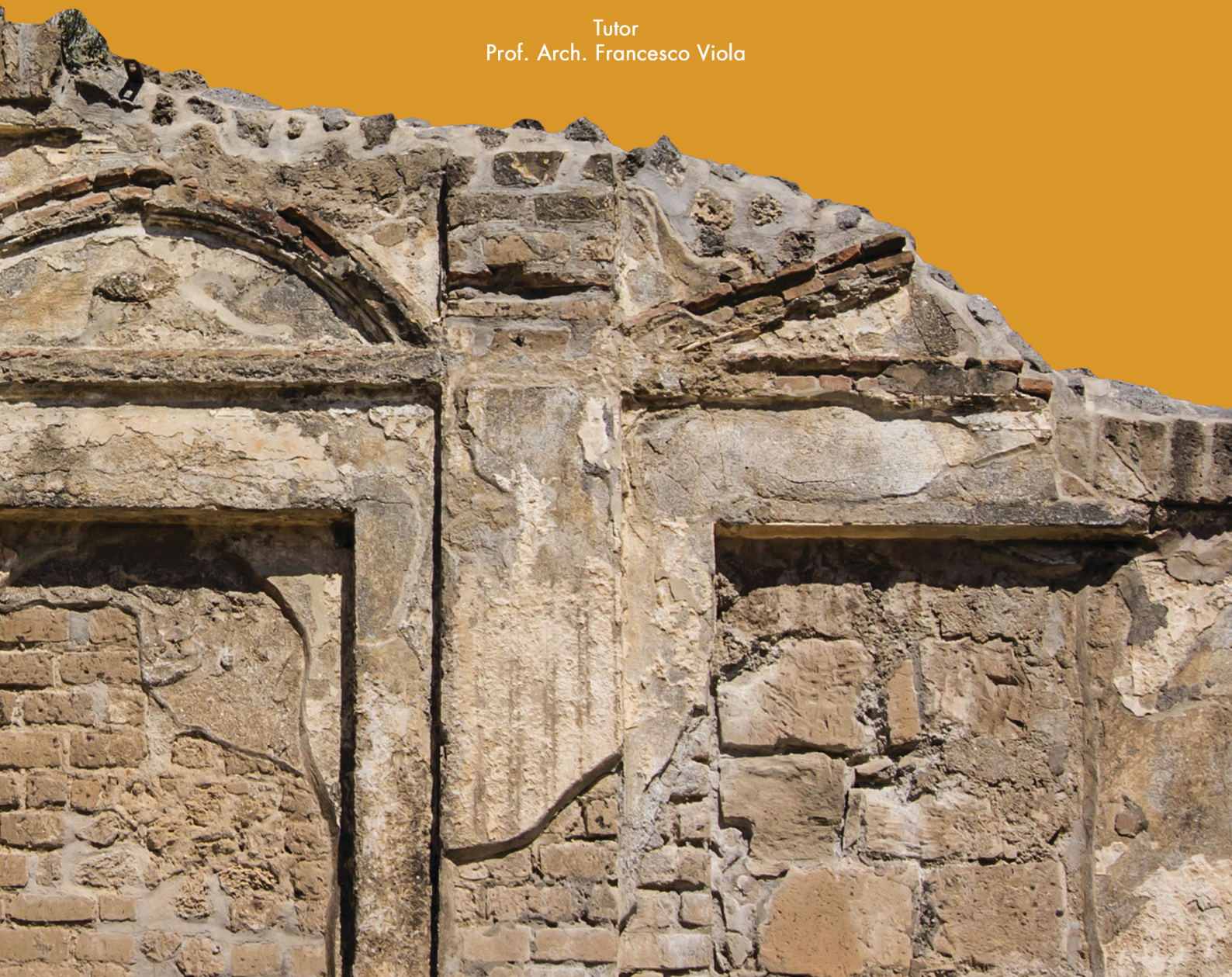
D·ARC
Dottorato di Architettura
D·ARC
Dipartimento di Architettura

LA FORMA (DIS)CONTINUA DELL'ANTICO

SULLA SCRITTURA ARCHITETTONICA IN AMBITO ARCHEOLOGICO

Dottoranda
CHIARA BARBIERI

Tutor
Prof. Arch. Francesco Viola





UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II
DiARC - DIPARTIMENTO DI ARCHITETTURA
DOTTORATO DI RICERCA IN ARCHITETTURA - XXIX CICLO
AREA TEMATICA (P) - Il progetto per la ricerca sull'architettura, la città e il paesaggio

D•ARC
Dottorato di Architettura
DiARC
Dipartimento di Architettura

LA FORMA (DIS)CONTINUA DELL'ANTICO

SULLA SCRITTURA ARCHITETTONICA IN AMBITO ARCHEOLOGICO

Dottoranda
CHIARA BARBIERI

Tutor
Prof. Arch. Francesco Viola



Università degli Studi di Napoli Federico II

Dottorato di Ricerca in Architettura

AREA TEMATICA (P) - Il progetto per la ricerca sull'architettura, la città e il paesaggio
ciclo XXIX

Coordinatore del Dottorato di Ricerca in Architettura

Michelangelo Russo

Collegio dei docenti

Roberta Amirante
Aldo Aveta
Loreto Colombo
Antonella di Luggo
Leonardo Di Mauro
Riccardo Florio
Dora Francese
Luigi Fusco Girard
Carlo Gasparrini
Mario Losasso
Fabio Mangone
Francesco Domenico Moccia
Maria Rita Pinto
Michelangelo Russo (coordinatore)
Alfredo Buccaro
Massimiliano Campi
Renato Capozzi
Maria Cerreta
Laura Lieto
Pasquale Miano
Lilia Pagano
Renata Picone
Antionietta Piemontese
Carmine Piscopo
Sergio Pone
Valentina Russo
Maria Rosaria Santangelo
Federica Visconti
Valeria D'Ambrosio
Andrea Maglio
Paola Scala

Tutor

Francesco Viola

Co-tutor

Francesco Rispoli

Revisori esterni

Margherita Vanore (IUAV)
Flavia Zelli (Universidad de Valladolid)

Al mio amico Claudio,
per avermi insegnato che tutto è possibile.

A mia nonna Marisa,
per avermi trasmesso l'arte del viaggio e della meraviglia.

All'archeologo Khaled Asaad,
martire di Palmira, per aver difeso la storia con la sua vita.

RINGRAZIAMENTI

Desidero ricordare tutti coloro che mi hanno aiutato, direttamente e indirettamente, nella stesura della Tesi di Dottorato con suggerimenti, critiche ed osservazioni: a loro va la mia gratitudine.

Ringrazio anzitutto il professor Francesco Viola, relatore, per aver guidato questo mio percorso di Ricerca, concedendomi sempre ampia fiducia e libertà; il professor Francesco Rispoli, co-relatore, per i suoi saggi e mirati consigli, per tutti i libri in prestito e i proficui scambi di opinioni; le professoresse Margherita Vanore e Flavia Zelli, revisori esterni, per il dono della condivisione e per aver scrupolosamente analizzato il mio lavoro attraverso autorevoli lenti.

Ringrazio il collegio dei docenti tutto, per gli incontri, gli scontri e le opportunità di crescita.

Prezioso, ancora, è stato il contributo degli archeologi Antonio De Simone, Giuliana Tocco Sciarelli e Maria Tommasa Granese, senza i quali questa tesi sarebbe stata priva di una componente originale, ricca di spunti interessanti.

Un ringraziamento va anche al personale degli archivi, delle biblioteche consultate, degli uffici della Sovrintendenza Archeologica di Salerno e dell'Ufficio Beni Archeologici di Velia, che ha saputo ascoltare ed interpretare le mie esigenze, facilitando le mie ricerche.

Ai colleghi di dottorato, in particolare agli "irriducibili" architetti dottorandi Serena Borea, Giuseppe Feola, Mariachiara Rapalo e Rosa Sessa, per la stima reciproca e il supporto nei momenti di gloria e di disperazione.

Agli amici che mi hanno incoraggiato. Alla dolcezza di Benedetta, all'entusiasmo di Luigi, alle premure di Ermanno, alla fragile forza di Antonella, alla determinazione di Federica, ai sogni di Filomena: ogni loro singola parola d'affetto e fiducia è stata davvero fondamentale.

All'innocenza dell'infanzia di Anna, Annachiara e Angelo: perchè mi insegnano ogni giorno che il futuro è intriso di quella meraviglia e curiosità che accompagnano ogni ricerca e ogni scoperta.

Vorrei infine ringraziare le persone a me più care.

La mia famiglia, Mauro, Flavia e Claudio, a cui dimostrare di poter fare sempre del mio meglio, passo dopo passo.

Al mio compagno, Aniello, per avermi compresa, con la pazienza, la dolcezza e l'amore che lo contraddistinguono, credendo sempre fortemente nelle mie inclinazioni.

A chi non ha potuto condividere con me questo percorso ma senza il quale tutto ciò non sarebbe mai stato possibile, Claudio - la mia *stella fiorita* -, a cui tale lavoro è dedicato.

Ringrazio, infine, i miei compagni di viaggio: la forza, la determinazione, la volontà e la bellezza, che – nonostante tutto – salveranno il mondo.

INTRODUZIONE	7
1. Ambito tematico e prospettive di ricerca	9
1.1. Campo di indagine	11
1.2. Oggetto e obiettivi della ricerca	11
1.3. Metodologia e struttura della ricerca	13
PRIMA PARTE	17
ARCHEOLOGIA E PROGETTO DI ARCHITETTURA: I TEMI DELLA RICERCA	
1. Architettura e Archeologia: definizioni e riflessioni preliminari	19
1.1. Confronti disciplinari	19
1.2. Il bene archeologico e le sue potenzialità	23
1.3. La rovina nel progetto di architettura	25
1.4. L'archeologo e l'architetto: prospettive e retrospettive	29
1.5. Declinazioni tradizionali del rapporto tra antico e nuovo	33
2. Vuoti e pieni: la lacuna come risorsa per il progetto	43
2.1. Architetture interrotte/architetture incomplete	43
2.2. A partire dal vuoto: filosofia, scienza e arti	45
2.3. Vuoto e scavo: il lavoro creativo dell'archeologo	57
2.4. Vuoto è/e spazio: progettare con i vuoti	61
3. Frammenti e sfondo: relazioni e questioni di ordine	65
3.1. Fra(g)me(nt)s: contenitori e frammenti	65
3.2. Il ruolo dello sfondo	69
3.3. A partire da ciò che resta: scrivere con i frammenti	73
4. Architettura e metamorfosi	77
4.1. Il tempo, la memoria e la storia come materiali del progetto architettonico	77
4.2. La questione della forma	83
4.3. <i>L'objet trouvé</i> e il reperto: il ruolo della rovina nell'arte contemporanea	85
APPENDICE. LO SGUARDO DELL'ARCHEOLOGO	93
Lo sguardo dell'archeologo	95
Interviste ad alcuni protagonisti dell'archeologia campana	97
Riflessioni a margine	117

SECONDA PARTE

119

VISIONI, METODI E STRUMENTI DEL PROGETTO DI ARCHITETTURA PER L'ANTICO

1. Archite(s)tura: scrivere architetture per raccontare archeologie 121

- 1.1. L'architettura come testo e la rovina archeologica come opera aperta: continuare a scrivere 121
- 1.2. Architettura, semiologia e sintassi: un processo abduittivo 127
- 1.3. Un glossario per il bricoleur: tecniche narrative 129
- 1.4. Dispositivi progettuali 151

2. Tipi e forme: continuità resiliente e memoria dell'architettura del passato 171

- 2.1. Tra permanenza e trasformazione: temi e questioni per il progetto 171
- 2.2. Gli spazi dell'abitare: la dimensione domestica 172
- 2.3. Gli spazi della città: la dimensione urbana 177
- 2.4. Le architetture religiose e civili 179
- 2.5. Le architetture della morte 185

3. Tempi del racconto: il progetto tra percorrenza, percezione ed emozione 189

- 3.1. Fabula e intreccio: il tempo della narrazione/il tempo della percorrenza 189
- 3.2. Analessi, prolessi, ellissi e sospensioni: il tempo della percezione 192
- 3.3. Racconti di luce, racconti virtuali: il tempo delle emozioni 197

4. Opera in fieri: lo scavo archeologico e la sua forma dinamica 205

- 4.1. Dinamicità dei dispositivi progettuali: il work in progress 205
- 4.2. Musealizzare il processo archeologico: fruizione delle aree di scavo 209
- 4.3. Proteggere i resti: coperture archeologiche temporanee 212
- 4.4. Mostrare gli scarti: depositi archeologici come musei 217

APPENDICE. SPERIMENTAZIONE PROGETTUALE 221

- Sperimentazione progettuale 223
- Cuma 225
- Elea-Velia 249

BIBLIOGRAFIA RAGIONATA 273

BIBLIOGRAFIA GENERALE 283



INTRODUZIONE



AMBITO TEMATICO E PROSPETTIVE DI RICERCA

L'architettura, in quanto opera afferente alla sfera della reale, è inevitabilmente soggetta alle azioni del tempo, delle calamità naturali e dell'uomo: azioni che insieme concorrono a creare modificazioni nel suo corpo, talvolta nelle forme del lento degrado dei materiali, talvolta in quelle traumatiche di violente distruzioni e di perdite rovinose dei suoi elementi.

Tali fenomeni determinano nelle architetture delle lacune, delle *discontinuità* fisiche e formali che vengono generalmente percepite come aspetti di menomazione del loro valore estetico, sia per la perdita in sé degli elementi originari sia per lo stravolgimento delle originarie regole compositive.

La rovina archeologica rappresenta il caso più significativo di un'architettura *transformatata*¹ e plasmata nel tempo in cui le alterazioni e i vuoti sono così consistenti da restituire l'immagine di un'opera irrimediabilmente frammentata e - al tempo stesso - non-finita.

Una condizione di perdita della configurazione originaria che non va però considerata necessariamente muta, neutra, passiva: già a partire dalle esperienze della Gestalt-psychologie riguardo lo studio dei fenomeni della percezione delle forme, tale interruzione si manifesta come una sorta di figuratività negativa, che si inserisce nel tessuto preesistente, assumendo un ruolo attivo, un senso compiuto. E oggi la discontinuità, l'asimmetria, i vuoti, la rottura delle regole antiche sono in realtà indice di bellezza, di positività tanto da venire ricercati nelle opere d'arte e nelle architetture contemporanee.

La stessa idea di assenza e di vuoto può assumere un valore positivo: questa concezione segna, infatti, il passaggio dall'idea moderna dello spazio come *contenitore* alla visione contemporanea dello spazio - e dunque del vuoto stesso - come *contenuto*, come massa inerte da plasmare, da definire, da rendere evidente rispetto ad uno sfondo.

Se non si vuole però cadere nell'equivoco di attribuire un valore progettuale all'azione del caso e degli accidenti del tempo, occorre restituire a ciò che appare ora incongruo e discontinuo una *nuova dignità formale ed espressiva*, non ingenuamente, cercando di ricreare le condizioni perdute, ma assumendosi l'onere ed il rischio di progettare una *nuova forma* che includa in sé il preesistente come sua componente essenziale. Le rotture e i vuoti vanno, dunque, riprogettati: il ruolo dell'architetto sta proprio nel controllo progettuale di tali discontinuità, nel determinare le regole di un'apparente stravolgimento delle stesse regole, ristabilendo un ordine nella casualità che ha trasformato l'architettura in rovina.

Le rovine antiche, inoltre, rappresentano un caso particolarissimo tra le architetture: sono a cavallo tra le opere concluse e le opere dalle *discontinuità progettate*, in cui il caso ha prodotto i suoi effetti superando la volontà dell'uomo e stravolgendo l'equilibrio iniziale dell'opera stessa. Nel caso dell'archeologia, infatti, la questione del rapporto *antico-nuovo* diventa ancora più complessa e al tempo stesso più forte: la grande distanza temporale tra il passato remoto delle rovine e la contemporaneità, i grandi vuoti costruiti dal tempo, la perdita di materia, di elementi e di parti oltre che di significato degli antichi ruderi, fa sì che il progetto di architettura diventi *l'unico strumento per creare un nuovo dialogo narrante*.

¹ Trasformare, dal lat. transformare, comp. di trans- "trans-" e formare "dare forma": ridurre in forma diversa dalla primitiva, dando nuovo aspetto. Voce "trasformare", Vocabolario Treccani online, <http://www.treccani.it/vocabolario/rovina/>

Alla luce di queste riflessioni, quale dovrà essere l'approccio del progetto architettonico nei confronti delle rovine archeologiche? È possibile riappropriarsi di tali corpi mutilati e interrotti – a partire dalle complesse operazioni di scavo – rivendicando il loro *diritto ad una nuova forma* che non sia quella determinata dal caso o dalla ricostruzione “com'era e dov'era”? È opinione condivisa che l'architetto debba preoccuparsi di garantire la sopravvivenza e la trasmissione della testimonianza storica, attraverso la valorizzazione e la tutela del bene, la reversibilità e riconoscibilità degli interventi di restauro, la continuità d'uso, ma raramente si riflette sulla necessità che anche le rovine riacquistino la *dignità* di architetture contemporanee: non più solo sterili e muti reperti di un lontano passato, ma edifici in grado di vivere la contemporaneità nella pienezza dei valori estetici, culturali e d'uso che solo un'architettura esistente può esprimere. Intervenire su un'architettura segnata dal tempo non è però facile e richiede delle scelte responsabili e coraggiose, talvolta selettive, quasi maieutiche. Il progettista deve infatti decidere - anche in nome di un nuovo valore estetico e di un rinnovato senso espressivo - cosa debba essere conservato del passato e cosa possa invece essere nascosto o rimosso, con lo stesso approccio dell'archeologo che, volendo riportare alla luce gli strati più profondi della storia, è costretto a rimuovere quelli più recenti e ciò che del passato appare meno significativo. Rivendicare il *diritto alla forma* delle architetture antiche significa, dunque, che non tutto ciò che è sopravvissuto al tempo andrà necessariamente conservato nella nuova configurazione, qualcosa si dovrà inevitabilmente nascondere o rimuovere per dare l'opportunità al nuovo di nascere, *ricomponendo* una nuova immagine.

Ma in base a quali criteri è possibile operare una selezione dell'eredità del passato, con quali procedimenti compositivi e costruttivi si può restituire valore agli edifici antichi, operando una sintesi riuscita di nuovo e antico? Ed ancora, esistono esperienze nel campo delle arti contemporanee nella creazione di nuove opere, partendo dall'interpretazione e dalla trasformazione di materiali preesistenti, da cui poter trarre delle utili indicazioni di metodi e tecniche innovative di lavoro?

Queste sono alcune delle questioni su cui questa Ricerca cercherà di indagare, non con la pretesa di riuscire ad individuare delle risposte perentorie e definitive, in un campo estremamente problematico e mutevole, ma nell'intento di ricondurre il tema dell'intervento sul patrimonio archeologico nel campo specifico della progettazione architettonica, dopo che a lungo esso è rimasto appannaggio pressoché esclusivo della storia e del restauro. Ciò significa che questo studio dovrà inevitabilmente confrontarsi con il vasto repertorio di riflessioni teoriche e sperimentazioni sul campo prodotte sul tema del rapporto *antico-nuovo*, che si sono stratificate in una bibliografia straordinariamente ricca, soprattutto in un paese come il nostro in cui la storia ha da sempre rappresentato un riferimento importante - talvolta un vincolo, talvolta una risorsa - del *progetto d'architettura*.

1.1. Campo di indagine

Il momento storico che attualmente stiamo vivendo è caratterizzato e segnato da una particolare scarsità di risorse economiche e da una crisi nei confronti degli organi deputati all'amministrazione dei beni pubblici, in particolar modo di quelli culturali. Tralasciando il discorso ben più ampio e complesso riguardo il riconoscimento dei beni culturali e archeologici, come beni dell'umanità intera da trasmettere alle generazioni future - riconoscimento che negli ultimi tempi è stato violentemente e tragicamente colpito anche da attacchi terroristici² -, si può

² Durante la stesura di questo lavoro di Ricerca si sono susseguiti eventi storici di portata mondiale che hanno influenzato e segnato la sensibilità di chi scrive. Al mese di agosto 2015, secondo l'Unesco, in Siria almeno 300 siti storici sono stati distrutti e in Iraq l'Isis ha assunto il controllo e ha raso al suolo 2.000 dei 12.000 siti del Paese. Un patrimonio di tutti. La furia iconoclasta ha distrutto le statue del Museo di Mosul, ha raso al suolo le millenarie città di Ninive, di Khorsabad, Hatra e di Nimrud. Fatte saltare in aria le mura ciclopiche di Ninive e spianati i resti della Fortezza di Sargon e del Palazzo al-Kalhu, del re assiro Ashurnasirpal II. Nel mese di settembre 2014 i militanti dell'Isis hanno fatto saltare in aria un antico santuario musulmano sciita a Tikrit e hanno saccheggiato la Chiesa Verde, una struttura suggestiva scavata nella roccia e costruita nel VII secolo. A Mosul sono stati rubati dalle chiese antichi manoscritti e distrutta la biblioteca della città, dove sono andati persi più di 100.000 volumi, di cui almeno 8.000 secondo l'Unesco erano unici. Queste solo alcune delle barbarie susseguites negli ultimi mesi e concluse con la strage datata agosto 2015: la distruzione nel sito archeologico di Palmira del tempio di Bel e l'esecuzione in pubblica piazza di Khaled Asaad: l'ottantaduenne studioso di antichità e sovrintendente del sito archeologico di Palmira, decapitato dai miliziani dello Stato Islamico.

affermare che l'indebolimento dell'idea di *bene comune* e dei conseguenti dispositivi di tutela possa risalire ad un distacco tra la codificazione normativa di 'valore culturale' e la percezione sociale dello stesso. Questo fenomeno fa aumentare pericolosamente la distanza tra i singoli soggetti istituzionali e scientifici, ossia Soprintendenti e archeologi, e il resto della società civile³: ciò ha portato, nel tempo, ad un allontanamento tra ricerca, tutela e valorizzazione di tali beni.

Questa Ricerca si pone in tale campo di indagine, proponendo una nuova visione della problematica: si vuole partire, infatti, dall'ipotesi che vede *l'archeologia come ambito di ricerca e di sperimentazione per il progetto di architettura*, individuando così i temi e le questioni disciplinari peculiari. Le rovine sono, dunque, considerate un ambito di intervento progettuale, nell'ottica in cui diventano a loro volta delle architetture contemporanee, attualizzate e rimesse in circolo attraverso il progetto.

1.2. Oggetto e obiettivi della ricerca

L'attrazione da parte della figura dell'architetto nei confronti dell'archeologia ha rappresentato un percorso parallelo a quello del progetto sin dall'epoca Rinascimentale e si è sempre mostrata come un profondo interesse di ricerca all'interno dell'architettura nonostante abbia avuto, a partire dalle prime codificazioni disciplinari otto-novecentesche, un'evoluzione tutt'altro che lineare. Lo sviluppo del progetto di architettura ha presentato le sue tendenze più interessanti proprio quando è stato caratterizzato da una profonda disponibilità a prendere parte al complesso processo archeologico di conoscenza, collaborando a valorizzare il bene da tutelare, in un percorso non sempre agevole e talvolta conflittuale⁴.

Il campo archeologico si pone a cavallo tra le problematiche di tutela ambientale e architettonica, salvaguardia e valorizzazione, restauro e necessità di esprimere con un linguaggio contemporaneo ciò che il passato ha lasciato in sospeso. In particolare, in Italia - uno dei paesi più ricchi di reperti troppo spesso non valorizzati o abbandonati - le rovine possono rappresentare un punto di partenza per definire «nuovi valori relazionali, fondati sul riconoscimento di appartenenze e rafforzati dalla condizione di poter fare parte simultaneamente dei processi culturali ed economici del passato e della contemporaneità»⁵. Nel caso dell'archeologia, infatti, la questione *antico-nuovo* diventa ancora più complessa e il ruolo del progetto di architettura come strumento per la trasmissione e per l'attualizzazione delle rovine, ancora più importante: tale questione è tutt'oggi aperta. Questo perché è forte la convinzione che il progetto di architettura rappresenti un necessario ed inevitabile *momento di sintesi* ed il solo strumento in grado di tenere insieme e affrontare le problematiche inerenti il rapporto con il bene archeologico da tutelare⁶. Attraverso il progetto l'architetto interagisce con la dilatata distanza temporale che si estende tra la dimensione archeologica e quella contemporanea, sovrascrivendo segni e contenuti, e attribuisce così ulteriori valori alla preesistenza creando un'opera nuova. Come osserva Alberto Ferlenga, una grande opera di sperimentazione⁷ sarebbe auspicabile affinché il progetto - oggi - riattivi un dialogo significativo tra architettura e archeologia, rendendo leggibili - attraverso la narrazione di nuovi testi e trame - i valori dei ritrovamenti e della storia inscritta nelle tracce del passato, riuscendo così a comunicare con il pubblico contemporaneo e con le comunità coinvolte, locali e sovra-locali.

Il lavoro del progetto comincia, dunque, con il riconoscimento e la *lettura delle tracce*

³ Cfr. L. CARAVAGGI, "Scelte difficili e interpretazioni aperte", in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, Quodlibet, Macerata 2014, p. 73

⁴ Cfr. Ivi, pp. 74-75

⁵ A. CAPUANO, "Archeologia e nuovi immaginari", in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., p. 42

⁶ «Non ha più senso (se mai l'ha avuto in passato) impegnarsi in una battaglia ideologica per affermare il primato della contemporaneità, è invece la contemporaneità che prende senso proprio dal dialogo con l'antico, nel raccogliere le sue tracce, riordinarle, conoscerle», F. CELLINI, "Prefazione" a AA.VV., *Archeologia e Progetto, tesi di laurea nella Facoltà di Architettura*, Università degli Studi Roma Tre, Roma 2002

⁷ A. FERLENGA, "Segni", in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., p. 300

esistenti, delle potenzialità che offrono all'attività progettuale, per concludersi in un'ipotesi di 'non finitezza' dell'opera⁸ che trova come tema esplicito il problema del *tenere insieme* una molteplicità di frammenti, materici e semantici, diversi⁹. Nel progetto di architettura per l'archeologia, il passato e il presente si incontrano, dialogano tra di loro e l'esito di questo dialogo nel corso del tempo ha prodotto una serie vastissima di risultati che hanno assunto i connotati dall'interferenza, del rifiuto, della distruzione, del riadattamento, della continuità¹⁰. La varietà di questi risultati ha fatto sì che negli studi sul rapporto Progetto-Archeologia prevalesse la logica del cosiddetto *caso per caso* che, appunto, non ha regole precise e non segue una costante, piuttosto che riportare l'attenzione sulla ricorrenza di alcuni aspetti caratterizzanti e sulla possibilità di individuare un repertorio di soluzioni progettuali che rimandassero a precise regole compositive. In quest'ottica si muoverà il presente lavoro di Ricerca, che utilizzerà a titolo esemplificativo alcuni casi-studio ordinati in base all'individuazione di tali regole: la complessità - e al tempo stesso l'enorme potenzialità e apertura - della questione risiede nell'impossibilità di rintracciare caratteri distintivi e generalmente validi del *progetto di Architettura per l'Archeologia*¹¹.

Nello specifico, la Ricerca si propone di indagare - dal punto di vista della composizione architettonica - le questioni teoriche, i dispositivi spaziali e le metodologie progettuali che caratterizzano gli interventi contemporanei in contesti archeologici: il processo di attualizzazione delle rovine nel palinsesto contemporaneo consente, infatti, al progettista di operare con i materiali del passato per rispondere al loro diritto alla forma, utilizzando strumenti, tecniche e dispositivi compositivi sempre differenti.

Il taglio critico adottato nella conduzione di questo lavoro è legato all'esplorazione delle modalità con cui il progetto di architettura può accogliere le contaminazioni e le ispirazioni provenienti dall'affascinante e complesso mondo dell'archeologia e dal perennemente sperimentale campo delle arti, per soffermarsi sui temi della continuità nella sovra-scrittura architettonica, delle stratificazioni materico-semantiche che il progetto del nuovo comporta e sulla dimensione perennemente dinamica e mutevole dell'ambito archeologico.

Se da un lato, infatti, il progetto di architettura, mettendo insieme e *com-ponendo* le tracce della preesistenza, si fa a sua volta *testo* e diventa soggetto a letture, interpretazioni e modificazioni future, dall'altro deve sempre fare i conti con la costante condizione di *work in progress* che caratterizza l'ambito di intervento, in particolare mettendo in mostra e musealizzando il processo di scavo, attraverso modalità compositive e dispositivi che permettano una vera e propria 'archeologia partecipata'.

1.3. Metodologia

In ambito archeologico è possibile individuare due visioni contrapposte riferite alle tecniche percettive e significative del mettere a sistema ciò che si potrebbe definire come «l'infinitamente grande e l'infinitamente piccolo»¹². Il primo, *l'infinitamente grande*, si interessa della ricomposizione dell'unità figurativa del bene o del complesso archeologico, della definizione di modalità che ritrovino misure in grado di riconoscere nei palinsesti territoriali le direttrici e le pause dei nuovi ordini geografici. Il secondo, *l'infinitamente piccolo*, lavora sui molteplici significati del non finito, del frammento, delle tracce, delle fratture, dei vuoti, delle potenzialità. È evidente come, in questo specifico ambito di ricerca, sia necessario adottare

F. RISPOLI,
Forma e Ri-Forma.
Interpretare/progettare
l'architettura, CUEN,
Napoli 1990, p. 104

⁹ Cfr. A. SIZA,
L'accumulazione degli
indizi, in «Casabella»,
nn. 498/9, gennaio-
febbraio 1984, p. 88

¹⁰
«Quello con il
passato è sempre
stato un rapporto
contraddittorio e fatto
di frizioni, che implica
allo stesso tempo
ostilità e coesione. Tutto
ciò risulta evidente se
consideriamo che il
passato è qualcosa
che, avendo a che fare
sempre e comunque
con la vita ed anche
con il tempo presente,
comporta conflitti e
problemi come anche
un'appartenenza
alle vicende
umane», F. IZZO,
«Sostenere la civiltà.
Contemporaneità e
topografia del tempo»,
in A. CAPUANO (a
cura di), *Paesaggi*
di rovine. Paesaggi
rovinati, cit., p. 274

¹¹
«Non credo nella
possibilità che
esista un'architettura
specificata per
l'archeologia,
penso che un bravo
architetto con una
buona dose di
cultura messo davanti
ad un problema
archeologico lo
affronti con la
migliore qualità
possibile, sapendo
seguire "sapienza"
e "bellezza"», P.
CIORRA, «Up-cycling,
morte e vita dei copri
architettonici», in A.
CAPUANO (a cura
di), *Paesaggi di rovine.*
Paesaggi rovinati, cit.,
pp. 279-280

¹²
Cfr. F. PURINI cit.
in L. PAGANO,
«Architettura 'quarta
natura'», in A.
CAPUANO (a cura
di), *Paesaggi di*
rovine. Paesaggi
rovinati, cit., p.267

una metodologia che abbia come obiettivo la risemantizzazione e la risignificazione di *quello che resta*, di ciò che abbiamo ereditato dalla storia, rivelandone il potenziale estetico attraverso relazioni formali e strutturali uniche, dovute alla contaminazione e alla compresenza di realtà eterogenee - preesistenze e aggiunte contemporanee.

Alla luce di queste riflessioni, il presente lavoro di Ricerca si articola in due parti così definite:

PRIMA PARTE.

ARCHEOLOGIA E PROGETTO DI ARCHITETTURA: I TEMI DELLA RICERCA

SECONDA PARTE.

VISIONI, METODI E STRUMENTI DEL PROGETTO DI ARCHITETTURA PER L'ANTICO

Nella PRIMA PARTE, a valle di alcune definizioni e riflessioni preliminari relative al campo di indagine, sono stati individuati tre temi principali, isolando alcune questioni che coinvolgono direttamente le competenze progettuali in area archeologica: il vuoto e la lacuna; i frammenti e le relazioni tra le parti; il tempo e la metamorfosi della materia.

Attraverso questi temi è stato possibile portare avanti alcune considerazioni sul ruolo dell'archeologia nel progetto di architettura, sulle figure dell'archeologo e dell'architetto, sulla lettura interpretativa delle rovine, sul compito del progetto contemporaneo e della composizione architettonica in relazione alla riattivazione delle rovine ma anche in rapporto alle differenti fasi del lavoro di scoperta archeologica.

In questa prima fase di analisi, centrale è stata la riflessione sull'idea della rovina come *materia prima* del progetto contemporaneo¹³, poichè «se noi non consideriamo i resti (...) come materiale del progetto moderno, (...) è come se lavorassimo ad una grande tela con dei buchi. (...) non c'è altro modo che considerare i resti, i pezzi (...), come materiali manipolabili dall'architettura, in un rapporto che non può essere altro che di contaminazione»¹⁴.

A valle di questa PRIMA PARTE, si è ritenuto necessario definire un confronto disciplinare con la figura dell'archeologo, in un processo circolare di ricerca e costante verifica delle ipotesi indagate: si è scelto di inserire, infatti, un'interessante *Appendice*, che raccoglie una serie di interviste ad archeologi del panorama campano che hanno contribuito ad arricchire questo lavoro con preziosi contributi e ulteriori punti di vista sugli argomenti trattati.

Nella SECONDA PARTE l'indagine si è soffermata sul concetto di *architettura come testo* e come forma di *linguaggio*, per analizzarne le strutture sintattiche e indagarne le questioni semantiche, in relazione alla *continuità nella scrittura (o ri-scrittura)* delle architetture sospese del passato. Progettare in ambito archeologico, infatti, pone come questione centrale *l'interpretazione della rovina* che, in questo lavoro, viene intesa come l'insieme di *brandelli di testi interrotti e lacunosi* da risemantizzare, mentre il progetto del nuovo viene considerato come lo strumento che ha il compito di cogliere quanto nella *forma formata* sussiste ancora *forma formante*¹⁵, ossia capire quanto di *aperto* - in termini di progettualità e di interpretazione - vi è nella forma di un'opera interrotta. Un progetto che non teme, dunque, il confronto con il passato, ma restituisce bensì dignità e qualità alle sue tracce.

L'accostamento dell'architettura alla semiologia e allo studio dei segni, ha consentito poi di concentrare l'analisi sul concetto di *sintassi architettonica* e di individuare le *tecniche narrative* applicabili alle operazioni progettuali in ambito archeologico: si è proceduto

¹³ «La storia rappresenta un immenso giacimento di materiali utili al progetto ed i frammenti superstiti non [sono] solo espressione di storie e significati lontani ma anche elementi dotati di una propria consistenza materica e formale utile nella contemporaneità», F. VIOLA, «Lo sguardo dell'architetto», in F. VIOLA, *Pietra su Pietra. La storia come materiale di progetto*, CUES, Milano 2013, p. 31

¹⁴ R. PANELLA, «Per la continuità», in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., p. 66

¹⁵ Cfr. M. CLARELLI, «Interventi sul patrimonio storico ed archeologico: considerazioni critiche», in BILLECI B., GIZZI S., SCUDINO D. (a cura di), *Il rudere tra conservazione e reintegrazione*, Gangemi Editore, Roma 2006

Piramide nell'Anfiteatro di Pompei
F. Venezia, 2015
foto: C. Barbieri, 2016



così alla s-composizione dei singoli temi inerenti gli interventi per l'archeologia come la riconfigurazione del manufatto antico, la riconnessione tra le parti di un complesso o la fruibilità dello stesso in caso di scavi in corso, la ricollocazione di frammenti, il ridisegno dei percorsi, la protezione delle rovine.

Tale analisi si è condotta secondo la forma della ricerca applicata attraverso l'analisi comparata di una selezione critica di casi studio o riferimenti progettuali sottoposti ad una lettura trasversale attraverso i temi descritti in precedenza: si è posta, quindi, attenzione alla componente di individualità degli interventi, tramite il confronto con elementi irriducibili del progetto quali la complessità della realtà dei singoli manufatti, della loro morfologia, della loro funzione originaria, del contesto geo-socio-economico di cui fanno parte, della figura dell'architetto progettista e dei potenziali fruitori. L'individualità e la particolarità dei vari casi evidenziano come la complessità del reale porti il progettista a compiere inevitabilmente delle operazioni di sintesi, facendo sì che solo alcuni dei temi e delle questioni portate alla luce valgano nella realizzazione delle singole opere.

La Ricerca ha indagato poi come le architetture del passato, dalle abitazioni alle edilizie collettive, dalle grandi infrastrutture ai monumenti pubblici, civili, religiosi, in relazione alla propria tipologia e morfologia, offrano problematiche e temi differenti a seconda delle specifiche caratteristiche di ognuna, guidando e influenzando inevitabilmente le scelte progettuali contemporanee: si è evidenziata, dunque, una sorta di continuità - per certi versi - resiliente dei caratteri fondativi alla base delle matrici progettuali delle rovine, che permane anche dopo l'intervento del nuovo, adattandosi alle mutate condizioni al contorno.

Infine, seguendo ancora un processo circolare e continuo, si è sentita la necessità di una sperimentazione progettuale - attraverso elaborazioni di metaprogetti - su casi studio esistenti in modo da poter verificare come, se e in che modo, le argomentazioni e le riflessioni portate avanti nella parte analitica di questo lavoro siano applicabili in uno specifico contesto archeologico. Si è scelto, dunque, di inserire un'*Appendice* per elaborare alcune proposte per l'area archeologica di Cuma e di Elea-Velia, entrambi casi emblematici nella storia antica del Mediterraneo, oggi ancora non pienamente valorizzati, le cui caratteristiche peculiari di luoghi stratificati si pone in continuità con le questioni finora descritte.



PRIMA PARTE

ARCHEOLOGIA E
PROGETTO DI ARCHITETTURA:
I TEMI DELLA RICERCA



E allora, poveruomo, nel mio campo c'è stato un progresso. Sono trascorsi millenni da quando mi chiamasti archeologia. Non mi servono più dèi di pietra e rovine con iscrizioni chiare. Mostrami di te il tuo non importa che, e ti dirò chi eri. Di qualcosa il fondo e per qualcosa il coperchio. Un frammento di motore. Il collo di un cinescopio. Un pezzetto di cavo. Dita sparse. Può bastare anche meno, ancora meno. Con un metodo che non potevi conoscere allora, so destare la memoria in innumerevoli elementi. Le tracce di sangue restano per sempre. La menzogna riluce. Si chiudono i codici segreti. Si palesano dubbi e intenzioni. Se solo lo vorrò (perchè non puoi avere la certezza che lo vorrò davvero), guarderò in gola al tuo silenzio, leggerò nella tua occhiaia quali erano i tuoi panorami, ti ricorderò in ogni dettaglio che cosa ti aspettavi dalla vita oltre la morte. Mostrami il tuo nulla che ti sei lasciato dietro, e ne farò un bosco e un'autostrada, un aeroporto, meschinità, tenerezza e la casa perduta. Mostrami la tua poesiola e ti dirò perchè non fu scritta né prima né dopo. Ah, no, mi fraintendi. Riprenditi quel ridicolo foglio scribacchiato. A me serve soltanto il tuo strato di terra e l'odore di bruciato evaporato dalla notte dei tempi.

ARCHITETTURA E ARCHEOLOGIA

DEFINIZIONI E RIFLESSIONI PRELIMINARI

1.1. Confronti disciplinari

«L'archeologia non é subordinata alla figura sovrana dell'opera e non cerca di cogliere il momento in cui questa é emersa dall'orizzonte anonimo, non é nulla di più e null'altro che una riscrittura: cioè, nella forma conservata dell'esteriorità, una trasformazione regolata di ciò che é già stato scritto».

Michel Foucault, *L'archeologia del sapere*, 1980

L'ambito archeologico costituisce uno dei campi di interesse più affascinanti sia per l'investigazione storica che per la sperimentazione progettuale, tanto da portare nel corso dei secoli alla nascita di approcci, metodi, teorie e norme regolamentari che ne descrivessero le potenzialità, i limiti e i valori da salvaguardare. L'archeologia come scienza dell'antichità mira alla ricostruzione delle civiltà antiche attraverso lo studio tanto delle testimonianze materiali, come quelle monumentali, epigrafiche, numismatiche, quanto mediante il concorso di eventuali fonti scritte e iconografiche.

Lo sguardo archeologico spoglia le architetture e le città da tutte le loro letterature, dai loro sistemi di generi e di iconografie, ne azzerà tutti i sistemi di valori acquisiti: come scrive Fabrizio Gay «è solo dal nudo reperto disseminato che l'archeologia analitica, tramite correlazione di tracce, (...) cerca innanzitutto per quale ragione i reperti sono lì (...) e per quale ragione hanno quella forma. Ma la forma di un oggetto archeologico si può ricostruire solo per via statistica e strettamente comparativa, come manifestazione di un "tipo" che sarà tanto più precisato e differenziato quante più occorrenze se ne possono classificare»¹.

Il rapporto sinergico fra differenti approcci disciplinari è dunque essenziale per la comprensione degli elementi emersi da un'azione di conoscenza ma - in particolar modo in Italia - nella pratica professionale talvolta accade il contrario: la settorializzazione delle competenze scientifiche, infatti, ha portato spesso ad interventi puntuali non coordinati e incapaci di rispondere alla molteplicità di aspetti richiamati nelle linee guida del "Codice dei beni culturali e del paesaggio" (D. Lgs. 22 gennaio 2004, n. 42), relativi alle azioni di tutela, conservazione, restauro e valorizzazione del patrimonio culturale italiano. I termini di tutela e conservazione si riferiscono all'esercizio di tutte quelle attività mirate al riconoscimento e alla conoscenza del bene culturale, alla sua protezione, manutenzione e restauro, mentre il concetto di valorizzazione riguarda le azioni dirette a promuovere la fruizione pubblica del bene, così da trasmetterne i valori antichi e nuovi.

Tuttavia, osservando una cospicua parte del patrimonio storico del nostro Paese, si nota come gli interventi architettonici contemporanei svolgano spesso soltanto un ruolo di supporto tecnologico connesso alla necessità di conservazione fisica dei reperti archeologici che, a breve distanza di tempo, cadono in uno stato di abbandono, rendendo conseguentemente difficile la frequentazione del sito e trasformando così la rovina in maceria².

Come notato da Gianfranco Spagnesi Cimbolli, la salvaguardia della storicità dell'esistente non deve negare la continuità del processo di trasformazione: intervenire sull'antico, dunque, comporta azioni contemporanee mirate, che riguardano tanto il progetto di architettura (come strumento interpretativo) quanto l'urbanistica e il paesaggio, in ragione della trasmissione dei valori veicolati dalle tracce della storia³.

F. GAY, "Architettura agli occhi di un'archeologia futura", in AA.VV., *Seminario di studi. Idee per la rappresentazione* 6. *Impronte*, Siracusa, Struttura didattica speciale di Architettura, Università di Catania, 10 maggio 2013, pp. 350-351

² Cfr. R. BARTOLONE, *Dai siti archeologici al paesaggio attraverso l'architettura*, in «Engramma», n. 110, ottobre 2013

³ Cfr. B. P. TORSELLO (a cura di), *Che cos'è il restauro? Nove studiosi a confronto*, Marsilio, Venezia 2005

L'idea di un tempo ciclico e della potenza evocatrice espressi dalla rovina sono temi che in realtà non hanno avuto un riscontro apprezzabile sul piano teorico-progettuale ma sono stati relegati finora ai margini del dibattito architettonico attuale, forse perché l'architettura contemporanea – in realtà già dal Movimento Moderno – non riesce più a concepire la sua possibile decadenza fisica se non attraverso il collasso totale e la sua successiva sostituzione. Riaprire il dibattito sul rapporto tra nuovo progetto e rovina significa guardare alla salvaguardia della storicità dell'esistente non negando la continuità del processo di trasformazione e contemplando azioni contemporanee mirate alla trasmissione dei valori delle tracce storiche. Ciò è possibile solo attraverso un dibattito scientifico interdisciplinare per aprire una nuova prospettiva progettuale che guardi ai principi della contaminazione e dell'innesto, creando così interessanti soluzioni interpretative⁴ per lavorare su opere che appaiono ancora incomplete⁵.

Le parole di Giorgio Grassi sintetizzano perfettamente tale questione: «Lavorare su manufatti che si trovano in questo stato [di rovina] significa quasi sempre lavorare su opere che appaiono ancora, per una qualche ragione, incomplete, che non hanno esaurito la loro risposta, che presentano ancora o di nuovo i loro problemi aperti: manufatti che ci appaiono cioè ancora come dei progetti. In questi casi straordinari il nostro lavoro ha la possibilità di entrare a far parte, per così dire, di un lavoro già iniziato, più antico, più autorevole ed ampio. (...) Ed ecco anche perché un antico manufatto che si trova in queste condizioni deve non sopravvivere artificialmente come si vorrebbe da più parti (la «conservazione» a ogni costo), ma recuperare, ritrovare la sua ragione di essere come architettura (...). Negli esempi migliori, nei casi che considero più riusciti, più «giusti», (...) sembra sempre che sia il vecchio ad aggiungersi al nuovo, come per completarne la risposta (dalla facciata di Santa Maria Novella al tempio Malatestiano, per restare all'Alberti). Probabilmente alla fine è questo il risultato apparente proprio perché sono tanto cambiate le condizioni del vecchio, gli obiettivi dell'uno e dell'altro si sono a tal punto confusi e sovrapposti, che, senza perdere la sua verità, la sua singolarità, ecc. pur rimanendo sempre sé stesso, è il vecchio in realtà che diventa l'elemento veramente nuovo del progetto: la pietra di paragone del progetto trasformata in pietra della sua costruzione»⁶.

Ad affiancare la scienza archeologica, intesa come scienza che cerca le tracce dell'antico nel palinsesto contemporaneo, è necessaria una commistione di differenti discipline quali la storia, il restauro, la conservazione e la progettazione architettonica. L'oggetto principale della ricerca archeologica è la storia fatta materia, la ricostruzione della microstoria, del *con-testo* e del *testo*: ad essa viene generalmente associata l'idea della conservazione delle tracce rinvenute, di contro al progetto di architettura è associata l'idea di processo trasformativo, come se si trattasse di un'antinomia⁷. In realtà il progetto di architettura ha molto in comune con l'archeologia, se si considera che l'archeologia di oggi è stata architettura progettata, costruita e vissuta, e che l'architettura di oggi diventerà inevitabilmente archeologia: «l'architettura è ciò che fa le belle rovine», a dirla come Auguste Perret.

In quest'ottica trasformativa, nella quale si muove lo sguardo all'antico come lo si intende in codesto studio, se l'entità archeologica rappresenta il *significante* e lo scavo lo *strumento* di indagine principale, la *scoperta* non è che l'atto fondativo della ricerca archeologica. E scoprire significa inevitabilmente conoscere, disvelando verità sommerse riappropriandosene e trasferendole alle comunità coinvolte. La scoperta, casuale o programmata, è il motore che permette di riportare alla luce le testimonianze di culture e di architetture rimaste nascoste

⁴ Cfr. E. FIDONE, "Frammenti. Il progetto e la potenza innovatrice delle rovine" in A. UGOLINI (a cura di), *Ricomporre la rovina*, Alinea Editrice, Perugia 2010, pp. 29-30.

⁵ Cfr. G. GRASSI, "Un parere sul restauro", in *Scritti scelti 1965-1999*, Franco Angeli, Milano 2000. «Lavorare su manufatti che si trovano in questo stato significa quasi sempre lavorare su opere che appaiono ancora, per una qualche ragione, incomplete, che non hanno esaurito la loro risposta, che presentano ancora o di nuovo i loro problemi aperti: manufatti che ci appaiono cioè ancora come dei progetti».

⁶ G. GRASSI cit. in G. CRESPI, S. PIERINI, *Giorgio Grassi: I progetti, le opere e gli scritti*, Electa, Milano 1996, p. 406.

⁷ A. CARLINI, "Architettura per l'archeologia" in P. PORRETTA (a cura di), *Arch. it.arch. Dialoghi di Archeologia e Architettura. Atti dei seminari 2005-2006*, Edizioni Quasar, Roma 2009, p. 155.

nel tempo. La concezione archeologica delle rovine e dei frammenti è infatti, senza dubbio, quella della testimonianza, del documento di cui avere il massimo grado di conoscenza⁸. Per conoscere, essa si avvale dei suoi strumenti e delle sue tecniche, pressoché invasive: è una scienza quasi chirurgica che incide, estrae, assembla, classifica e tenta di rimettere in funzione gli organi di un corpo morto, trapiantando nuove interpretazioni storiche e di significato per aumentare i livelli glicemici della memoria culturale collettiva. Con azioni decise, nel corso del suo sviluppo come disciplina, l'archeologia si è impossessata delle rovine del passato per analizzarle nelle loro parti, catalogandone le informazioni, tanto da suscitare reazioni non sempre unanimi e talvolta perplesse come quelle di Louis Bertrand, che all'inizio del Novecento scriveva: «perché la scienza è come le cavallette. Dovunque essa passi non lascia che uno scheletro. Vuota le tombe, distacca i bassorilievi, imballa le statue per inviarle ai musei lontani, deteriora gli affreschi con reagenti chimici, per disegnarli o fotografarli più agevolmente. Non resta nulla da spigolare dietro (...) la triste carcassa che essa abbandona, dopo aver fatto il suo bottino. (...) È un brutto scherzo di invitarci davanti a frammenti di mattoni o di calcinacci, radici di muri, fossati e buchi con il pretesto che vi era, in questo posto, una città o un monumento illustre»⁹.

Cfr. R. TAGLIABUE,
*Architetto e
Archeologo:
confronto
tra campi
disciplinari*,
Guerini Studio,
Milano 1993

L. BERTRAND,
*La Grèce du soleil
et du paysage*,
Fayard, Paris
1927, p. 182

Alla luce di queste riflessioni, risultano insite nell'azione archeologica, senza dubbio, la selezione e la scelta¹⁰: necessariamente l'archeologo elimina alcune parti, artefatti e immagini, sceglie e cura alcune memorie, al fine di ricostruire nuovi artefatti e nuove immagini in grado di definire una eredità culturale comune. Un'eredità in continua evoluzione che, secondo Jacques Derrida, «non si raccoglie mai, non forma mai un tutt'uno. La sua presunta unità, se ce n'è, non può consistere che nell'ingiunzione di riaffermare scegliendo. (...) Se fosse data, naturale, trasparente, univoca, se la leggibilità di un mandato non richiedesse e, a un tempo, non sviasse l'interpretazione, non ci sarebbe mai nulla da ereditare. Se ne sarebbe affetti come da una causa naturale o genetica. Si eredita sempre a partire da un segreto – che dice 'leggimi, ne sarai capace?' La scelta critica richiesta da ogni riaffermazione di eredità, è anche, come la memoria, condizione della finitezza. L'infinito non eredita, non si eredita»¹¹.

Cfr. M. BARBANERA,
"Osservazioni
marginali sul
destino degli
edifici antichi
in rapporto alla
modernità", in
A. CAPUANO (a
cura di), *Paesaggi
di rovine*,
Paesaggi rovinati,
cit., p. 125

J. DERRIDA,
Spettri di Marx,
trad. it. di G.
CHIURAZZI,
Raffaello Cortina,
Milano 1994, p. 25

C'è poi un aspetto ulteriore, più sottile e profondo, che riguarda l'Archeologia nel suo senso etimologico e reale. Se scoprire è conoscere e trasmettere, la scoperta archeologica non può prescindere dal ri-definire una nuova identità per i luoghi interessati. Dopo la scoperta niente è come prima. Ogni scoperta rappresenta in realtà uno shock nel palinsesto sedimentato, una frattura nel territorio, rendendo necessaria una riflessione sugli inevitabili cambiamenti a venire, rimettendo in discussione strategie e interpretazioni - fisiche e di senso - della geografia di un luogo¹². Infatti, come scrive Alessandra Carlini, nel momento in cui un sito viene alla luce, il suo ritrovamento va a modificare rapporti spaziali, morfologia urbana e assetto insediativo di quella parte della città contemporanea in cui esso silenziosamente risiedeva¹³. C'è un rapporto dunque con l'origine, con l'*archè*, con la memoria di un luogo riportata alla luce che crea una rottura improvvisa nel palinsesto a cui appartiene. Ed è proprio l'*archè* che inevitabilmente si impone e contamina l'immagine futura del contesto; la storia genera possibili storie future, la memoria è una memoria in *di-venire*, l'identità del luogo è trasformata da molteplici identità *a venire*. L'azione archeologica, in un dialogo tra passato e interrogativi futuri, determina dunque una nuova condizione che chiede necessariamente una risposta urbana, un progetto di architettura.

Cfr. V. MARTELLIANO,
"La territorializ-
zazione della
scoperta
archeologica. Dal
bene memoria
alla relazione
memoria", in
A. CAPUANO (a
cura di), *Paesaggi
di rovine*,
Paesaggi rovinati,
cit., p. 171

Cfr. A. CARLINI,
"Architettura per
l'archeologia"
in P. PORRETTA
(a cura di), *Arch.
it.arch. Dialoghi
di Archeologia
e Architettura*,
*Atti dei seminari
2005-2006*, cit.,
p. 156

La compresenza e le frequenti promiscuità delle rovine archeologiche con i contesti contemporanei, fa sì che ci sia «l'interferenza continua di uno spazio e di un tempo fermo

con uno spazio dinamico [che] produce reazioni difficilmente controllabili e differenti tra caso e caso. La paura di queste reazioni è stata generalmente tenuta a bada con i recinti, sottolineando con una discontinuità fisica e artificiosa la soluzione di continuità temporale e funzionale. Altro è pensare per progetti»¹⁴.

Nel progetto di architettura, tuttavia, l'intento conoscitivo della realtà all'interno della quale operare attraverso trasformazioni è il medesimo che nel progetto di archeologia. Infatti, «l'Archeologia ha come obiettivo la conoscenza e lo studio delle trasformazioni del manufatto, l'Architettura introduce in esso - attraverso il progetto - nuove trasformazioni, nuove interpretazioni»¹⁵ e interagire con i resti archeologici, sia tramite modificazioni dovute ad operazioni di scavo archeologico che con operazioni progettuali, implica l'interrogarsi sul senso più profondo dell'agire su realtà frammentarie e cariche di memoria, di cui ricostruire il senso.

Queste testimonianze dell'antico, prodotto dell'azione distruttrice del tempo e della natura, sono pertanto rappresentazione stessa della sospensione dell'opera umana, secondo un processo che le ha condotte verso l'abbandono e l'oblio: nel momento in cui un'area archeologica viene però resa accessibile e fruibile, ritorna ad essere - in un certo senso - "luogo dell'abitare", *cosa umana*. Non è più solo un materiale di studio e di ricerca, non è più solo parte della città antica, ma diventa parte della città contemporanea e quindi occasione culturale, un'offerta di conoscenza, a cui il progetto di architettura può dare ancora risposte. Come scrive Aldo Rossi, «l'archeologia presenta sempre una ricostruzione, nel senso che ci spinge ad una ricostruzione. Di fronte ad una serie di elementi archeologici il disegno della ricomposizione è opera di invenzione che utilizza un materiale. Naturalmente questo materiale è straordinario, esso stesso è memoria»¹⁶. Quali i modi, quindi, attraverso cui dare vita a questo disegno della ricomposizione di cui parla Rossi? Una possibilità è quella descritta da Luigi Franciosini, quando osserva che nei luoghi archeologici si sviluppa un «lento processo di acquisizione degli elementi della realtà che induce a percorrere a ritroso l'accaduto, strato dopo strato, frammento dopo frammento, tracciato dopo tracciato, nell'obiettivo di intuire e ri-conoscere le analogie, le corrispondenze, soffermandosi sulle discontinuità, sulle permanenze e le variazioni, le resistenze e le fragilità»¹⁷.

Un'ulteriore possibilità può essere quella di utilizzare l'archeologia stessa - con le sue regole e le sue modalità operative - come tema per il progetto di architettura: in questo modo sarebbe possibile superare la consolidata idea del 'costruire-nel-con-sul-costruito' per consentire una *riscrittura* dell'archeologia intesa come «fattore della fruizione culturale e (...) come componente basilico del radicamento dell'insediamento attuale sul più profondo layer delle metropoli, (...) superando le procedure di recintazione e vincolazione mediante progettazioni di nuove sintesi»¹⁸. È, dunque, centrale, tanto per l'ambito archeologico che per quello architettonico, la questione della trasformazione dei luoghi connotati dalla presenza delle testimonianze del passato: vi è infatti una necessità, viva e pulsante, di rendere le rovine parte attiva del paesaggio contemporaneo, tramite nuove interpretazioni del progetto di architettura, aprendo così ulteriori scenari di ricerca.

¹⁴ F. TOPPETTI, "Progettare paesaggi postantichi", in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., p. 55

¹⁵ R. CAPOZZI, "Archeologia e Architettura, l'eterno ritorno dell'unità", in R. CAPOZZI, A. PICONE, F. VISCONTI (a cura di), *ArcheoURB archeologia e città*, CLEAN, Napoli 2011, p. 28

¹⁶ A. ROSSI, *Architettura, architettura analitica, città analoga* (1972), 5 novembre 1972-31 dicembre 1972, in F. DAL CO (a cura di), A. ROSSI, *I Quaderni Azzurri: 1986-1992*, Electa, Milano 1999

¹⁷ L. FRANCIOSINI, "Archeologia e progetto", in M.M. SAGARRA LAGUNES (a cura di), *Archeologia urbana e progetto di architettura: seminario di studi*, Gangemi, Roma 2002, cit. in P. MIANO, "Indagine archeologica e programma architettonico", in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., p. 256

¹⁸ A. TERRANOVA, "Frammenti", in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., pp. 25-27

1.2. Il bene archeologico e le sue potenzialità

«All'origine vi fu la rovina, All'origine accadde la rovina, la rovina
è ciò che accadde per prima cosa, all'origine dell'opera»

Jacques Derrida, *Memorie di cieco. L'autoritratto e altre rovine*¹⁹

19

J. DERRIDA,
*Memorie di cieco.
L'autoritratto e altre
rovine, Ascondita,
Milano 2003*

20

A. CARLINI,
"Architettura per
l'archeologia" in P.
PORRETTA (a cura di),
*Arch.it.arch. Dialoghi
di Archeologia e
Architettura. Atti dei
seminari 2005-2006,*
cit., p. 156

21

D. Lgs. 22/01/2004,
n. 42 Gazzetta
Ufficiale n. 45
24/02/2004
Supplemento
Ordinario n. 28

22

Ivi, Articolo 2 -
Patrimonio culturale,
comma 2

23

G. SUSINI,
"Il bene culturale",
Relazione al
Convegno
Universitates e
Università, Bologna
1987, cit. in U. ECO,
"Osservazioni sulla
nozione di giacimento
culturale" in U. ECO,
F. ZERI, R. PIANO, A.
GRAZIANI, *Le isole
del tesoro. Proposte
per la riscoperta e la
gestione delle risorse
culturali*, Electa,
Milano 1988, p. 32

24

R. TAMIOZZO,
"Legislazione e
tutela in Italia",
in *Restauro e
conservazione.
La legislazione
e la tutela*, voce
dell'Enciclopedia
Trecani.it

25

J. JOKILEHTO,
"Archeologia
e territorio",
in *Restauro e
conservazione.
La legislazione
e la tutela*, voce
dell'Enciclopedia
Trecani.it

La necessità del progetto di architettura in ambito archeologico è legata *in primis* a ragioni pratiche, dovute alla fragilità del suolo archeologico e delle sue evidenze. Si rendono, infatti, sempre più necessarie opere di protezione dei beni archeologici che comportano importanti interventi costruttivi e trasformativi dell'immagine complessiva del contesto, collocando di conseguenza il ruolo dell'architetto tra "interpretazione e cantiere"²⁰. Con l'emanazione in Italia del D. Lgs. 42/2004²¹, vengono definiti come beni culturali tutte «le cose immobili e mobili che (...) presentano interesse artistico, storico, archeologico, etnoantropologico, archivistico e bibliografico e le altre cose individuate dalla legge o in base alla legge quali testimonianze aventi valore di civiltà»²². Una definizione questa, che comprende e ingloba numerose e differenti caratteristiche dei beni da preservare, quasi che - antropologicamente parlando - tutto possa essere apprezzato come bene culturale. Una così ampia compresenza di qualità connotative di tali testimonianze storiche, necessita di una consapevole e critica capacità di schivare la tentazione programmatica o anche soltanto orientativa di conservare tutto. Scrive infatti Umberto Eco che un'eventuale indiscriminata volontà puramente conservativa provocherebbe inevitabilmente un "embolo nel sistema": «l'ebbrezza del bene culturale, il cui patrimonio è immenso, può portare a un conato di arresto della storia, ad un *ictus* nella crescita del sistema civile, e per contrario al rigetto dei segni della storia»²³.

I beni archeologici rientrano in questa ampia definizione giuridica come parte di un patrimonio culturale più ampio, nonostante abbiano caratteristiche specifiche e nettamente distinguibili dagli altri beni. I legislatori, infatti, considerano i beni archeologici come enti qualificati *ex se* grazie all'intrinseco possesso di particolari qualità che sono loro attribuite dalla scienza archeologica e dalla storia: pertanto essi sono ritenuti meritevoli di specifica tutela in sede normativa in quanto finalizzati a perseguire il duplice obiettivo della conservazione di valori storici e artistici, oltre che dell'arricchimento della ricerca storica in generale e della cultura archeologica in particolare²⁴.

Nell'articolo 1 della *Charter for the Protection and Management of the Archaeological Heritage*, del 1990 si definiva il patrimonio archeologico come «la parte del nostro patrimonio materiale per la quale i metodi dell'archeologo forniscono le conoscenze di base», che comprende tutte le tracce dell'esistenza dell'uomo e riguarda i luoghi dove sono state esercitate attività umane di qualsiasi sorta, ogni tipo di strutture e di vestigia abbandonate, in superficie, nel sottosuolo o sott'acqua, nonché il materiale ad esse associato. Così, per archeologici si intendono beni che vanno dai monumenti isolati, agli insediamenti circoscritti, ai resti antichi all'interno o al di sotto di insediamenti più recenti, ai paesaggi culturali con stratificazione storica, ai siti subacquei²⁵.

La caratteristica, tuttavia, comune a tutti i beni definiti archeologici, risiede nella loro natura

di essere oggetti derivanti da un'azione di ritrovamento, fragili e non rinnovabili, soggetti a numerosi rischi già prima di essere scoperti e rinvenuti, durante gli scavi, fino al momento della presentazione al pubblico: tali rischi dipendono principalmente da cause naturali o dall'azione dell'uomo, come sottolineato nella raccomandazione dell'UNESCO del 1968.

Il concetto stesso di ritrovamento, fa sì che tecnicamente i reperti antichi possono, per le ragioni appena descritte, essere considerati come veri e propri giacimenti, tesori nascosti riportati alla luce, o meglio, come afferma Umberto Eco, giacimenti culturali: «nulla come l'antico, nella nostra società occidentale prima umanista e poi anche storicista, rappresenta l'emblema ideale della cultura stessa. (...) Quasi nulla come l'archeologia, infatti, attira visitatori in cerca appunto non solo di cultura, ma di Cultura, con la C maiuscola»²⁶. Inoltre, nel momento in cui il bene viene estratto dal luogo in cui giaceva, da un lato esso è esposto al deterioramento fisico e dall'altro al deterioramento culturale, in quanto diventa diverso da ciò che era in origine, caricandosi di numerose connotazioni, non tutte legittime²⁷.

La lettura della fragilità, della frammentarietà, dell'intermittenza, della perdita di parti, delle lacune dei reperti che vengono rinvenuti attraverso il lavoro degli archeologi, fa sì che essi diventino la materia primaria in grado di innescare il progetto di architettura. Oltre alla comprensione della storia e della storia della riscoperta del bene, è infatti indispensabile una lettura della rovina archeologica che si riferisca al presente e al futuro a cui la sua riscoperta la destina²⁸. C'è bisogno, dunque, di «progettare le rovine»²⁹ per esaltarne le potenziali qualità: progettare in ambito archeologico comporta, tuttavia, partire inevitabilmente dai vuoti. Significa intraprendere un viaggio nel processo creativo partendo non solo da quanto resta, da quanto è oggi visibile, ma soprattutto da quanto manca. Significa cercare di scoprire quanto ancora di *aperto*, in termini di progettualità e di interpretazione, vi è nella forma di un'opera interrotta, quale appunto è la rovina archeologica.

Le lacune e i vuoti e che caratterizzano l'immagine, la forma e il significato degli antichi reperti, vengono interpretati attraverso una duplice visione: se da un lato, nostalgicamente, sono intesi come assenza da riempire, dall'altro essi diventano la guida nel processo compositivo in ambito archeologico. Il vuoto, in questa chiave di lettura, non è solo rappresentato dalla scomparsa di materia o di significato bensì è anche – e piuttosto – sintomo di un'interruzione, di una pausa, di un salto discontinuo tra ciò che era e ciò che oggi appare. Discontinuità di tessiture, di trame, di elementi strutturali o decorativi, di ritmi della composizione che spingono il progettista a dover fare i conti con uno *spazio altro*, uno spazio risultante, in negativo quasi, definito appunto dai vuoti generati nel tempo.

Le mancanze che caratterizzano i beni archeologici, consentono di definire diverse tipologie di discontinuità morfologiche che possono rappresentare veri e propri potenziali *input* per il progetto contemporaneo. Una tipologia è quella che vede protagonisti del processo progettuale opere di cui restano poche tracce materiche, di inestimabile valore storico, in cui il vuoto prevale tanto da diventare l'elemento predominante del progetto, trasformandosi in spazio da riconfigurare e risignificare. Può poi accadere talvolta che pieni e vuoti, materia e assenza, abbiano un ruolo equivalente: è il caso di opere in cui la frammentarietà, o nello specifico i frammenti, sono l'elemento principale da dover rimettere in gioco creando nuove relazioni e corti circuiti sulla base di interventi progettuali che mirino ad identificarsi come sfondo o come griglia ordinatrice che tiene insieme pezzi di un puzzle distrutto. Infine, possono riscontrarsi casi in cui il corpo architettonico preesistente si è conservato nella sua quasi totalità, stratificandosi nel tempo: in questi casi il vuoto lascia spazio al pieno, al costruito, e il progetto ha il compito di consentire una continuità nella scrittura architettonica

²⁶ R. PIANO, "Pompei, progetto per la città del tesoro" in U. ECO, F. ZERI, R. PIANO, A. GRAZIANI, *Le isole del tesoro. Proposte per la riscoperta e la gestione delle risorse culturali*, cit., p. 107

²⁷ U. ECO, "Osservazioni sulla nozione di giacimento culturale" in U. ECO, F. ZERI, R. PIANO, A. GRAZIANI, *Le isole del tesoro. Proposte per la riscoperta e la gestione delle risorse culturali*, cit., p. 18

²⁸ Cfr. Ivi

²⁹ Cfr. R. PIANO, "Pompei, progetto per la città del tesoro" in U. ECO, F. ZERI, R. PIANO, A. GRAZIANI, *Le isole del tesoro. Proposte per la riscoperta e la gestione delle risorse culturali*, cit., p. 108

sugli strati di materia e di senso, aggiungendo via via nuovi elementi nella creazione di nuove realtà.

È impossibile, dunque, formulare soluzioni architettoniche-urbanistiche generali e universalmente valide per tutti i differenti casi riscontrabili: scrive a tal proposito Renzo Piano, «esiste sempre un caso specifico, che come tale va analizzato, e che poi produrrà soluzioni ottimali e forse procedure generalizzabili anche ad altri problemi, ma non l'inverso»³⁰.

1.3. La rovina nel progetto di architettura

«La rovina non è una cosa negativa. Innanzitutto, non è evidentemente una cosa.

Si potrebbe scrivere [...] un breve trattato sull'amore per le rovine. D'altronde, cosa si può amare di un altro? Si può amare un movimento, un'architettura, un'istituzione come tale solo nell'esperienza a sua volta precaria della sua fragilità. Essa non è sempre stata là, non sarà sempre là. È finita. E per ciò stesso la si ama come mortale, attraverso la sua nascita e la sua morte, attraverso il fantasma o la sagoma della sua rovina, della mia – che dunque essa è o prefigura di già. Come amare altrimenti se non in questa finitezza?»

Jacques Derrida, *Memorie di un cieco. L'autoritratto e altre rovine*

³⁰
 R. PIANO,
 "Pompei,
 progetto per la
 città del tesoro"
 in U. ECO, F.
 ZERI, R. PIANO,
 A. GRAZIANI, *Le
 isole del tesoro.
 Proposte per la
 riscoperta e la
 gestione delle
 risorse culturali*,
 cit., p. 109

³¹
 Cfr. C. GUIDA,
 "Rovine,
 scarti, ricordi.
 L'uso nell'arte
 contemporanea"
 in D. BORRELLI,
 P. CORI (a
 cura di), *Rovine
 future. Contributi
 per ripensare il
 presente*, Lampi
 di Stampa,
 Milano 2010,
 pp. 176-177

³²
 G. MAININI,
 "La memoria di un
 percorso", in L.
 STENDARDO
 (a cura di),
*La traccia e la
 memoria*, Istituto
 Italiano per gli
 Studi Filosofici,
 Napoli 2009,
 pp. 100-101

³³
 F. PURINI,
*Compiersi e
 paesaggio in
 architettura*,
 Lectio magistralis
 al Master Post-
 Universitario
 "Il Progetto
 dello Spazio
 Pubblico", Lucca,
 10 giugno 2013

Etimologicamente il sostantivo rovina rimanda a una discesa, ad un movimento dall'alto verso il basso, evocando in chi le contempla la contrapposizione tra la grandezza passata della civiltà che le edificò e il destino di declino di quella attuale, la tensione tra passato e futuro nel tempo presente, il contrasto tra ciò che resta e ciò che è perduto³¹. L'interesse per le rovine porta con sé, oltre alla volontà di conoscenza del nostro passato, anche l'ammonimento implicito e la lezione che da esse è possibile trarre per il nostro futuro: i resti delle architetture passate misurano il tempo e definiscono l'ambito spaziale all'interno del quale il presente deve e può agire, correndo «gli inevitabili rischi di un progetto che non si rassegni ad essere un riflesso passivo di una realtà globalizzata, senza spazio e senza tempo, senza rovine e senza memoria»³².

Più specificamente, secondo Franco Purini, la rovina interessa gli architetti poiché essa ha a che fare in qualche modo con la distorsione del triangolo vitruviano, che nel caso specifico presenta soltanto uno dei vertici, quello della *venustas* appunto: «l'accorgersi della bellezza non può prescindere dal fatto che essa è sempre assieme a altre due dimensioni, altri due vettori dell'architettura. Questa riflessione l'ha fatta anche il grande Perret quando scrive che la bella architettura fa belle rovine, vale a dire che uno si accorge che un'architettura è bella se, immaginandola come rovina, quella è bella. (...) Per vedere soltanto la bellezza io devo degradare questo triangolo e quindi devo distruggere sia l'*utilitas*, sia la *firmitas*. Devo cioè ridurre la cosa a rudere. Io penso che gli architetti amino il rudere per questo giacché nel momento in cui esso non è più abitabile e utilizzabile è solo bello»³³.

La rovina ha da sempre esercitato un fascino profondo sulla cultura occidentale che l'ha interpretata come metafora della finitezza dell'esistenza e delle creazioni umane in contrasto alla ciclica potenza distruttrice della natura, finché, nel 1911 il filosofo tedesco Georg Simmel pubblica un breve saggio intitolato *Die Ruine* che porterà ad un'evoluzione



in quest'ambito teorico. Grazie a questo scritto, infatti, si viene a determinare un decisivo cambiamento concettuale nella visione della rovina, messa ora in relazione all'idea di progetto architettonico, tracciandone così una nuova prospettiva di lettura in riferimento al suo valore simbolico. Simmel sostiene che nelle opere pittoriche, scultoree e poetiche allo stato di rovina, di cui si percepiscono i frammenti, è possibile ritrovare ancora la loro intrinseca unità che l'immaginazione umana ricostruisce in modo quasi istintivo; per l'architettura, invece, lo stato di rovina - inteso come fenomeno in continua evoluzione - determina in maniera inattesa nuovi equilibri e nuove forme derivate dalle forze della natura stessa, definendo così la rovina come una forma estetica di per sé compiuta e autonoma³⁴. Il rudere si pone sulla linea di confine tra la continua ricerca dell'immortalità ed eternità della materia e l'immancabile azione del tempo: proprio sul piano di questa dicotomia il rudere mostra, oggi, la sua resistenza e forza. La visione comune della rovina intesa come elemento di riflessione romantica-esistenziale viene superata già con le teorizzazioni di Simmel, aprendo così nuove analisi interpretative del rapporto progetto-temporalità e mettendo in evidenza le contraddizioni insite nel pensiero teorico del progetto contemporaneo³⁵.

Non più considerata come materia amorfa ai margini della realtà, la rovina rappresenta una nuova forma da cui partire per generare ulteriori nuove forme e che, pur nella sua frammentarietà ed incompletezza, è assolutamente significativa, intellegibile e carica di valori storici, pluristratificati ed interpretabili, manifestandosi come un'opera da cui trarre insegnamento e, necessariamente, da preservare, ma al tempo stesso da rimettere in circolo all'interno del palinsesto contemporaneo³⁶. Scrive a tal proposito Franco Speroni ne *La rovina in scena*³⁷, che «la grandezza tipica delle rovine non si dà come esperienza della perfezione del progetto ma della sua perfettibilità nella distruzione-costruzione: la coesistenza di forze tra loro antagonistiche produce un'unità formale nuova che risulta significativa in quanto contiene in sé la spinta a ulteriori processi creativi»³⁸.

A valle di queste riflessioni, un'ulteriore considerazione si manifesta ponendo in primo piano la relazione tra rovina e la costruzione di un'architettura, per le quali è valido il carattere di entità *in fieri*: sebbene esse rappresentino due fasi dell'opera architettonica temporalmente opposte, è presente in entrambe la potenza nuda dell'idea originaria dell'atto costruttivo. Tra il momento del cantiere e quello della rovina esiste quasi una sorta di punto di equivalenza, come scrive lo stesso Purini quando, paragonando la vita di un edificio a un segmento lungo cento centimetri, sostiene che «l'edificio in costruzione avrà un aspetto che anticiperà quello che esso assumerà appena prima del centesimo [centimetro]. Lo stato del rudere coincide dunque con un momento iniziale della costruzione, in una suggestiva circolarità di fasi di esistenza dell'edificio. (...) E la condizione della rovina è proprio questa. In essa i tempi del progetto si incurvano attorno a una sovrapposizione di infanzia e vecchiezza, in una ideale e misteriosa sospensione»³⁹. Per un momento, dunque, l'ordine delle cose naturali e quello dell'architettura sembrano sospesi nel tempo tra passato e futuro suscitando un sentimento di attesa. Questo rapporto rovina-cantiere viene indagato con determinazione ossessiva anche nell'opera di John Soane, che nel 1830 cristallizza gli esiti della sua personale ricerca facendo dipingere dal suo allievo prediletto Joseph Michael Gandy una splendida rappresentazione a volo d'uccello del suo progetto per la Bank of England ridotta allo stato di rovina⁴⁰. In questa misura, la materia morta diventa un archivio vivente e, attraverso salti temporali e tagli nella narrativa architettonica, il presente si frammenta perché non esiste consolazione, nessun ritorno ad una forma originaria definitiva: l'unica condizione possibile è quella della reinvenzione critica.

³⁴ E. FIDONE, "Frammenti. Il progetto e la potenza innovatrice delle rovine" in A. UGOLINI (a cura di), *Ricomporre la rovina*, cit., pp. 29-30

³⁵ Ibidem

³⁶ Cfr. P. TORSELLO, "Il rudere come testo e pretesto", in BILLECI B., GIZZI S., SCUDINO D. (a cura di), *Il rudere tra conservazione e reintegrazione*, cit.

³⁷ Cfr. F. SPERONI, *La rovina in scena. Per un'estetica della comunicazione*, Meltemi, Roma 2002

³⁸ C. GUIDA, "Rovine, scarti, ricordi. L'uso nell'arte contemporanea" in D. BORRELLI, P. CORI (a cura di), *Rovine future. Contributi per ripensare il presente*, cit., pp. 176-177

³⁹ Cfr. F. PURINI, *Comporre l'architettura*, Laterza Editore, Bari 2000

⁴⁰ E. FIDONE, "Frammenti. Il progetto e la potenza innovatrice delle rovine" in A. UGOLINI (a cura di), *Ricomporre la rovina*, cit., pp. 29-30

E il progetto della rovina, per questi motivi, assume una forte valenza concettuale proprio per l'impossibilità di prescindere da questo processo critico: il tema dell'archeologia infatti impone una sintesi che il restauro architettonico non sempre richiede, poiché esso parte da un'intenzione spesso differente, ossia di lasciare parlare la stratificazione dei periodi che l'edificio ha attraversato. Il tempo che ha agito sulla rovina, al contrario, ha lasciato solo la parte più resistente della struttura architettonica, cancellando l'apparato decorativo, i segni della vita dell'edificio, mentre le diverse stratificazioni sono aspetti che forse solo un occhio attento può riuscire a cogliere. Pur avendo, infatti, perso il suo *status* originario, legato alla consistenza integrale di forma, immagine e materia, il rudere si mostra come ciò che resta, profondamente e drasticamente alterato negli spazi, non solo dal tempo, ma anche dalla natura, il cui dominio avanza tra il silenzio e l'indifferenza degli uomini. La mancanza di materia si traduce in quella mancanza di struttura che caratterizza ogni organismo architettonico. La mancanza di una struttura di spazi, innanzitutto, poi la mancanza di una struttura portante dovuta al fatto che la rovina non può sopportare carichi aggiuntivi oltre a quelli dovuti al peso proprio, obbligando ad inserire nuove parti resistenti e a comprendere la relazione con ciò che esiste: l'assenza - per crollo o per l'azione del tempo - di alcune parti o interi elementi (tetto, parti murarie o parti di fabbricato) possono portare infatti a immaginare inedite trasformazioni del manufatto o trasfigurazioni implicite alla natura stessa dell'edificio, come se esso vivesse una nuova vita. Infine, la mancanza di una struttura figurativa e di un'immagine compiuta dell'organismo architettonico, poiché l'unitarietà dell'opera è andata perduta⁴¹.

Nelle operazioni progettuali volte alla reinterpretazione e valorizzazione delle rovine, due impulsi si contrappongono generalmente, come scriveva Giorgio Grassi: «quello di mantenere un atteggiamento di rispetto verso l'opera in esame, considerata nella sua conformazione attuale, e l'altro di assumere l'iniziativa e la responsabilità di un intervento diretto a modificare tale forma, allo scopo di accrescere lo stesso valore del monumento»⁴². Ciò che appare rischioso è tuttavia la conduzione ad un duplice risultato: da una parte il pericolo dell'abbandono e dell'oblio dei luoghi dell'archeologia - frequente nel nostro paese -, dall'altra la trasformazione di questo processo progettuale in un fenomeno paradossale in cui le azioni di valorizzazione passano da un estremo atto conservativo fino alla trasfigurazione del significato del luogo. Entrambi i casi comportano molto spesso una limitazione di uso culturale o quotidiano dello stesso bene archeologico - come sottolineato da Rem Koolhaas nell'esposizione *Preservation* alla Biennale di Architettura di Venezia del 2010 -, motivo per cui mai come oggi l'elaborazione di nuove prospettive di ricerca in questo campo risultano oltremodo indispensabili.

Progettare le rovine archeologiche comporta inoltre porsi degli interrogativi che, differentemente dalle soluzioni progettuali, sono in realtà generalmente validi e che riguardano le modalità di avvicinamento culturale, mentale e fisico alle vestigia antiche; le modalità di protezione e spettacolarizzazione del bene archeologico; le modalità di trasmissione del fascino per le attività rituali di scavo; le modalità di conservazione e musealizzazione dei frammenti rinvenuti⁴³.

⁴¹ Cfr. A. CAVANI, A. ZAMBONI, "L'insegnamento della rovina", in A. UGOLINI (a cura di), *Ricomporre la rovina*, cit., p. 65

⁴² G. GRASSI, *Un parere sul restauro dei monumenti (a proposito del teatro di Sagunto)*, in «Cuadernos de Arquitectura Romana», vol. 2, 1993, pp. 47-50

⁴³ Cfr. R. PIANO, "Pompei, progetto per la città del tesoro" in U. ECO, F. ZERI, R. PIANO, A. GRAZIANI, *Le isole del tesoro. Proposte per la riscoperta e la gestione delle risorse culturali*, cit., p. 108

1.4. L'archeologo e l'architetto: prospettive e retrospettive

«Nel suo scavo l'archeologo rinviene utensili di cui ignora la destinazione, cocci di ceramica che non combaciano, giacimenti di altre ere da quella che s'aspettava di trovare lì: suo compito è descrivere pezzo per pezzo anche e soprattutto ciò che non riesce a finalizzare in una storia e in un uso, a ricostruire in una continuità e in un tutto. A questo si arriverà in seguito, forse, oppure si capirà che non una motivazione esterna a quegli oggetti, ma il solo fatto che oggetti così si trovino in quel punto già dice tutto quel che c'era da dire (...) se abbiamo troppa fretta di dare una spiegazione il nostro punto di partenza tornerebbe ad essere quello che non è nemmeno un punto di arrivo, cioè noi stessi: teleonomia a un tempo vanagloriosa e delusiva»

Italo Calvino, *Lo sguardo dell'archeologo*, in *Una pietra sopra*

Nel progetto per l'archeologia, la figura dell'architetto è indispensabile per cogliere il rapporto percettivo tra generale (scala del paesaggio) e particolare (visione puntuale del reperto), restituendo così una lettura critica e interpretativa del contesto stratificato. Una lettura che si riferisce tanto alla questione della forma, quanto a quella del suo senso: «il progetto di architettura è sempre un'operazione di selezione capace di recuperare relazioni, di rendere leggibili i processi nascosti, imponendo una gerarchia tra le cose»⁴⁴. Tuttavia, archeologia e architettura possono considerarsi quasi come due facce della stessa medaglia: l'archeologo infatti mira nella sua indagine a ricercare l'integrità originaria della rovina, scavando un livello dopo l'altro, per raggiungere il suo scopo, distruggendo tutti quegli strati che intralciano la sua ricerca, ponendosi il problema di decidere cosa e come conservare⁴⁵.

⁴⁴ Cfr. A. CARLINI, "Architettura per l'archeologia" in P. PORRETTA (a cura di), *Arch. it.arch. Dialoghi di Archeologia e Architettura. Atti dei seminari 2005-2006*, cit., p. 156

Come scrive Joseph Rykwert, «un archeologo (...) è sempre condannato a mettere ordine a ritrovamenti. Sono resti, quelli delle archeologie reali, che hanno una loro autentica storia da raccontare. L'archeologo è sempre costretto a imporre un suo ordine violento e aggressivo sia sul ruolo sia sui relitti sepolti di un passato ignoto. I luoghi archeologici sono fortemente caratterizzati dall'ordine imposto dall'archeologo durante il corso dello scavo: i pochi resti, appena visibili, (...) sono sopraffatti dall'ordine arbitrario che non ha niente a che fare con quello che esiste sotto terra, ordine necessario per poter procedere con metodo. (...) L'archeologo si trova, (...) a dover affrontare ogni volta una selezione critica, sancendo una personale interpretazione del passato e dello stato dei luoghi»⁴⁶. Ma la scelta e la selezione del 'cosa' e del 'come' riguardano anche l'operato dell'architetto, che però trova in quelle stratificazioni materiche e semantiche delle vestigia un'utilità operativa che determina l'input per il progetto: egli si confronta con il passato ricercando una qualità architettonica senza limiti di tempo⁴⁷.

⁴⁵ Cfr. J. RYKWERT, *Archeologia e architettura*, in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., p. 311

⁴⁶ J. RYKWERT, *Archeologia e architettura*, in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., pp. 313-315

⁴⁷ Cfr. <http://www.iuav.it/Ricerca/1/ATTIVITA/-aree-temat/architettu-chi-siamo-presentazi/index.htm>

Le due figure professionali che hanno da sempre avuto il privilegio di confrontarsi con l'antico, quella dell'archeologo e dell'architetto, si sono avvicinate, talvolta fuse e discostate nel corso della storia. Fin verso il 1870, epoca di fondazione degli istituti archeologici in Grecia e inizio dei grandi scavi sistematici, gli architetti francesi, inglesi, tedeschi, danesi, sono stati fra i principali protagonisti della ricerca archeologica, grazie alla loro competenza nel disegno e nel rilievo architettonico, permettendo così lo sviluppo di quella parte della disciplina che affrontava lo studio delle civiltà passate attraverso l'osservazione diretta

delle tracce materiche che di queste rimangono, senza che altri soggetti - in genere filologi d'origine - li relegassero in un ruolo di secondo piano, quello di mero disegnatore. Non è un caso, infatti, se i momenti più floridi nella storia della professione dell'architetto corrispondono ai periodi in cui questa figura era coinvolta in prima linea nella ricerca archeologica. Si pensi al Rinascimento, con le indagini di Sangallo, Peruzzi e Palladio, o al Neoclassicismo ("secondo Rinascimento"), con David Leroy, Léon Dufourny, Pierre-Adrien Paris, Giuseppe Valadier, Karl Haller von Hallerstein, Robert Cockerell, Luigi Canina, Thomas-Leverton Donaldson, Leo von Klenze, Auguste Caristie e Jakob Ignaz Hittorf: gli architetti vedono nell'antichità, infatti, modelli precisi a cui riferirsi. Il ruolo dell'architetto, però, andava oltre il rilievo dei compessi antichi e alla loro interpretazione archeologica, soffermandosi spesso sulla definizione di ipotesi di ricostruzione grafica delle opere, tappa fondamentale nella costruzione di modelli architettonici⁴⁸. Le esigenze metodologiche in materia di interpretazione portano gli architetti ad approfondire la comprensione del loro oggetto: i manufatti sono analizzati a partire da un insieme di punti di vista, geografico, simbolico, funzionale, costruttivo che conferiscono loro una complessità tipica dell'oggetto d'architettura. Il ruolo dell'architetto si concentra, dunque, sul comprendere *testo e figurazioni* nella loro stessa costruzione e nella loro intenzione di significare⁴⁹.

Dalla seconda metà dell'800, però, si verifica una netta cesura nel rapporto tra architetto e ricerca archeologica, che vede il primo ritirarsi da un ruolo attivo: a partire da questa data gli architetti partecipano alle spedizioni, ma sempre in posizione subalterna, il più delle volte come organizzatori del cantiere di scavo o come disegnatori. In questo periodo, infatti, agli architetti sono richieste da un lato quelle conoscenze storiche che condividono con gli archeologi, dall'altro che il lavoro finale svolto assuma un carattere di a-temporalità fondando la sua compiutezza sulle leggi della natura e della bellezza⁵⁰. Comincia così a palesarsi una contraddizione che lega l'architetto alla ricerca archeologica in quanto egli è costretto ad analizzare i resti antichi come materiali della storia incompleti, frammentari, ma allo stesso tempo deve darne un'interpretazione che ambisce ad una condizione senza tempo, combinandosi con l'esigenza del progetto⁵¹.

All'architetto, dunque, non viene richiesta l'elaborazione della verità storica ma l'idea che di questa si poteva cogliere: la ricerca dell'antico diviene allora un punto di partenza dal quale muovere per la definizione di nuove forme o l'invenzione di nuove tipologie, dando vita ad un processo che dal reperto archeologico conduce al progetto di invenzione, secondo i dettami della all'epoca nascente corrente eclettica, verso un'esplicita indifferenza nell'uso dei codici linguistici. La fascinazione per gli antichi caratterizza gli architetti, anche nei momenti di rigetto più evidenti: più complessa e non priva di ambiguità appare infatti questa attenzione nell'epoca moderna quando, a partire dai primi anni '20 del Novecento, si diffonde in ambito architettonico un rifiuto dello storicismo e, almeno apparentemente, di ogni modello e si presuppone una drastica negazione di ogni tradizione che potesse ricondurre al passato⁵². A differenza dell'architetto, intorno alla figura dell'archeologo, gran parte della letteratura ha costruito un'immagine di romantico isolamento, ben espressa in un dipinto di De Chirico del 1937 dove l'archeologo solitario è un personaggio inquietante che scava dentro di sé. Scavando nel supporto fisico della terra, va a ritroso nel passato disegnando ciò che è stato e fissando nello spazio alcuni frammenti⁵³: per statuto disciplinare l'archeologo ha un approccio retrospettivo, orientato cioè alla ricostruzione delle testimonianze storiche, interpretando il paesaggio come un deposito di segni e di tracce. Lo sguardo dell'architetto, invece, guarda al paesaggio come sfondo prospettico del proprio agire, leggendo il palinsesto territoriale

⁴⁸ Cfr. D. MATTEONI, Introduzione in «RASSEGNA», n. 55/3, anno XV, settembre 1993, p. 5

⁴⁹ F. POUSIN, Discorso sulle rovine, in «RASSEGNA», n. 55/3, cit., p. 16

⁵⁰ Cfr. D. MATTEONI, Introduzione in «RASSEGNA», n. 55/3, cit., p. 5

⁵¹ Cfr. Ivi, p. 6

⁵² Cfr. Ibidem

⁵³ V. MARTELLIANO, "La riterritorializzazione della scoperta archeologica. Dal bene memoria alla relazione memoria", in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., p. 172

⁵⁴ come oggetto di trasformazione. Ciò che accomuna le due posizioni, dell'archeologo e dell'architetto, è evidentemente «una sistematica e simmetrica fuga dal presente, unico tempo storico nel quale è possibile un incontro tra archeologia e progetto»⁵⁴, trovando un terreno comune tra la ricostruzione retrospettiva e la visione futura.

Se da un lato, il lavoro dell'archeologo è quello di portare avanti una ricerca storica, accumulando dati, elaborando conoscenze e sviluppando scenari passati, non si può negare che attraverso i suoi rinvenimenti egli crei inevitabilmente anche degli scenari futuri che modificano quelli attuali: scenari che Daniele Manacorda definisce «quasi un "sottoprodotto" dell'opera di conoscenza scientifica, che sta diventando finalmente un co-prodotto»⁵⁵. Dall'altro lato, anche l'architetto che produce oggetti e relazioni tra oggetti "da vivere", per poter creare scenari futuri ha a sua volta bisogno di maggiore conoscenza scientifica e storica del passato, impossessandosi del senso dei luoghi in cui interviene. Il progetto architettonico è invero interpretazione: parte da un atto di conoscenza del palinsesto in cui interviene e con cui si misura, selezionando elementi e attribuendo un nuovo ordine e significato alle cose. L'architetto, a differenza dell'archeologo, «va oltre lo scopo di inventariare l'esistente, orientando fortemente la descrizione, ricercando per il progetto del nuovo un ruolo entro il contesto, legato a nuovi significati, per costruire con esso nuove figure»⁵⁶.

Il progetto, dunque, mira a interpretare il testo antico andando però oltre e più in profondità di ciò che è dato come manifesto e di ciò che resta del suo senso autentico: per l'archeologo così come per l'architetto, esso è «sintesi colta e laica»⁵⁷ e le due figure, per quanto si discostino per natura, ripropongono sempre punti di convergenza.

L'interpretazione di un testo archeologico attraverso un progetto di architettura presuppone, quindi, sempre il coinvolgimento da una parte degli architetti nelle dinamiche dello scavo, nella sua storia e nelle differenti interpretazioni succedutesi nel tempo, e dall'altra degli archeologi al processo di definizione di una *traccia narrativa* condivisa da porre alla base del progetto stesso. Come scrive Caravaggi, infatti, per «la natura euristica e aperta dell'interpretazione di un testo archeologico, (...) [esso] deve poter essere continuamente riletto e reintegrato, attraverso processi di immaginazione guidati dalla conoscenza»⁵⁸. È fondamentale, dunque, la convivenza delle due figure tramite una reale e profonda contaminazione culturale:

«l'archeologo progettando nell'atto della ricerca gli spazi del suo intervento, l'architetto conoscendo fin dalle fasi iniziali del progetto l'identità stratificata dei luoghi»⁵⁹.

⁵⁴ F. TOPPETTI, "Progettare paesaggi postantichi", in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., pp. 52-53

⁵⁵ D. MANACORDA, "Progetto archeologico e progetto architettonico in ambiente urbano", in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., p. 94

⁵⁶ F. BRUNI, "La traccia e il significato", in F. VIOLA, *Pietra su Pietra. La storia come materiale di progetto*, cit., p. 40

⁵⁷ D. MANACORDA, cit., p. 94

⁵⁸ L. CARAVAGGI, "Scelte difficili e interpretazioni aperte", in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., p. 75

⁵⁹ D. MANACORDA, cit., p. 94



Museo di Gibellina
F. Venezia, 1981-87



Tempio Malatestiano, Rimini
L. B. Alberti, 1447 c.a.

1.5. Declinazioni tradizionali del rapporto tra antico e nuovo

Ogni tempo ha bisogno di rovine da restaurare e conservare per raccontare la storia dell'uomo e della sua identità; ciò trova fondamento in un principio di interesse pubblico sentito e risolto con modi e forme diverse nelle epoche. Gli apporti culturali elaborati da studiosi e progettisti si sono confrontati e scontrati nel corso degli anni, alternandosi o convivendo, e facendo sì che tale tema continui ancora oggi ad essere uno dei temi centrali della ricerca sul progetto di architettura.

La questione principale consiste tuttavia nello stabilire un dialogo, una dialettica tra l'esistente e la previsione progettuale che ne porti alla luce le potenzialità implicite. Nel processo appena descritto, il pericolo che incorre è quello di cadere in un atteggiamento deterministico: il nuovo, infatti, non può dirsi meccanicamente deducibile dall'esistente. In linea teorica le fasi che costituiscono l'articolazione del progetto per la rovina vedono dapprima un riconoscimento dei valori dell'esistente tramite un'azione progettuale adeguata; successivamente c'è bisogno di un'ulteriore azione, quella della sua appropriazione concettuale e infine, la rovina subisce quella torsione concettuale tale da esprimere la differenza in cui appare possibile la scrittura del nuovo⁶⁰.

Il dibattito riguardo le modalità con cui elaborare il progetto architettonico in relazione alla materia antica è straordinariamente attuale: un dibattito che ha attraversato differenti età e in cui la cultura architettonica ha espresso numerosi orientamenti metodologici, teorici e progettuali, di cui si propone in seguito un'analisi critica che li vede raggruppati per temi comuni e secondo un ordine diacronico.

Ri-composizione e ri-semantizzazione delle tracce

Già nel IX libro del *De Re Aedificatoria*, Leon Battista Alberti analizza il rapporto tra le opere architettoniche e il trascorrere del tempo «perverso ed ostinato dissipatore de le cose». Quando, però, egli scrive che «tutto è vinto dal tempo», non sancisce la morte dell'architettura ma riconosce, bensì, le condizioni per la sua rinascita, in un ciclo mai interrotto di vita e di morte. Le architetture, scrive, «si rovinano per farvene di nuovo de le altre»⁶¹. Il pensiero di Alberti, esprime chiaramente l'atteggiamento rinascimentale nei confronti dell'antico che si caratterizza proprio per la riscoperta del discontinuo andamento del tempo⁶²: il passato è un insieme di segni e simboli da far rinascere. Le tracce del passato diventano per l'architetto rinascimentale, materiale da far rivivere attraverso rinnovate relazioni, assumendo così ulteriori significati. Si parla in questo caso di risemantizzazione attualizzante dei frammenti, che vengono inglobati e rielaborati in un'architettura inedita⁶³. Così accade che «Leon Battista Alberti involucra a Rimini una chiesa gotica con un potente paramento neoromano giocando sottilmente con due registri metrici e dimensionali», come nota Franco Purini. «È la vita nel tempo dell'edificio che richiede una continua ridefinizione funzionale; sono i cambiamenti del gusto che si producono nel tempo che impongono a loro volta una serie di trasformazioni, per le quali ad esempio, sotto le facciate rinascimentali troviamo a Pisa strutture gotiche, come se un'infezione le avesse alterate; è il tempo stesso, infine, che logora gli edifici causando la loro inevitabile riduzione a condizione di rovina»⁶⁴.

Gli architetti del Rinascimento, tra gli studiosi più ferventi dell'antichità classica, hanno allo stesso tempo trovato nella storia la loro principale fonte d'ispirazione per la progettazione di

⁶⁰ Cfr. F. RISPOLI (a cura di), *Dalla forma data alla forma trovata*, Luciano Editore, Napoli 2012, p. 61

⁶¹ F. VIOLA, "Architettura, arte cannibale" in F. VIOLA, *Pietra su Pietra. La storia come materiale di progetto*, cit.

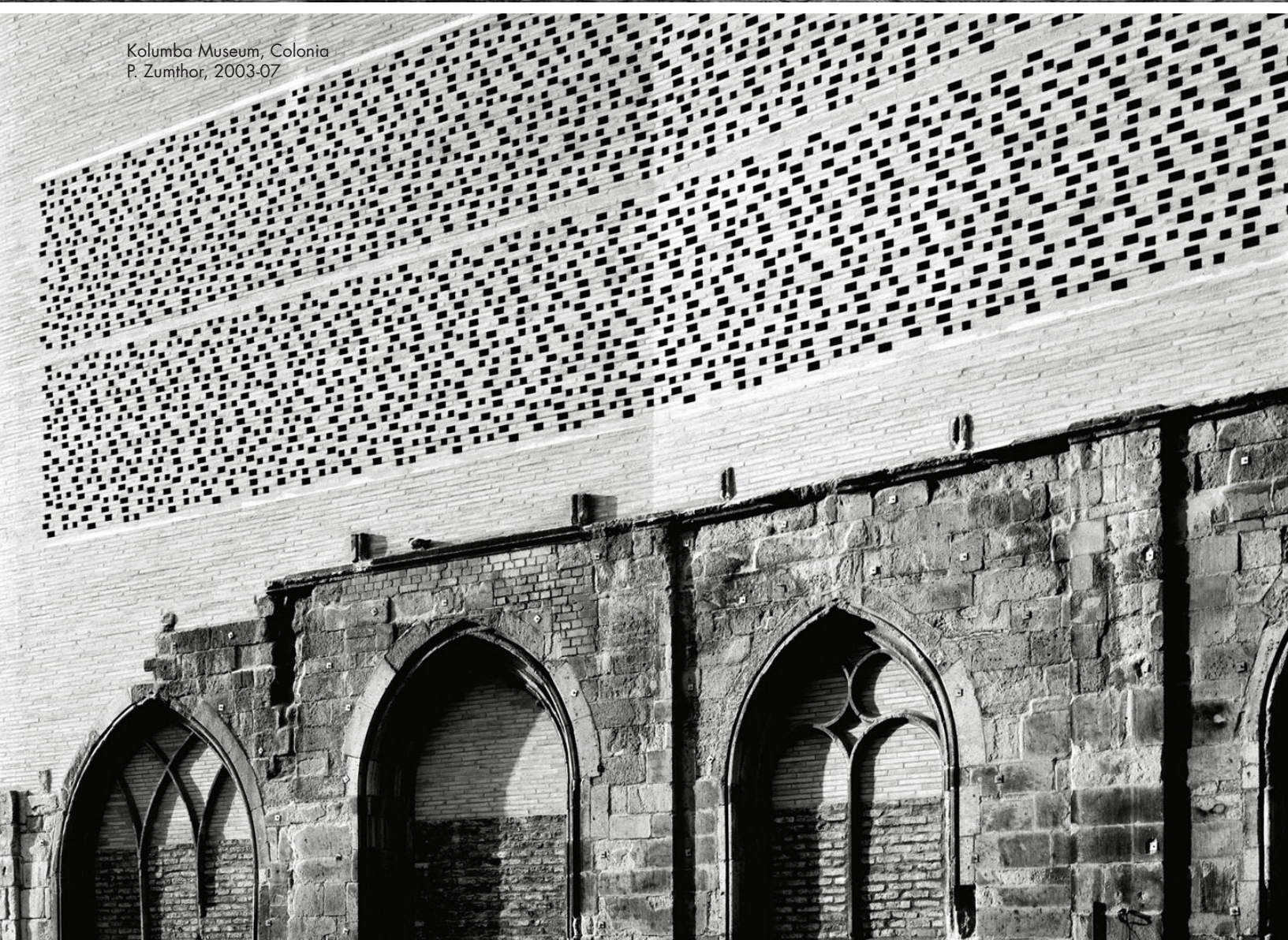
⁶² Cfr. S. SETTIS, "Continuità, distanza, conoscenza. Tre usi dell'Antico" in S. SETTIS (a cura di), *Memoria dell'antico nell'arte italiana III*, Einaudi, Torino 1992

⁶³ Cfr. M. CENTANI, *Sul metodo: per una archeologia della visione*, in «ENGRAMMA», n.110, 2013

⁶⁴ F. PURINI, *Architettura Virale. Infezioni nella scrittura architettonica*, in «Lotus International», n. 133, 2008



Le Antichità Romane, Via Appia e Via Ardeatina
G. B. Piranesi, 1756



Kolyma Museum, Colonia
P. Zumthor, 2003-07

nuove architetture. Salvatore Settis in *Il futuro del classico*⁶⁵ si domanda come si sia formato il fascino, emotivo e intellettuale, delle rovine dell'antichità classica sull'uomo occidentale. Dall'Alto Medioevo fino all'età moderna, infatti, in Europa le rovine di epoca greco-romana sono state le uniche ad essere conservate: queste avevano il potere di risvegliare la fantasia ed evocare, tangibilmente, ciò che veniva descritto dagli autori classici. La conoscenza dell'antico e la composizione di frammenti di spoglio con parti nuove rappresentano nell'approccio rinascimentale due facce della stessa medaglia, tanto da rendere spesso difficile distinguere nei disegni architettonici gli elementi originali da quelli aggiunti. Lo spoglio dei monumenti romani, sia dei ricchi apparati decorativi che degli elementi strutturali e morfologici, è stata una prassi molto diffusa nel corso dei secoli. Come osserva Vittorio Gregotti, questa pratica ha avuto da un lato esiti devastanti sul patrimonio antico ma dall'altro senza di essa tanti edifici riconosciuti oggi come capolavori dell'architettura medioevale e rinascimentale non avrebbero potuto vedere la luce⁶⁶.

La ricomposizione semantica delle tracce del passato è un tema elaborato anche da Francesco Venezia, secondo cui la rovina occupa una posizione particolare nella categoria dell'architettura parlante così da poter essere creativamente utilizzata nella sua muta eloquenza, in funzione di una continuità che deriva direttamente dal passato⁶⁷. È quello che accade nel *Museo di Gibellina* dove il reperto archeologico diventa il referente principale del progetto e il trasporto della sola facciata del palazzo Di Lorenzo, sottratto alle macerie e rimontato in una sorta di recinto che obbliga il visitatore ad un preciso rapporto con il rudere, conforma lo spazio in modo tale da apprezzarne i resti così ri-semantizzati. Venezia esplicita a Gibellina una poetica progettuale moderna che si nutre a sua volta dei frammenti del passato, utilizzandoli come materia prima per dar via ad un processo compositivo del tutto nuovo. Venezia, «non prende in considerazione una storia lineare e decodificabile, quanto il valore emotivo del frammento, capace di proiettare l'esperienza di un edificio del passato oltre la sua stretta durata temporale. Questa visione lirica ha la necessità appunto di staccarsi dal presente, rinchiudersi in un luogo concluso, in un *temenos* che permetta l'apparizione del frammento antico in tutta la sua potenza evocativa; e come ogni teofania, l'apparizione deve avvenire secondo regole precise, lungo visuali attentamente studiate come in un dispositivo teatrale o in una macchina ottica»⁶⁸. La visione di Francesco Venezia si ricollega alle ricostruzioni dell'antico immaginate da Giovanni Battista Piranesi, in cui la conoscenza archeologica, lo studio profondo dell'antichità, coesiste con la reinvenzione fantastica ripercorrendo la strada rinascimentale. Scrive infatti Marcello Barbanera, «come anatomisti, gli architetti e gli artisti - del Settecento - si caleranno letteralmente nelle viscere affioranti della Roma antica, bramosi di strappare a quel maestoso corpo senza vita i principi di una creatività considerata normativa»⁶⁹. In Piranesi però, l'interpretazione visionaria delle rovine è legata più ad una visione pessimistica, all'incapacità di opporsi infine all'azione distruttrice del tempo, che ad una possibilità di futuro dell'opera architettonica attraverso la ricomposizione dei frammenti. L'atteggiamento di Piranesi, infatti, oscilla «tra quello dello studioso meticoloso e quello dell'avventuriero dell'immagine»⁷⁰, il cui sentimento predominante è inevitabilmente quello della nostalgia. Scrive a tale proposito Fernando Espuelas, «mentre l'intenzione con cui gli architetti, dal Quattrocento in poi, si avvicinano ai resti classici mira a ricomporre un linguaggio, quella di Piranesi è di ricreare uno splendore. Allo stesso tempo ed in modo paradossale, le sue opere negano implicitamente la possibilità di comprendere le epoche passate. (...) Piranesi rappresenta la magnificenza di un tempo altro attraverso l'accumulazione, la giustapposizione e la megalomania (...) e sembra rimproverare agli

⁶⁵ Cfr. S. SETTIS, *Il futuro del classico*, Einaudi, Torino 2004

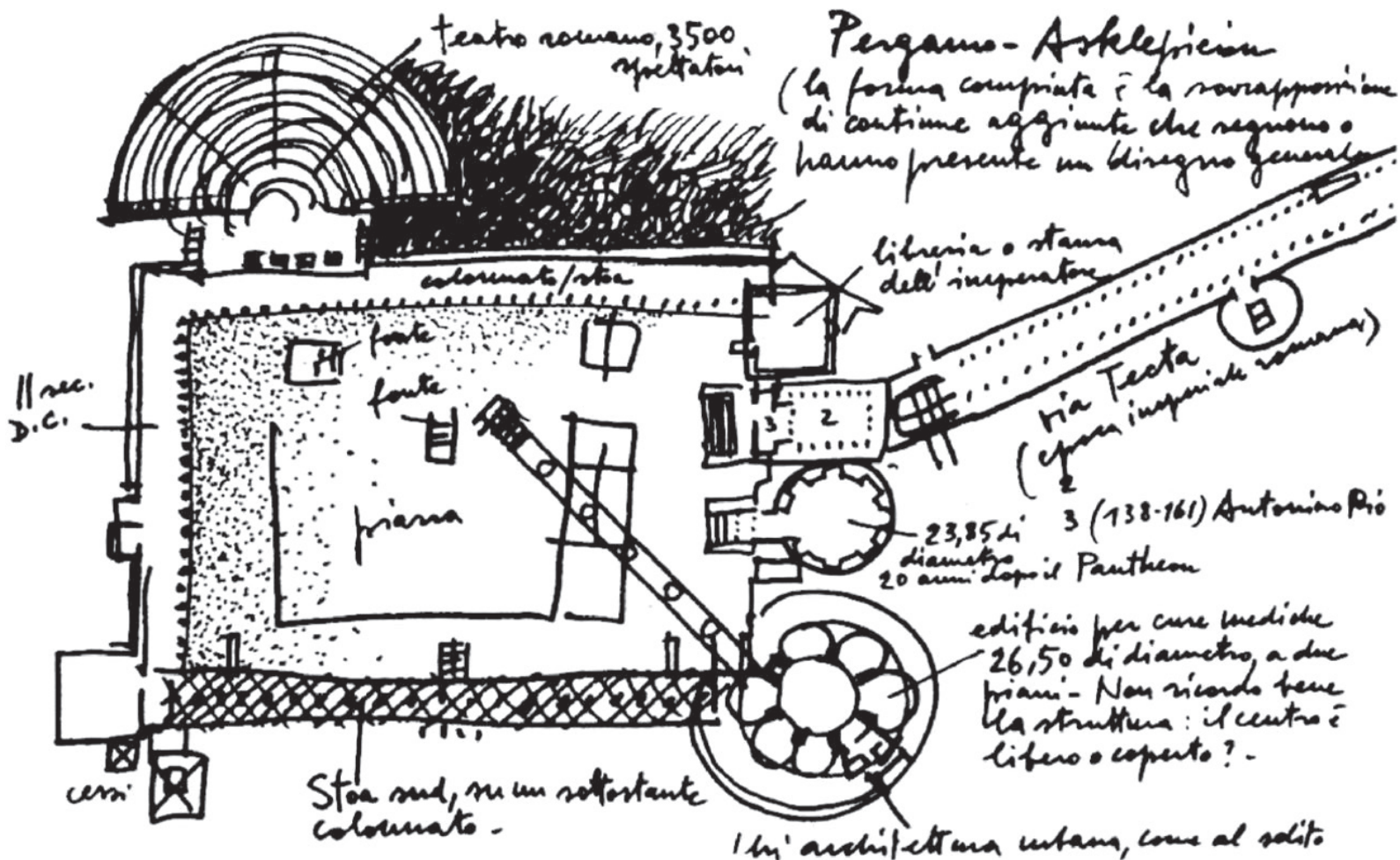
⁶⁶ Cfr. V. GREGOTTI, *Necessità del passato*, in B. PEDRETTI (a cura di), *Il progetto del passato*, Bruno Mondadori, Milano 1997

⁶⁷ Cfr. F. VENEZIA, *Il trasporto di un frammento. Un museo*, in «Lotus International», n.33, 1981

⁶⁸ C. VARAGNOLI, *Edifici da edifici. La ricezione del passato nell'architettura contemporanea italiana*, in «L'industria delle costruzioni. Rivista tecnica dell'ANCE», n. 368, 2002

⁶⁹ M. BARBANERA, *Metamorfosi delle rovine*, Electa, Verona 2013

⁷⁰ F. ESPUELAS, *Il vuoto. Riflessioni sullo spazio in architettura*, Christian Marinotti Edizioni, Varese 2006, p. 219



Campus scolastico a Pesaro
 C. Aymonino, 1970

Teatro romano, Sagunto
 G. Grassi, 1986



eredi di Brunelleschi di aver creduto nella possibilità di cogliere quell'architettura, che si potesse comprenderla e ricrearla. Piranesi ci parla di un vuoto. I veri signori dei tempi gloriosi sono scomparsi, gli uomini contemporanei si muovono nell'architettura e nella storia come indigeni che usufruiscano di un passato non meritato (...). Quell'architettura chiusa in sé stessa e rassegnata alla povertà dei nuovi tempi trasuda nostalgia»⁷¹.

Ripercorre la strada tracciata dai costruttori rinascimentali, anche Peter Zumthor nel *Museo Kolumba a Colonia* dove il tema del costruire in continuità con l'antico, viene sviluppato senza sottolineare o accentuare intenzionalmente le ferite architettoniche. Un approccio che nasce dalla riflessione sulla naturalezza con cui in passato i frammenti delle epoche precedenti venivano inglobati all'interno di una nuova architettura, nel corso della storia «che è fatta di tracce e stratificazioni»⁷². Così, Zumthor individua nell'idea di una ricomposizione della rovina per stratificazione il tema del muro come diaframma forato dalla luce, prosegue le antiche mura costruendo sopra di esse e ripercorre il profilo planimetrico della chiesa originaria in cui le pietre preesistenti si intrecciano con la nuova muratura⁷³.

⁷¹
Ibidem

⁷²

P. ZUMTHOR,
"Dalla passione
per le cose
alle cose
stesse. 1994",
in *Pensare
architettura*, Lars
Müller Publishers,
Baden/Svizzera
1998

⁷³

Cfr. F. BRUNI,
"La traccia e il
significato" in F.
VIOLA, *Pietra su
Pietra. La storia
come materiale di
progetto*, cit.

⁷⁴

A. ROSSI,
"Frammenti", in
A. FERLENGA
(a cura di), *Aldo
Rossi, architettura
1959-1987*,
Electa, Milano 1987

⁷⁵

A. ROSSI,
*Autobiografia
scientifica*,
Pratiche editrice,
Parma 1990

⁷⁶

S. SETTIS,
Il futuro del classico, cit.

⁷⁷

S. TAGLIAGAMBE,
"La visione e
l'interpretazione
del rudere",
in B. BILLECI,
S. GIZZI, D.
SCUDINO, (a
cura di), *Il rudere
tra conservazione
e reintegrazione*,
cit., 2006

La memoria come strumento compositivo

L'attenzione per le tracce del passato, sposta il suo *focus* dalla questione semantica a quella mnemonica nell'approccio di Aldo Rossi. Anche per Rossi il frammento non è solo un elemento architettonico, testimone della storia, ma soprattutto uno stimolo per architetture nuove⁷⁴. Nell'interesse per il frammento - quasi di tipo archeologico - Rossi ricerca sia il significato che la memoria del passato, attraverso un'operazione di ricomposizione della forma: egli vuole «poter usare pezzi di meccanismi il cui senso generale è in parte perduto (...) [per realizzare] una unità o (...) un sistema fatto solo di frammenti ricomposti»⁷⁵. La riflessione di Rossi si colloca naturalmente nella più ampia visione dell'architettura postmoderna che pone un'attenzione costante alla rielaborazione della *memoria storica* più che alla storia, attraverso l'unione di elementi contrapposti classico/moderno, interrelati con il luogo. Il Postmoderno suggerisce, infatti, una nuova visione sincronica della storia, archivio infinito di immagini e suggestioni, da cui gli architetti possono recuperare liberamente forme, stili ed elementi decorativi. La memoria storica diventa base attiva per progettare, come accade per la Strada Novissima realizzata durante la Biennale del 1980, curata da Paolo Portoghesi e intitolata per l'appunto "La presenza del passato". Il linguaggio dell'architettura postmoderna si basa sull'inclusione di elementi di origine classica o neoclassica, tuttavia «le deduzioni dal "classico" (...) non valgono come un "ritorno all'ordine", né (...) a rimeditare lo spessore storico della tradizione. Esse esaltano, piuttosto, un citazionismo intrinsecamente frammentario e sconnesso (...)»⁷⁶. Anche Carlo Aymonino risponde ai requisiti storicistici e postmodernisti utilizzando il concetto di memoria intesa non solo come contemplazione, ma anche come valore pratico: le sue forme geometriche attingono al passato divenendo - a differenza delle architetture di Rossi - "archeologia del presente".

Sul ruolo della memoria scrive ancora, Silvano Tagliagambe, secondo cui sarebbe forse meglio «lasciare che a fungere da protagonista, anziché la percezione visiva, artificialmente sostenuta dal suddetto ripristino dell'integrità materiale perduta, siano la memoria, adeguatamente nutrita dalla conoscenza storica, e la capacità progettuale di pensare e vedere altrimenti, rispetto ai modi usuali di fruizione delle testimonianze del passato, in un contesto liberamente rinnovato»⁷⁷. Secondo questo approccio compositivo, dunque, le rovine non vengono più considerate in base alla loro consistenza materiale,



Museo Nazionale d'Arte Romana, Mérida
R. Moneo, 1988-08



Piazza Toscano, Cosenza
M. Guido, 1998

piuttosto assumono il più importante ruolo di memoria intesa come frammento della storia, elemento di continuità o di frattura rispetto al presente.

78
 Cfr. C. H. ROQUET,
*Lessico. Quattro
 voci di un
 dizionario,
 in «Lotus
 International»,
 n. 32, 1981*

Nella contemporaneità incerta e precaria dei nostri giorni, il concetto di memoria va forse ripensato in termini di identità, intesa come entità essenziale dell'architettura, strumento di indagine selettivo: in un mondo che cambia velocemente attraverso l'azione modificatrice del tempo, lavorare con l'identità significa salvare ciò che di essenziale resta nell'opera architettonica, ciò che rimanda alla sua condizione primordiale.

Progettare per analogia, progettare per contrasto

79
 M. R. VITALE,
 "Modalità
 e qualità
 dell'intervento
 sul costruito.
 Esperienze e
 dibattito", in G.
 CURRÒ, *Spunti
 di riflessione su
 l'incontro antico e
 nuovo*, «Collana
 del Dipartimento
 di Architettura
 e Analisi
 della Città del
 Mediterraneo»,
 Laruffa, Reggio
 Calabria 2005

Il rapporto tra il presente e un passato considerato ancora comunicativo, in grado di essere interpretato, si svolge, ancora, attraverso l'approccio cosiddetto analogico in una serie di produzioni architettoniche che hanno caratterizzato un'intera stagione culturale, in particolare negli anni '80 – non senza critiche e dubbi⁷⁸. Come scrive Maria Rosaria Vitale, nella sua multiforme declinazione, la ricerca dell'analogia «è stata espressa in primo luogo sotto forma di allusioni e di rimandi di sottile percezione: è la maniera di considerare l'opera contemporanea come commento e al tempo stesso come specifica evocazione dei caratteri peculiari dell'architettura con la quale ci si confronta. Una poetica progettuale che fornisce una precisa lezione metodologica ma che, molto spesso, è stata interpretata e riproposta soltanto in chiave linguistica»⁷⁹.

80
 G. GRASSI,
*A proposito di
 Sagunto*, in
 «Casabella»,
 n. 636, 1996

Un approccio analogico è quello utilizzato da Giorgio Grassi nel *Teatro di Sagunto*, che «avrebbe potuto riprendere la sua 'efficacia evocativa' solo andando avanti in quell'opera di restauro che da tempo ormai aveva superato il punto di non ritorno (...), lavorando quindi a partire da quella specie di 'rovina artificiale', ma cambiando direzione e, soprattutto obiettivo. (...) Si rendeva perciò necessaria una vera e propria correzione della rovina artificiale sul piano della sua architettura»⁸⁰. Secondo Grassi, nel caso del teatro romano l'architettura non è riducibile a qualcos'altro, «la sola alternativa reale è la costruzione: la costruzione di un teatro romano oggi, con tutti i problemi e le conseguenze del caso»⁸¹.

81
 Ivi
 82
 Ivi
 83
 A. LOOS,
Parole nel vuoto,
 Biblioteca
 Adelphi,
 Milano 1990

A Sagunto, scrive Grassi, «il progetto è dominato dall'architettura romana, non c'è altro che questo»⁸², seguendo la visione di Adolf Loos, secondo cui «dai Romani abbiamo ereditato la tecnica del nostro modo di pensare e del nostro modo di sentire (...) Da quando l'umanità ha preso coscienza della grandezza dell'antichità classica, un solo pensiero ha unito fra loro i grandi architetti. Essi pensavano come io costruisco avrebbero costruito anche gli antichi Romani (...) Il presente si costruisce sul passato così come il passato si è costruito sui tempi che lo hanno preceduto. Le cose non sono andate mai diversamente, e mai andranno diversamente»⁸³.

84
 G. GRASSI,
*Il carattere degli
 edifici*, in
 «Casabella»,
 n. 722, 2004

Se Giorgio Grassi individua nel teatro "romano" l'ambito entro cui sviluppare una continuità tipologica per la re-interpretazione di Sagunto, Rafael Moneo sviluppa una analogia tettonica con la rovina nel *Museo di Arte Romana a Mérida*: partendo dalla conoscenza dello spirito romano, attraverso l'astrazione delle forme, Moneo vuole ricreare un'atmosfera capace di comunicare sensazioni simili a quelle che si provano nei luoghi della romanità⁸⁴.

85
 D. VITALE,
*Rafael Moneo
 architetto. Progetti
 e opere*, in «Lotus
 International»,
 n. 33, 1981

86
 A. MASSARENTE,
*Sul rapporto
 con l'antico
 nel Museo di
 arte romana di
 Rafael Moneo
 (1980-85)*, in
 «Costruire in
 laterizio»,
 n. 76, 2000

Moneo, utilizzando immagini delle acquedotti di Piranesi, riesce a rendere «un'idea oniricamente dilatata dello spazio interno: in una moltiplicazione indefinita di vani, nel loro aprirsi ed incontrarsi in un montaggio fondato sulla ripetizione»⁸⁵. Questa ridondanza appare allo stesso tempo come un'idea di continuità, ovvero come volontà di tradurre in chiave contemporanea l'idea di costruzione romana e nel contempo come capacità di accogliere ed esporre in modo adeguato reperti e frammenti dell'architettura antica, inglobandoli in nuovi discorsi, attraverso nuovi linguaggi⁸⁶.

La modalità del contrasto stabilisce invece, al contrario dell'analogia, una relazione di alterità con l'opera esistente, affermando che la preesistenza sulla quale si agisce è un mondo distante dal presente: essa «ha un puro valore documentario, attesta ma non comunica, diventando quindi sterile sul piano dell'indicazione progettuale (...); vale in quanto occasione concreta per affermare la rivoluzione dei significati»⁸⁷. È il caso dell'intervento di Marcello Guido a Cosenza in cui l'architetto si fa libero interprete di un vuoto urbano, generato dall'esplosione di una bomba durante la guerra, a seguito della quale sono emerse rovine antiche: «sintonizzandosi in qualche modo con la poetica del rudere, con quanto cioè il tempo ha distrutto e rimodellato in modo del tutto accidentale, l'intervento (che palesa un altro grado di entropia) ripropone pienamente l'indeterminatezza che caratterizza ogni sito archeologico. Si assiste così a un sovrapporsi, stratificarsi e ingarbugliarsi del segno, svolto con tale partecipazione, impegno e determinazione che davvero sembra un'enunciazione, una espressa dichiarazione di principio»⁸⁸. Cesare De Sessa scrive, infatti, che «[nella] sistemazione di piazza Toscano a Cosenza (...) [Guido] celebra ancora un approccio plastico/formale che si pone sì sotto la cifra dell'antitesi, ma per far rivivere il contesto alla luce di una moderna coscienza estetica»⁸⁹.

Il progetto tra continuazione e innovazione

Un altro possibile approccio progettuale per l'architettura del nuovo in rapporto all'antico è quello della continuazione, in opposizione col concetto di innovazione. La continuazione è intesa come stratificazione temporale e materica del fare – e del pensare – l'architettura. A tale proposito Joseph Roth, scrive sulle pagine di Casabella: «da qualche parte deve pur esistere, credo, una regione protetta nella quale il nuovo, deponendo le armi e issando la bandiera bianca della pace, possa penetrare senza far troppi danni. (...) Qui ho imparato che sopravvive attraverso i secoli solo ciò che rappresenta una continuazione, sia pure inverosimile, di qualche cosa. (...) Non esiste l'illimitato e puro "avvenire" così come non esiste niente che vada definitivamente "perduto". Nell'avvenire c'è il passato. L'antichità può sparire dai nostri occhi, ma non dal nostro sangue. Chi ha visto un anfiteatro romano, un tempio greco, una piramide egizia o un utensile abbandonato dell'età della pietra, sa cosa ho in mente»⁹⁰. Sullo stesso concetto di continuazione scrive ancora Franco Purini, quando, percorrendo a ritroso la storia dell'architettura afferma che «l'essere una costruzione nuova la continuazione di un'architettura già esistente sia una regola pressoché generale» notando però che tale continuazione non è affatto continua. «Non si tratta di un paradosso. Continuare un manufatto implica comunque dare forma a un arresto del tempo, un'interruzione che si è trasformata in valore»⁹¹.

È interessante, a questo punto, ricordare nella ricorrente antinomia tra innovazione e conservazione, le definizioni date da Valeriano Pastor, secondo cui «innovazione è cogliere ciò che nelle forme formate ancora sussiste come forma formante, significa capire quanto di aperto vi è nella forma di un'opera», mentre «conservazione è un distinguere, un mettere in evidenza le stratificazioni subite nel tempo dall'opera»⁹², fermo restando che entrambe gli atteggiamenti devono essere guidati dalla formulazione di un'interpretazione critica.

Nella visione liquida del tempo e della storia, essenziale e superfluo si sovrappongono rendendo difficile definire il concetto stesso di autenticità. Tale concetto è stato da sempre legato alla cultura e al periodo a cui fa riferimento e ha stabilito i termini per individuare i valori da trasmettere ai posteri. Come scrive Andrea Bruno, «l'autenticità è concetto

⁸⁷ A. PALMIERI (a cura di), *Restauro e progetto*, Electa, Napoli 1991

⁸⁸ C. DE SESSA, *Marcello Guido. L'impegno nella trasgressione*, Clean, Napoli 1999

⁸⁹ Ivi
⁹⁰ J. ROTH, *Conservazione restauro riuso*, in «Casabella», n. 636, 1996

⁹¹ F. PURINI, *Comporre l'architettura*, cit.

⁹² M. CLARELLI, «Interventi sul patrimonio storico ed archeologico: considerazioni critiche», in B. BILLECI, S. GIZZI, D. SCUDINO (a cura di), *Il rudere tra conservazione e reintegrazione*, cit.

base di non univoca definizione che non porta necessariamente alla scelta di attuare una conservazione assoluta di ogni traccia del passato stratificato, ma di soppesarne significato, qualità e valore. (...) Le "autenticità" aggiunte e stratificate sono sovente cancellate alla ricerca di un irrisorio recupero di una "autenticità primaria"; questo modo di operare ha spesso portato a negare la possibilità di qualsiasi addizione, ponendosi in modo acritico nel giudicarne la qualità sulla quale, oggi come ieri e come domani, l'architetto è chiamato a operare in modo propositivo e non solo preservativo». A tale proposito si inserisce il pensiero di Rem Koolhaas, secondo cui la modernità contrappone all'integrità la frammentazione, alla contemplazione la fruizione dinamica, alla sincerità strutturale la scissione tra interno e esterno. La modernità, per Koolhaas, dà vita a quella potremo definire un'estetica politeista, una sommatoria di credenze non più legate a un ideale unificante⁹³: non esiste più, dunque, un concetto univoco di autenticità nei confronti della storia.

È necessaria, quindi, una lettura critica del reale e della sua memoria, tradotta in termini di tradizione: quest'ultima, secondo Carlo Prandi, si presenta al pari del linguaggio, «come una particolare istituzione sui cui la società, ogni società, 'scorre' anche quando pone in atto i processi innovatori più radicali. Essa infatti, per chi la vive dall'interno, costituisce sovente un dato di 'natura', un limite costitutivo dell'esistenza umana al di sotto del quale non v'è possibilità di sopravvivenza culturale»⁹⁴.

Tradizione e innovazione sono i due termini opposti che in architettura, in particolar modo nel rapporto con l'antico, riescono a trovare il loro terreno fertile di coesistenza attraverso l'azione progettuale dello spazio costruito.

Da un lato, si può pensare alla tradizione come una consegna, un passaggio di contenuti, un insegnamento, come in Cicerone, o un racconto, come in Quintiliano. In entrambe i casi si tratta di un passaggio, come scrive Tacito, che «implica in ogni caso un'invariante: un passaggio di un insieme di dati culturali (in senso antropologico) da un antecedente a un conseguente che possono configurarsi come famiglie, gruppi, generazioni, classi o società»⁹⁵. Ma è possibile scorgere nell'origine latina del verbo trasmettere e nel sostantivo tradizione, anche il senso di tradimento. Perché, come scrive Balzani, «agire con la tradizione significa trasmettere un significato o un processo culturale e tecnologico a qualcuno che può essere (dato che viene dopo di noi) anche ostilmente passivo o potenzialmente indifferente. Nel processo edilizio il passaggio non è solo di rito o di memoria ma è anche costruttivo, materialmente identificabile, connesso alla volontà di rendere ereditabile un valore culturale immobilizzato»⁹⁶.

Nella trasmissione del significato, si evidenzia, dunque, la problematicità di tale passaggio tra passato e presente che porta alla necessità di cambiamento, di sviluppo ed evoluzione. In altre parole, di innovazione intesa come azione nuova su materiali ereditati dalla storia che attraverso il progetto di architettura assumono altro significato.

L'assenza di neutralità nella ricerca dell'autenticità offre molte chiavi di lettura, che permettono così diverse interpretazioni della storia e delle sue testimonianze. Tali reinterpretazioni richiedono, perciò, di *tradire per innovare*⁹⁷.

⁹³ R. KOOLHAAS, B. MAUJ, S, M, L, XL: Small, Medium, Large, Extra-Large, Monacelli Press, New York 1995

⁹⁴ C. PRANDI, "Tradizioni" in AA.VV. Enciclopedia Einaudi, v. 14, Torino 1981.

⁹⁵ M. BALZANI, "Tradire per innovare", in Architetture com - Progetto e immagine digitale, Tradizione/Innovazione, cit.

⁹⁶ Ibidem

⁹⁷ Ibidem



«Dunque, siamo qui come il Palladio per apprendere gli archetipi, i principi, le regole dell'armonia classica? Oppure siamo qui – anche, forse simultaneamente, intorno al senso che ha per noi vivere nelle-con-le macerie? Per interrogarci intorno (...) alla stratificazione della realtà, al rapporto con il "drago della realtà"?»

Antonino Terranova, *Frammenti*

VUOTI E PIENI LA LACUNA COME RISORSA PER IL PROGETTO

2.1. Architetture interrotte, architetture incomplete

«All'inizio, c'era il vuoto».

James Joyce, *Finnegan's Wake*

La forma definita e conclusa è stata da sempre sinonimo di perfezione estetica rispetto alle forme interrotte e incomplete, alle quali si è generalmente attribuita un'accezione negativa in quanto incapaci di rendere quel senso di unità e completezza tali da permettere il riconoscimento dei valori della totalità dell'opera. Unità che, come scrive Carbonara, non è quella «organica-funzionale della realtà esistenziale» che risiede «nelle funzioni logiche dell'intelletto» ma è diversa «unità figurativa», che «si dà in una con l'intuizione dell'immagine»⁹⁸.

La lacuna, la mancanza, la discontinuità dell'opera d'arte e dell'architettura modificata dal tempo e dalla natura rappresenta, dunque, un'interruzione nel tessuto figurativo. Un'interruzione non muta, non neutra, non passiva. Come evinto dalle esperienze della *Gestalt-psychologie* riguardo lo studio dei fenomeni della percezione delle forme, tale interruzione si manifesta come una sorta di figuratività negativa, che si inserisce nel tessuto preesistente, assumendo un ruolo attivo, un senso compiuto⁹⁹.

È possibile, quindi, percepire tale figuratività e completezza anche osservando un'opera plasmata dal tempo, un'architettura interrotta e incompleta, trasformata dalle vicende e dalle contingenze, tanto che si potrebbe forse asserire che la nuova unità dell'opera e il nuovo senso assunto dopo la trasformazione, siano dati proprio da tale mancanza e che essa rappresenti una rinnovata configurazione dalla quale partire. Il pensiero di Aldo Rossi, secondo cui «il monumento, superato il suo rapporto con la storia, diventa geografia», rimanda alle parole di George Simmel quando sostiene che «la rovina non è il precipitare dell'opera nell'informe mera materia», ma la nascita di una «nuova forma che, considerata dal punto di vista della natura, è assolutamente significativa, intellegibile, autonoma»¹⁰⁰, ed è altro dal primitivo sé. Nell'ottica simmeliana, quindi, più il manufatto è soggetto alle forze naturali e temporali che si sovrappongono all'opera dell'uomo, più è autentico e tale autenticità avrà ripercussioni sull'esperienza vissuta che di tale manufatto si ha.

Per Marc Augé, l'autenticità e l'autonomia dell'opera architettonica sembra presentarsi nel *tempo puro*, ossia il tempo dell'architettura senza storia: «Contempler des ruines, ce n'est pas faire un voyage dans l'histoire, mais faire l'expérience du temps, du temps pur. (...) Le temps pur, c'est ce temps sans histoire dont seul l'individu peut prendre conscience et dont le spectacle des ruines peut lui donner fugitivement l'intuition»¹⁰¹. Dunque, non ripercorrere la storia di ciò che è stato ma riconoscere ciò che - con l'azione del tempo e della natura - è diventata l'architettura.

Allo stesso modo, scrive Luigi Pareyson «il rudero [incarna] un'opera d'arte a sua volta, quando alla perdita secca e indubbia, in connotazioni figurative, si accompagna come per compensazione un ineffabile acquisto di ulteriori fattezze formali, in simbiosi con la natura, la vegetazione e il paesaggio»¹⁰². Per Pareyson, infatti, il rudere è inteso come testimonianza di un'architettura che non è più ma che conserva una sua propria dimensione

⁹⁸ G. CARBONARA, "La Teoria di Cesare Brandi" in G. CARBONARA, *Avvicinamento al restauro. Teoria, storia, monumenti*, Liguori Editore, Napoli 1997

⁹⁹ Ibidem.

¹⁰⁰ G. SIMMEL cit. in R. CECCHI, "Ruderi e Carte del Restauro", in B. BILLECI, S. GIZZI, D. SCUDINO (a cura di), *Il rudere tra conservazione e reintegrazione*, cit.

¹⁰¹ M. AUGÉ, *Le temps en ruines*, Galilée, Paris 2003

¹⁰² L. PAREYSON, cit. da P. FANCELLI, "Tempo, natura, rudero" in B. BILLECI, S. GIZZI, D. SCUDINO (a cura di), *Il rudere tra conservazione e reintegrazione*, cit.

estetica da riscontrarsi proprio in quelle che lui definisce 'ulteriori fattezze formali': si tratta in questo caso di indagare quali siano le ripercussioni sulla percezione che di esse abbiamo. C'è un rapporto infatti tra l'immagine mentale e l'immagine fisica dell'architettura, rapporto inevitabilmente influenzato dal particolare punto di vista temporale e sociale. Nel caso dell'opera architettonica trasformata o sopravvissuta al tempo si è in presenza di una mancanza - nello spazio fisico - che tuttavia 'regge' e organizza lo spazio fenomenico e la percezione visiva, così che si possa distinguere tra 'perdita materiale' e 'perdita di senso'. Tale perdita materiale rimanda al concetto di George Simmel, secondo cui l'architettura è l'unica delle arti a servirsi della materia che determina un equilibrio tra le forze dello spirito e quelle della natura. Nel momento in cui la costruzione va in rovina, si instaura un altro equilibrio, poiché nella forma dell'opera d'arte cresce la forma della natura, determinando un nuovo 'intero'. Un equilibrio che sia testimonianza di una forma presente di vita passata.

A tal proposito si inserisce la definizione del rudere e della rovina data da Cesare Brandi, come «ogni avanzo di opera d'arte che non possa essere condotto all'unità potenziale senza che l'opera divenga una copia o un falso di sè medesima»¹⁰³. Al tempo stesso, però, il rudere si veste di connotati positivi se si pensa al fatto che sebbene non sia più riconducibile all'unità potenziale si connette ad un'altra opera d'arte, ossia il paesaggio, monumentale o naturale, a cui impone una qualificazione aggiuntiva.

Come scrive Stefano Gizzi, «la teoria di Brandi secondo cui in un singolo frammento di un'opera sussiste l'intero, sebbene possa sembrare paradossale, può essere la discriminante per stabilire se e quando intervenire, accertando fino a che punto tali capacità potenziali siano ancora esprimibili, e quale ne sia il limite. Spesso è stata posta come possibilità di distinzione tra il rudere e l'elemento architettonico compiuto, o ancora integro, quello della valutazione della condizione d'uso; ma questa differenziazione, oltre ad essere semplicistica e riduttiva, riconduce alla vecchia e annosa distinzione tra monumenti 'vivi' e 'morti'»¹⁰⁴.

Infatti il pensiero secondo cui un'architettura che nella sua perdita materiale conservi tuttavia il suo (nuovo) senso e la sua vita, supera quella che era stata la definizione giovannoniana di monumenti 'vivi' e di monumenti 'morti'. Superamento avvenuto anche con la Carta di Venezia del 1964, nella quale si considera scorretto ritenere che un monumento sia 'vivo' solo se utilizzabile o rispondente alla sua funzione originaria.

Un'architettura viva, con una vocazione che Marc Augé definisce "pedagogica", e che porta con sé il tempo che è stato nella potenzialità di divenire altro, «per far sì che si creda ancora nella storia»¹⁰⁵. In un'opera architettonica, infatti, la trasformazione è un processo inevitabile, si potrebbe dire fisiologico, tutto interno alle ragioni dell'architettura stessa: lavorare con i frammenti e con forme plasmate dal tempo diventa una delle problematiche compositive più frequenti. Opere architettoniche che hanno perso la loro unità originaria - e per questo *in-formi* - si presentano al progettista come *forme a venire*, che racchiudono in esse la potenzialità di nuove infinite architetture.

¹⁰³
C. BRANDI,
"Il restauro secondo
l'istanza estetica", in
*Bollettino dell'Istituto
Centrale del Restauro*,
n. 13, 1953

¹⁰⁴
S. GIZZI,
"Le capacità
potenziali del rudere:
in esso l'intero" in B.
BILLECI, S. GIZZI, D.
SCUDINO
(a cura di), *Il rudere
tra conservazione e
reintegrazione*, cit.

¹⁰⁵
C. VARAGNOLI,
Conservare il passato,
Gangemi, Roma
2005

2.2. A partire dal vuoto: filosofia, scienza e arti

«(...) il vuoto come niente filosofico, che rimanda alla necessità di una riflessione sulla nostra realtà temporale; il vuoto che evidenzia la struttura delle relazioni, che rimanda alla generalità e alla trasmissibilità dell'astrazione; il senso del limite e la figurazione dei vuoti, che rimandano alla soggettività del fare artistico»

Fernando Espuelas, *Il vuoto. Riflessioni sullo spazio in architettura*

Affrontare concetti come la percezione della perdita, l'elaborazione della lacuna, la ricomposizione delle parti, la risemantizzazione dei segni, lo scavo, la sottrazione di materia, il disvelamento, la creazione di nuovi valori, sensi e forme, conduce la nostra analisi ad indagare un tema fortemente attuale e di innegabile centralità nel progetto in ambito archeologico, quale quello della mancanza intesa come *vuoto*. Un vuoto che, in questa sede, viene però interpretato come punto di partenza, come materia originaria e generatrice del nuovo, come strumento che misura la relazione (o le relazioni) tra sfondo e figure, tra elementi presenti e assenti, secondo una lettura che appartiene tutta alla composizione architettonica. Vuoto e materia costruita rappresentano, infatti, la polarità di base dell'architettura. Come scrive Fernando Espuelas, «architetture ed architetti di ogni tempo ricorrono al vuoto come mezzo primordiale. Non solo Michelangelo, facendo un'architettura che sembra scolpita, Boullée, con i suoi universi di architettura irraggiungibile dal semplicemente umano, o Nolli, che nella sua pianta di Roma ha saputo vedere la fluidità del vuoto pubblico aperto attraverso il continuo massiccio dell'edificazione privata, ma anche gli architetti della modernità si avvalgono come mezzo progettuale. (...) Asplund, nella sua cappella nel bosco, scava un vuoto simbolico nel quale accogliere il defunto nella sua nuova condizione. (...) Aalto si avvale in alcune occasioni del vuoto come centro ordinatore attorno al quale concepire la distorsione poetica della geometria e l'aggregazione controllata di volumi differenti. (...) Venezia ha dedicato parte del suo interesse progettuale a conformare vuoti scavati, edificazioni sotterranee, come nella sua proposta di accesso al tempio di Segesta»¹⁰⁶.

Il tema del vuoto, esplorato in molteplici settori disciplinari, rappresenta uno degli argomenti prevalenti nell'indagine progettuale, soprattutto se ci si concentra sulla relazione con le preesistenze archeologiche. Filosofia, fisica, letteratura, musica, scultura, pittura e fotografia, sono solo alcuni dei campi del sapere che si sono interrogati sul vuoto, provando a definirne limiti e potenzialità, talvolta trasformandolo nella materia prima rivelatasi in grado di generare nuovi pensieri, teorie, opere.

Le prime definizioni di vuoto sono legate alle investigazioni filosofiche dell'antica Grecia: il concetto di vuoto inteso come mancanza, assenza, annichilazione, morte e - più genericamente - come nulla è strettamente connesso al tema del non-essere assoluto introdotto nel VI sec. a.C. da Parmenide. Prima del filosofo di Elea, solo i pitagorici - grazie al loro interesse per la matematica - erano arrivati a concepire quanto più di vicino al concetto di vuoto vi fosse, ossia lo zero (in greco μηδέν, nulla, niente), insieme a Democrito e agli atomisti che vedevano nel vuoto il principio ontologico degli enti stessi: esso era infatti lo spazio infinito tra gli atomi che permetteva il loro movimento e la loro aggregazione.

¹⁰⁶
F. ESPUELAS,
*Il vuoto. Riflessioni sullo
spazio in architettura*,
cit., pp. 17-18

Agli eleati si deve il concetto della non esistenza del vuoto: «il non-essere deve non essere niente» affermava Parmenide e questa sua concezione filosofica del non-essere influenzò le elaborazioni successive del pensiero occidentale. Solo con l'opera di Platone e di Aristotele nel IV sec. a.C., la visione del non-essere e del nulla subì un'evoluzione: i due filosofi coniugarono il rifiuto ontologico del non-essere con una sua accettazione epistemologica¹⁰⁷. In particolare, Platone nel *Sofista* introduce una versione relativa del non-essere, ossia del non-essere qualcosa in contrapposizione alla versione assoluta parmenidea del non-essere niente, e Aristotele nella *Metafisica*, estende il concetto di essere e verità parmenideo anche al non-essere e alla falsità, affermando che «è falso dire che l'essere non è, o che il non-essere è; è vero dire che l'essere è e che il non-essere non è». Ancora Aristotele, partendo dalla definizione di *vuoto come un luogo* e quindi come uno spazio del tutto privo di corpi¹⁰⁸, confuta le idee sull'esistenza del vuoto¹⁰⁹ come concetto necessario, secondo gli atomisti, per spiegare il movimento. Per Platone e Aristotele, inoltre, lo spazio è una qualità posizionale degli oggetti materiali, così che non ha senso parlare né di spazio assoluto né tanto meno di spazio vuoto. Aristotele, infatti, ancora una volta in polemica con il meccanicismo degli atomisti, definisce la teoria dell'*horror vacui* - il terrore del vuoto - secondo la quale, come diranno gli alchimisti medioevali, la Natura rifugge il vuoto e interviene a impedirne la formazione riempiendo ogni spazio. Il rifiuto platonico e aristotelico dello spazio vuoto si tramanda fino ai razionalisti, come Cartesio, Spinoza, Leibniz, agli empiristi come Locke, Hume, fino agli idealisti come Hegel e agli esistenzialisti come Heidegger.

A partire dalle teorie platoniche e aristoteliche, si sviluppano le idee di Plotino e Agostino che identificano il non-essere con la materia, intesa come ciò che rimane degli esseri quando si astraggono tutte le loro determinazioni: per definire il vuoto e il nulla, Plotino incentra il suo ragionamento da un lato sull'idea della *forma pura* e dall'altro sull'idea di materia indeterminata, così da spogliare l'essere delle sue caratteristiche principali. A sua volta, la tradizione cristiana presenta nei confronti del non-essere un atteggiamento ambiguo: se da un lato lo rifiuta totalmente, sulla scia del pensiero parmenideo, dall'altro lo accetta come stato iniziale a partire dal quale Dio ha cominciato a plasmare l'Universo. Il non-essere, il nulla, il vuoto, secondo la filosofia cristiana è, dunque, la materia immateriale, prima e invisibile, con la quale il Dio-Creatore - il Dio-Architetto potremmo dire - ha creato, ha costruito e modellato il mondo tangibile, consegnandolo nelle mani dell'Uomo. Un vuoto, un nulla, quindi, che rappresenta lo stato iniziale del processo creativo, ancora una volta. Successivamente la visione teologica del nulla, cominciò ad assumere un taglio negativo e nichilista, già con Agostino - che attribuiva al non-essere, la mancanza di Dio e dunque la presenza del male -, passando per Cusano (*Dio è e non è*), fino ad arrivare alle affermazioni radicali di Nietzsche (*Dio è morto*): un Dio che diventa semanticamente vuoto e senza senso, scomparso, assente o mai esistito, e che conduce alla paradossale teologia ateista.

Il passaggio all'età moderna vede l'elaborazione del pensiero di Cartesio che nel 1644 pubblicò i suoi *Principia Philosophiae*, nei quali sostenne tra l'altro l'inesistenza del vuoto rifacendosi alla sua identificazione di estensione e sostanza corporea (*res extensa*). Nello stesso anno il fisico Evangelista Torricelli descrisse in una lettera l'esperienza del suo famoso barometro in cui, contrariamente a quanto affermava Cartesio, riuscì a dimostrare che in realtà il vuoto esiste in natura, ponendo quindi fine al concetto stesso di *horror vacui*. Con il pensiero di Hegel, in *Scienza della logica* del 1812, viene riabilitata l'idea del nulla e dell'essere, definiti come elementi dialettici e necessari a spiegare l'esistenza e la storia: a partire da questa riabilitazione del non-essere, Nietzsche, nel *Crepuscolo degli dei* del

¹⁰⁷
Cfr. P. ODIFREDDI,
Ex nihilo omnia,
in www.b-e-t-a.net/000/html/02_riflessioni/sub_prestinenza

¹⁰⁸
ARISTOTELE,
Fisica, IV, 1, 208b 26

¹⁰⁹
ARISTOTELE,
Fisica, VI, 6-9 cap. 7-8

1888, interpreta la storia della filosofia occidentale come affermazione del nichilismo, come ridefinizione, appunto, del non-essere. L'idea del nulla come fondamento dell'esistenza umana è ripresa successivamente anche da Heidegger (*Che cos'è la metafisica?*, 1929) e da Jean Paul Sartre (*L'essere e il nulla*, 1943).

La speculazione filosofica degli anni successivi fino ai nostri giorni ha ritenuto che il vuoto sia da ascrivere non più nel campo dell'indagine filosofica, bensì agli studi della fisica che, reinterpretando la materia come forza e il vuoto come un campo potenzialmente attivo, ha abbandonato del tutto l'antica concezione del vuoto. Infatti, secondo la teoria dei campi il vuoto fisico non significa assenza di essere o il non-essere degli eleati, ma è un vuoto che vive e che s'inserisce nel processo continuo di creazione e distruzione della materia.

«(...) tutta la natura dunque, come è per se stessa, consiste di due cose: ci sono infatti i corpi e il vuoto, in cui quelli son posti e attraverso cui si muovono per diverse vie»

Lucrezio, *De Rerum Natura*, I

La concezione fisica e scientifica del vuoto vede il riaffermarsi dello spazio assoluto come recipiente di oggetti materiali, grazie alle elaborazioni di Isaac Newton: tale concetto si pone al centro non solo della fisica classica ma anche della filosofia moderna, tanto che Kant attribuì allo spazio newtoniano, continuo, tridimensionale, vuoto, statico e euclideo, la natura di intuizione *a priori*, ossia di paradigma della conoscenza umana del mondo esterno. All'idea di spazio ancora una volta contenitore, si accosta anche Einstein con la sua relatività speciale nel 1905, definendo una concezione relazionale e operativa dello spazio. Solo con la relatività generale nel 1915 e la formulazione dello spazio-tempo come struttura dinamica, dotata di curvatura e dipendente dalla materia che vi è all'interno, Einstein si discosta dall'idea di spazio-contenitore fino a quel momento portata avanti. Secondo questa visione della relatività generale, l'assenza di materia, ossia lo spazio-tempo vuoto, è dunque possibile.

A partire dalle elaborazioni di Einstein, gli sviluppi recenti della fisica hanno reso completamente obsoleto l'*horror vacui* della natura: infatti, a livello microscopico e macroscopico, il vuoto rappresenta la naturale culla dell'esistenza, il punto di partenza da cui nascono le forme, sia istantanee che temporali della materia¹¹⁰. D'altro canto, la meccanica quantistica contraddice la concezione di spazio vuoto sostenendo la teoria di un universo attraversato da enormi quantità di energia fluttuante, nella quale avviene una continua creazione e distruzione di particelle e antiparticelle. Si parla in questo caso di particelle virtuali, che esistono per un tempo brevissimo prima di annichilirsi e scomparire. Secondo questa teoria, il vuoto quindi non esisterebbe, dando vita al paradosso secondo cui tutto ciò che è pieno è vuoto e tutto ciò che è vuoto è pieno.

Come scrive, infatti, il fisico Heinz Rudolf Pagels: «la vecchia idea del vuoto, che lo assimilava a puro spazio, al nulla, è essa pure cambiata. Dopo aver creato, negli anni trenta e quaranta, la teoria quantistica relativistica dei campi, i fisici cessarono di concepire il vuoto nei termini tradizionali. Il vuoto, lo spazio in realtà, sono fatti di particelle e antiparticelle che spontaneamente si creano e si annichilano»¹¹¹.

Il vuoto, dunque, è finalmente diventato pieno.

¹¹⁰
 Cfr. P. ODIFREDDI,
 cit.

¹¹¹
 H. R. PAGELS,
Il codice cosmico,
 Bollate Boringhieri,
 Torino 1994, p. 257

4' 33"



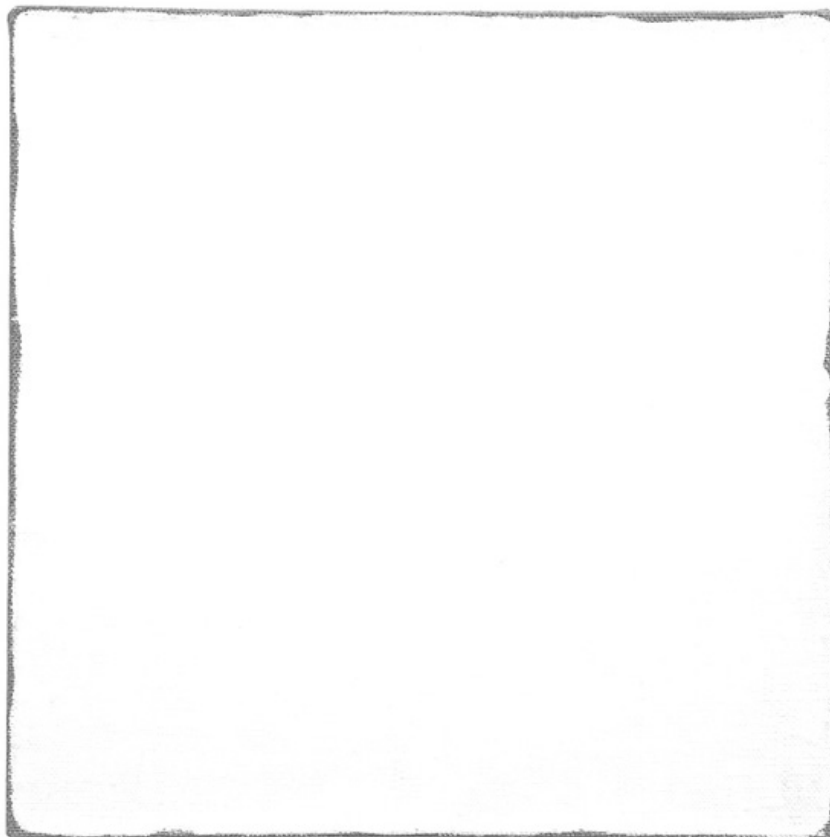
4' 33"

FOR ANY INSTRUMENT OR COMBINATION OF INSTRUMENTS

John Cage

4' 33"
J. Cage, 1952

Untitled
R. Ryman, 1965



«a noi presso la culla, immoto siede, e su la tomba, il nulla»

Giacomo Leopardi, *Ad Angelo Mai*, 74-75

La prima apparizione letteraria del vuoto e del nulla si può far risalire al Libro IX dell'*Odissea*: esso compare tra le astute parole di Ulisse che, per ingannare Polifemo, afferma di chiamarsi Nessuno. L'eroe di Itaca conduce così il suo ciclopico nemico ad un triste destino poiché per i megalitici soccorritori è incomprensibile il suo grido di aiuto: «Nessuno, amici, uccidemi, e ad inganno / Non già colla virtude»¹¹².

Il nulla viene in seguito accostato da un lato alla letteratura tragica come qualcosa di triste, amaro, malinconico, e dall'altro al *nonsense*, al comico, all'assurdo. Caso emblematico nella letteratura italiana è quello di Giacomo Leopardi che nel canto *Ad Angelo Mai*, esprime la sua concezione del nulla come immagine universale della condizione umana, della conoscenza e della realtà tutta; così come egli scrive anche nell'opera *La ginestra* e nello *Zibaldone*: «questo globo ove l'uomo è nulla»¹¹³, «tutto è nulla al mondo, anche la mia disperazione»¹¹⁴. Come in filosofia, il tema del vuoto subisce anche in letteratura una deformazione nichilista, basta pensare alle opere degli scrittori russi come Turgenev (*Padri e figli*) o Dostoevskij (*Delitto e castigo*, *Fratelli Karamanzov*), in cui è fortemente accentuato il totale rifiuto dei valori stabiliti che caratterizza il conflitto generazionale, fino a trasformarsi in quel concetto di generazione perduta e priva di valori a cui fare riferimento, come nelle opere di Gertrude Stein o nei personaggi tormentati interpretati da James Dean¹¹⁵.

Il vuoto diventa anche il luogo dell'assenza e dell'attesa di qualcuno che non arriverà mai: così accade ad esempio nelle opere di Pirandello (*Sei personaggi in cerca d'autore*) o di Brecht (*Aspettando Godot*). Anche quello che però rappresenta l'aspetto fisico e tangibile della letteratura, ossia la parola stampata, non è altrettanto esente dall'estensione del concetto di vuoto: vuota è un'opera non stampata, non terminata o addirittura non scritta. Accade, ad esempio, nell'assurda opera di Marcel Bénabou, *Perché non ho scritto nessuno dei miei libri*, in cui egli analizza la sua inesistente produzione in un libro che un libro non è, come più volte sottolineato dall'autore stesso. Oppure negli ultimi due capitoli del *Tristram Shandy* di Laurence Sterne, in cui il lettore ha tra le sue mani una serie di pagine bianche che si succedono una dietro l'altra. Pagine vuote, volutamente incompiute, che costituiscono a loro volta il volume del racconto. Vuoto di contenuto e vuoto fisico, dunque: così la letteratura si identifica in questo caso nel suo supporto, ovvero il libro e le sue pagine rilegate, in cui, ad interrompere il flusso della narrazione si trovano pause di parole non scritte.

Pause, silenzi che in realtà costituiscono il ritmo del racconto.

«I suoni se ne stanno nella musica per rendersi conto del silenzio che li separa»

John Cage

¹¹²
 OMERO,
Odissea, Libro IX,
 rigo 525

¹¹³
 G. LEOPARDI,
La ginestra

¹¹⁴
 G. LEOPARDI,
Zibaldone, 72

¹¹⁵
 Cfr. P. ODIFREDDI,
 cit.

Come lo zero per la matematica e lo spazio tra le parole nella scrittura, così la pausa rappresenta nella musica una forma di non-suono o di suono vuoto, generalmente di silenzio. La definizione di silenzio in natura riguarda un concetto di sospensione momentanea: è infatti l'intervallo casuale e fortuito tra un suono e l'altro, nell'alternarsi di pieni e vuoti.

Uno dei più famosi esperimenti sulle potenzialità del silenzio in musica si deve al compositore sperimentale statunitense John Cage, che nel 1952 realizzò *4'33"*, una composizione in tre



Ceci n'est pas une pipe.

La Trahison des images
R. Magritte, 1928-29

Magritte

Antenna
A. Calder, 1953



movimenti per qualsiasi strumento musicale. Nello spartito, Cage dà istruzione all'esecutore di non suonare per tutta la durata del brano, nei tre movimenti il cui totale dei secondi di silenzio - ossia 4 minuti e 33 secondi - dà il titolo all'opera. Nelle intenzioni dell'autore, la composizione deve dimostrare come in musica non sia possibile definire il silenzio - e dunque il vuoto - assoluto: l'oggetto dell'opera è costituito in realtà dai suoni emessi dall'ambiente in cui essa viene eseguita, sottolineando l'importanza dell'ambiente stesso. Secondo Cage, 4'33" però non è per nulla un'opera silenziosa: il suo vero contenuto dovrebbero essere i rumori casuali che si sentono durante il silenzio dei musicisti, al pari di quelli dati dalla caduta di un oggetto, dal ronzio di un insetto o dal respirare degli spettatori. Dopo la prima esecuzione dell'opera, infatti, l'autore stesso dichiarò: «Non hanno capito. Non esiste il silenzio. Alcuni credevano fosse silenzio, poiché ignoravano come ascoltare, in realtà c'erano tantissimi suoni accidentali. Durante il primo movimento si poteva sentire il vento che soffiava dall'esterno. Durante il secondo movimento gocce di pioggia cominciavano a picchiare sul tetto, e durante il terzo la gente stessa produceva ogni genere di suono interessante parlando o uscendo dalla sala»¹¹⁶. Il silenzio assoluto è quindi irrealizzabile proprio come è irraggiungibile la temperatura dello zero assoluto: non è un caso, infatti, che la durata particolare della composizione di quattro minuti e trentatré secondi corrisponde proprio a 273 secondi, così come lo zero assoluto corrisponde alla temperatura di -273,15°C.

Un altro esperimento sul silenzio è quello di Yves Klein, che nel 1947 compose *Sinfonia monotona*: l'opera consiste in lungo suono continuo, seguito da un lungo silenzio, con l'intento di dimostrare che un suono prolungato viene rimosso dall'apparato uditivo trasformandosi in qualcosa di analogo al silenzio stesso, e viceversa.

A proposito della pausa scrive Emile Jaques-Dalcroze, sostenendo che essa rappresenta l'unico elemento di contrasto in grado di valorizzare pienamente il movimento sonoro. Il suono rappresenta, dunque, un movimento nello spazio mentre il silenzio è un arresto di questa attività. L'arresto ha a sua volta un tempo e una durata precisi e per questo motivo le pause seguono la stessa logica dei suoni: ogni nota ha una figura di pausa di uguale valore di durata così da formare nell'insieme le cosiddette figure musicali. In musica, come nella lingua parlata il ruolo sottovalutato del silenzio è spunto di interessanti riflessioni. Basta pensare come spesso durante un discorso si sente spontaneamente il bisogno di una breve pausa per rendere più incisivo il nostro racconto: attraverso le parole l'uomo esprime il suo pensiero, ma il silenzio crea quella opportuna tensione che è a sua volta molto eloquente.

Il silenzio stesso costituisce il tessuto principale di comunicazione per alcuni luoghi, come ad esempio i luoghi di culto, i musei, le biblioteche o gli spazi con larghe distese dello sguardo dove la parola perde valore di fronte alla potenza della natura - e vi sono discorsi dove il silenzio ha il ruolo più decisivo rispetto alla parola.

«I vasi sono fatti di argilla. Ma è il vuoto interno che fa l'essenza del vaso. Mura con finestre e porte formano una casa. Ma è il vuoto di essi che ne fa l'essenza»

Tao-Tè-Ching

¹¹⁶
 R. KOSTELANETZ,
Conversing with John
 Cage, Routledge,
 New York 2003

Il compositore John Cage aveva incominciato a pensare alla sua opera 4'33" dopo aver ammirato i dipinti monocromatici di artisti come Robert Rauschenberg, a proposito del quale egli osservò: «Quando dipingevo era capace di far credere a un universo di possibilità infinite. Si aveva la sensazione che qualunque cosa potesse accadere sulla superficie della



Candlestick Point
L. Baltz, 1987



tela»¹¹⁷. L'approccio delle arti concettuali contemporanee, infatti, sposta l'attenzione dalla concezione classica dell'arte del pieno, del saturo, dell'ipercarico, all'interesse per il vuoto come principio di infinite possibilità, come atto primo della creazione artistica, come attrattore, come forza che scatena l'azione prima, tanto da assumere nel palinsesto delle arti figurative un ruolo fondamentale.

Le tele monocrome, bianche, nere o blu di Rauschenberg, si avvicinano infatti alle sinfonie monotone di Klein, così come i dipinti bianchi di Mark Tobey o di Robert Ryman: in essi, alla totalità dello spazio illimitato da immaginare, si sovrappone paradossalmente la totale assenza di forma o colore.

È lo spazio del vuoto che domina la tela. E questo vuoto consente a chi osserva l'opera di immaginare ciò che vuole, in totale libertà.

Più banalmente identificato con il colore nero, il vuoto nelle arti pittoriche è anche inteso come assenza del colore o come mancanza di parti. È quest'ultimo il caso delle tele di Lucio Fontana o Alberto Burri: il vuoto delle loro opere è un vuoto fisico e si manifesta come mera perdita di materia attraverso tagli e buchi, che rappresentano il vero e proprio oggetto della rappresentazione.

Raffigurare il vuoto è stata dunque una delle peculiarità che ha caratterizzato gran parte della produzione artistica contemporanea, sebbene si possa affermare che qualsiasi raffigurazione pittorica è di per sé simulacro del nulla. A tal proposito Piergiorgio Odifreddi scrive che «anche se le immagini sulla tela pretendono di rappresentare qualcosa, non per questo esse cessano di essere segni, e dunque niente di ciò che è rappresentato»¹¹⁸. Questo stesso concetto è magistralmente espresso nell'opera di Magritte con *Il tradimento delle immagini*: una pipa non è più una pipa, una scritta non è la sua raffigurazione. In questo caso, il vuoto non è più una mancanza fisica ma un vuoto di significato, una perdita di corrispondenza tra immagine e messaggio evocato.

Così come per l'ambito pittorico, anche la scultura contemporanea ha subito questa inversione nell'interpretazione del vuoto. La scultura, infatti, fra le varie arti è quella che occupa realmente uno spazio colmando un vuoto ed allo stesso tempo creandolo: essa è per definizione l'arte della modellazione della massa di materia nello spazio. Sin dalle origini l'operazione primordiale è riconosciuta nella sottrazione di materia da un pieno: le primitive opere in pietra venivano di fatto create sottraendo pezzi da un blocco originale, come le prime massicce e statiche sculture greche¹¹⁹. L'opera scultorea deriva sempre dal risultato di una contesa fra pieni e vuoti e da sempre i grandi artisti del passato hanno dovuto affrontare questo problema, forse inconsciamente: quando uno scultore si accinge a creare un'opera d'arte lavora pensando al risultato da raggiungere, ignorando l'operazione fondamentale da cui è possibile che nasca la sua opera. Ossia l'operazione di scavo, di sottrazione di materia, di deduzione di forme da una forma originaria che potenzialmente tutte le ingloba. Lo stesso Michelangelo adottava questa tecnica del levare: affermava infatti che la scultura non si fa «per via di porre», come accade per la pittura, per la modellazione dell'argilla e per le statue bronzee, bensì eliminando la materia che nasconde la forma, essendo quest'ultima già idealmente presente nel marmo. Per Michelangelo lo scultore ha il compito di rivelare questa forma attraverso un lavoro manuale che è, al tempo stesso, un processo dell'intelletto e dello spirito: «Non ha l'ottimo artista alcun concetto | ch'un marmo solo in sé non circoscriva | col suo soverchio, et solo à quello arriva | la man, che ubbidisce all'intelletto»¹²⁰. La scultura michelangiolesca trova però la sua più alta espressione nel non finito, in cui l'opera presenta alcune parti scabre, se non del tutto inglobate nel marmo: allo stesso modo in cui le

¹¹⁷ S. FORLANI (a cura di), *Amor vacui*, http://www.ascuoladiguggenheim.it/percorsi_details.php?id=38

¹¹⁸ Cfr. P. ODIFREDDI, cit.

¹¹⁹ Cfr. A. SCARDINO, *La scultura del vuoto*, La Feltrinelli, Milano 2015

¹²⁰ M. BUONARROTI, *Rime 151*, http://www.letteraturaitaliana.net/pdf/Volume_4/t83.pdf

tele monocrome concettuali danno infinite possibilità di interpretazioni nel loro spazio vuoto, così nel non finito del Buonarroti non è possibile conoscere del tutto la forma che si sforza di liberarsi dal marmo poiché essa contiene ancora in sé infinite possibilità di sviluppo.

Tutti gli artisti, dunque, hanno avuto a che fare col vuoto ma solo di recente alcuni di essi hanno fatto del vuoto vere e proprie opere d'arte. La concezione scultorea di numerosi artisti contemporanei si è appunto trasformata in un'interpretazione dell'essenza dello spazio, in un dialogo tra pieno e vuoto dove il primo non è più importante del secondo. L'inversione che ha subito tale concezione nella scultura contemporanea fa sì che si possa parlare di scultura del vuoto, una scultura che segue la tendenza della non visibilità. Attraverso la sottrazione, essa acquisisce nuovo valore e significato, dona infinite possibilità di espressione e di comprensione dell'opera stessa, utilizzando tutte le parti di cui è composta, dalla materia al titolo, dal vuoto al concetto. Artisti come Alberto Giacometti, Alexander Calder, Anish Kapoor hanno contribuito a trasformare il concetto di scultura, evidenziando quanto il vuoto sia importante in un'opera d'arte, valorizzando l'immateriale allo stesso modo in cui Michelangelo valorizzava il blocco di marmo su cui lavorava.

Giacometti, ad esempio, introduce il problema dello spazio e della sua delimitazione – trasformatosi poi nella costante estetica della sua ricerca - unitamente alla relazione tra pieni e vuoti. Attraverso l'esile corpo delle sue statue si rende visibile il concetto di scultura del vuoto, una scultura, cioè, che attraverso l'utilizzo minimo della materia necessaria riesce a dominare lo spazio. Anche Kapoor a partire dalla metà degli anni '90 ha esplorato il concetto di vuoto, realizzando opere che scompaiono in pareti o pavimenti, per destabilizzare le nostre ipotesi sul mondo fisico. Le sue opere danno un impatto viscerale e immediato per dualità astratte, come presenza e assenza, l'infinito e l'illusione, la solidità e l'intangibilità. Egli stesso ha dichiarato: «Sono molto interessato al *non-oggetto* o il *non-materiale*. Ho fatto oggetti in cui le cose non sono quello che in un primo momento sembrano essere. Una pietra può perdere il suo peso o un oggetto in modo speculare può mimetizzarsi nei suoi dintorni da apparire come un buco nello spazio». Angelo Scardino scrive, a tale proposito, che scultori come Giacometti e Kapoor «sono artisti che nonostante la forte presenza concettuale riuscivano a immettere perfettamente l'idea nella materia, utilizzando un altro grande componente dell'opera d'arte: la parola e il suo vuoto significativo»¹²¹.

Artisti che hanno fatto del vuoto l'elemento centrale delle loro opere sono ancora Oleksandr Archipenko¹²², Ossip Zadkine¹²³ e Jacques Lipchitz¹²⁴: nelle loro sculture le grandi masse aperte definiscono in negativo le forme e lo spazio scolpito, le linee dritte e incisive scandiscono i volumi ed evidenziano il rapporto tra luce e ombra.

E l'ombra - o più generalmente il buio - può rappresentare l'idea di vuoto in fotografia così come in pittura esso è rappresentato dal colore nero, il colore dell'assenza. «Dice la verità chi dice ombra», afferma il poeta Paul Celan e nel celebre dialogo fra il viandante e la sua ombra, il filosofo Friederich Nietzsche fa dire a quest'ultima: «Quando l'uomo fugge la luce, noi fuggiamo l'uomo», indicando appunto l'indissolubile legame tra luce ed ombra. Se paradossalmente, il fotografo eliminasse nelle sue composizioni il buio e l'ombra, circondando di luce il suo soggetto, eliminerebbe ogni scarto di tonalità, uniformando in un piatto e monotono quadro ogni linea, ogni figura, ma in questo modo egli finirebbe di fatto per negare l'essenza stessa del creare immagini. L'ombra, al contrario, crea un rapporto dialettico all'interno della composizione, da un senso e un significato all'immagine, si rapporta con la luce e la trasforma in parola. Così come in musica il silenzio e le pause danno senso alla composizione, generando il ritmo che scandisce pieni e vuoti, così anche

¹²¹
Ibidem

¹²²
<http://www.treccani.it/enciclopedia/aleksandr-porfirevic-archipenko/>

¹²³
<http://www.treccani.it/enciclopedia/ossip-zadkine/>

¹²⁴
[http://www.treccani.it/enciclopedia/jacques-lipchitz_\(Enciclopedia-Italiana\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/jacques-lipchitz_(Enciclopedia-Italiana)/)

l'immagine respira quando le ombre si alternano e il soggetto emerge dall'oscurità. Il buio, come vuoto generatore, fa emergere il soggetto illuminato, delimitandone le forme e i volumi. Scrive il fotografo Michele Vacchiano, «l'ombra incornicia e allontana, scolpisce e modella, ci costringe a percepire come tridimensionale un oggetto che l'esperienza e il ragionamento ci dicono piatto, gioca con lo spazio euclideo e inganna le nostre sensazioni che - del resto - chiedono con prepotenza di essere ingannate»¹²⁵. Il vuoto del buio crea, dunque, forme e figure, colori e texture, che col buio si rapportano e si confrontano, traendo da esso luce e vigore comunicativo.

Fotografare il vuoto, il nulla, è in realtà la missione impossibile del fotografo: anche se egli volesse - come il pittore - lasciare la sua tela in bianco, dovrebbe negare sé stesso, rifiutarsi di premere il pulsante dell'otturatore. Ma se scatta, allora davanti al suo obiettivo c'è inevitabilmente qualcosa. Dunque il vuoto in una fotografia non è mai il nulla. Chi fotografa il vuoto lo fa per metafore: come quella dell'assenza, intesa come qualcosa che è stato tolto, che non c'è più, che si rimpiange. E questa, in fondo, non è altro che la bisecolare ossessione della fotografia, ossia l'ansia di conservare quel che inizierà a scomparire un attimo dopo lo scatto, la frenesia di catturare il transitorio e renderlo immortale: la prometeica battaglia contro la morte¹²⁶.

Un'altra rappresentazione del vuoto in fotografia è data dalla sfida alla realtà, intesa come il desiderio di produrre quello che non c'è o che non si riesce a vedere: visioni rarefatte, vuote. Ad iniziare questa sperimentazione fu il fotografo Gustave Le Gray, già a metà Ottocento, con i suoi essenziali paesaggi marini. In seguito la scuola americana di metà Novecento concentrò la sua ricerca su come immortalare quello che non c'è: ne sono esempi l'impossibile fotografia astratta di Minor White o Paul Caponigro, o ancora i paesaggi prosciugati di Lewis Baltz. Le loro opere sono opere vuote perché pure: rappresentano paesaggi incontaminati, oggetti in contesti pseudo-metafisici, spazi in cui non vi è più la figura dell'uomo a rendere il senso della misura, delle dimensioni, del reale, distese infinite di terra, prospettive del luogo vuoto e disorientante per eccellenza, il mare.

¹²⁵ M. VACCHIANO, *L'ombra creativa*, http://www.nadir.it/crea/OMBRA_CREATIVA/ombra.htm

¹²⁶ M. SMARGIASSI, *Questo vuoto è troppo pieno*, in «La Repubblica», 9 dicembre 2013



POMPEI 15
GPP N
Regio II, ins. 4, div. 3
Via dell' Abbondanza
SAGGIO 1
20.04.2016

2.3. Vuoto e scavo: il lavoro creativo dell'archeologo

«Il mondo sotterraneo, che meglio di qualsiasi altro esprime una condizione fondamentale di riferimento per l'uomo, è nella memoria, una percezione originaria del costruire. Ognuno di noi, pensando ad una prima forma di costruire, pensa allo scavare»

Francesco Venezia, *Teatri e antri. Il ritorno del mondo sotterraneo nella modernità*

Nell'analisi del dualismo tra vuoto e materia costruita, rivestono grande importanza le modalità con cui l'uomo ha manipolato lo spazio vuoto «davanti, dentro o sotto il solido continuo, come abbia modellato questo magma negativo e come questa manipolazione, questi scavi e la loro concatenazione vadano costruendo la forma primaria di intendere architettonico»¹²⁷. Il tema del vuoto - e nello specifico dell'operazione di sottrazione di materia da un pieno, intesa come *scavo* - rappresenta uno dei momenti centrali e, per certi versi, caratterizzanti l'attività svolta dall'archeologo. Il processo di scavo archeologico è, infatti, una forma di conoscenza, la più difficile e la più densa di responsabilità: esso è un tassello di un grande mosaico, in cui importa conoscere sia le presenze sia le assenze, perché questa conoscenza consente di ricostruire il quadro generale dell'azione umana sul territorio. Ogni scavo rimuove inevitabilmente parte delle informazioni conservate dal terreno e così facendo le distrugge: ne consegue l'importanza della scelta e della selezione da parte dell'archeologo, che ha lo scopo di leggere criticamente le tracce del passato e di interpretarne i significati. I limiti stessi dello scavo archeologico, del vuoto temporale che si viene a creare durante le operazioni di rinvenimento e analisi degli antichi manufatti, sono densi di significati. Come scrive Terry Kirk, i margini dei vuoti creati dagli archeologi definiscono una cornice spaziale che determina «un rapporto tra osservatore e oggetto osservato, circoscrivendo allo stesso tempo una distanza da rispettare. Stabilisce un rapporto tra sotto e sopra, tra il passato ricostruito e l'attuale contesto urbano circostante, in evoluzione, come una soglia attraverso cui possiamo scendere nel presente verso il passato. Da questo punto di vista si tratta di una demarcazione ponderata e particolarmente moderna nella nozione di tempo costruito nello spazio»¹²⁸. Nel corso dei millenni, infatti, l'uomo ha sempre modificato il suolo, per costruire un riparo, per regimentare le acque, per deporre le spoglie dei defunti, per cercarvi i materiali necessari alla sussistenza o per mettere a dimora un albero. Il suolo è stato continuamente solcato, scavato, trasformato mediante trincee, fosse, canali o semplici buche che hanno inciso la superficie del terreno alterandone la forma e trasformandola in una pagina bianca su cui scrivere nuove storie.

¹²⁷ Ivi, p. 13

¹²⁸ T. KIRK, "Ritagliare un margine: siti archeologici e città che vivono", in M. BARBANERA (a cura di), *Relitti riletti. Metamorfosi delle rovine e identità culturale*, Bollati Boringhieri, Torino 2009, p. 217

In seguito l'uomo ha cominciato a cercare nel terreno anche ciò che egli stesso vi aveva deposto, arricchendo la terra di tesori entrati a far parte del nostro immaginario collettivo: la ricerca di oggetti preziosi è stata un'abitudine a lungo coltivata e lo scavo archeologico può considerarsi una delle forme più recenti di questa tendenza. Lo scavo di un tesoro, una volta avuta notizia del sito da indagare, non richiedeva altro che lo scavo di una buca, tanto rapido da non perdere tempo, tanto ampio da consentire di trarne l'oggetto desiderato. La terra può nascondere però anche un genere di tesori che sebbene talvolta

manchi di valore venale, può tuttavia essere carico di informazioni e di storia.

Se l'azione di scavo ha, dunque, accompagnato da sempre l'uomo nelle sue attività e nella ricerca degli oggetti, le motivazioni di questi scavi sono cambiate nel tempo trasformando la domanda "perché scavare?" nella domanda "come scavare?".

Lo stesso non può dirsi per lo scavo archeologico: esso è da considerarsi pratica assai più recente. Definire quando tale tipologia di scavo abbia avuto inizio, ci porta a riflettere sul significato che si attribuisce al termine archeologia. Se per archeologia si intende la disciplina antiquaria, interessata piuttosto al manufatto antico quale oggetto di interesse erudito e non sistematico, lo scavo archeologico fa la sua comparsa già alla fine del Medioevo. Se si pensa a scavi "involontariamente" archeologici, essi possono essere fatti risalire ad epoche ancora più lontane. Ma se si intende invece l'archeologia come disciplina che studia le società passate attraverso le loro testimonianze materiali (artigianali, architettoniche, artistiche), lo scavo archeologico vero e proprio nasce solo nel XIX secolo, con la definizione di una nuova scienza storica¹²⁹. A questa disciplina appartiene, dunque, un'azione prevalentemente investigativa e di indagine: le analisi archeologiche definiscono le rovine, prima che figure architettoniche, reperti da attestare cronologicamente, da decifrare fino al più minuto dettaglio della materia.

Tra il XVIII e il XIX secolo, si sviluppò con grande fortuna lo scavo delle antiche necropoli alla ricerca dei preziosi vasi antichi richiesti dagli antiquari e dai collezionisti: la pratica di scavo era intesa come il recupero di oggetti sepolti e prevedeva la realizzazione di buchi disordinati, con l'unica precauzione che non si rompessero gli elementi rinvenuti al fine di conservarne intatto il valore e la bellezza. La forma dello scavo è mutata quando nell'intenzione degli archeologi-scavatori al recupero degli oggetti si sono affiancate le antiche strutture, i resti degli edifici con le loro decorazioni architettoniche. L'esecuzione dello scavo dei monumenti è stata allora più condizionata dalla forma delle strutture sepolte: ai buchi si sono sostituite le trincee, i grandi splateamenti, le fosse di andamento più regolare aperte seguendo le murature emergenti¹³⁰. Ancora all'inizio del XIX secolo, però, l'interesse degli archeologi non era rivolto ai frammenti o ai dettagli stratigrafici ma agli oggetti interi e completi, realizzati in materiali preziosi. Le strutture monumentali erano le uniche considerate degne di nota, ed è soltanto molto tardi che anche gli strati del suolo – oggi il più comune dei manufatti archeologici – sono stati sottoposti a studi.

La terra, infatti, era sempre stata considerata come un elemento non solo privo di interesse ma ostile, da eliminare per raggiungere lo scopo prefissato e lo scavo come un vero e proprio sterro. Perché la terra, il suolo, divenisse oggetto dell'indagine occorre che l'interesse dell'archeologo non si focalizzasse solo sui beni da recuperare o sulle strutture da mettere in luce: questo nuovo interesse verso la superficie e gli strati che ricoprono le testimonianze del passato da riscoprire, nasce con dei siti preistorici che rappresentano la prima tappa della moderna archeologia. L'operazione di scavo si avviava in tal modo a diventare lo strumento fondamentale per il recupero oltre che dei manufatti e delle strutture, anche di relazioni fra i diversi strati del terreno tra loro e in rapporto ai ruderi, con un occhio sempre più attento all'analisi dei processi formativi della stratificazione¹³¹. Oggi infatti, il frammento ceramico, il grano di polline, il grumo di ferro i cui segreti sono rivelati dalla fotografia a raggi X, e molti altri pezzi di scarto sono divenuti altrettanto preziosi per chi scava analiticamente.

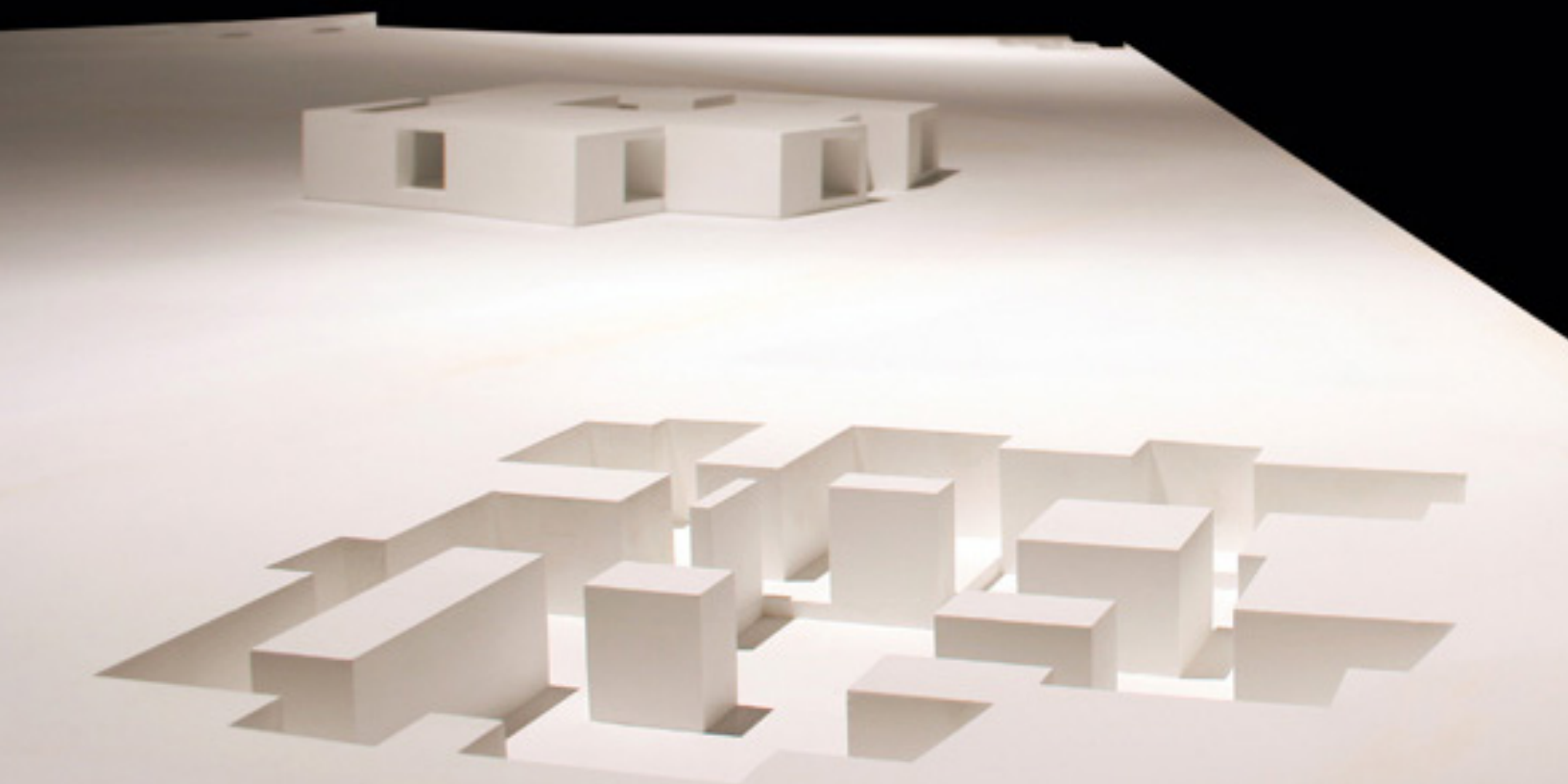
Se l'archeologia si può definire come la disciplina che interviene sul pieno per portare alla luce strati di storia da raccontare, attraverso un'azione di rimozione dei livelli successivi

¹²⁹ D. MANACORDA, *Lo scavo archeologico. Cenni storici e principi metodologici*, in [www.treccani.it/enciclopedia/lo-scavo-archeologico-cenni-storici-e-principi-metodologici_\(Il-Mondo-dell'Archeologia\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/lo-scavo-archeologico-cenni-storici-e-principi-metodologici_(Il-Mondo-dell'Archeologia)/) 2002

¹³⁰ D. MANACORDA, cit.

¹³¹ Ivi

- di materia - portatori di informazioni da catalogare -, allo stesso modo si può definire lo scavo archeologico come «un'operazione scientifica programmata che ha come scopo la ricostruzione storica del passato sepolto, attraverso l'individuazione, l'asportazione e la registrazione di una stratificazione venutasi a formare in relazione ad azioni umane»¹³². L'operazione di scavo è costituita, dunque, da una sequenza di procedure metodologicamente controllate, volte allo smontaggio degli strati del terreno nell'ordine inverso in cui si sono depositati e all'indagine analitica di una porzione più o meno estesa della stratificazione naturale ed antropica del terreno di un sito archeologico. La finalità dello scavo risiede nella raccolta della maggior quantità possibile di elementi conoscitivi sull'aspetto del sito stesso nel passato, sulle sue fasi di frequentazione e di abbandono e sui diversi aspetti della vita degli uomini che lo occuparono e trasformarono¹³³.
- La prima operazione che l'archeologo compie nel dare inizio ad uno scavo è di stabilire la strategia dell'intervento predisponendo le principali suddivisioni dell'area di indagine per campionamento: in passato ciò avveniva manualmente con misurazioni tramite rullino metrico mentre oggi il lavoro è facilitato dall'impiego della stazione totale. Ogni caratteristica di scavo viene registrata attraverso il diario e le schede, al fine di costituire un progetto archeologico e una sezione archeologica. Ad accompagnare l'operazione di documentazione grafica vi è quella fotografica: ogni elemento di scavo viene infatti immortalato, al fine di lasciarne traccia, e ogni contesto viene punzonato per permettere una migliore interpretazione successiva; in seguito i ritrovamenti di ogni contesto vengono imballati ed etichettati¹³⁴.
- Il risultato dello scavo archeologico, è dunque, nuovamente una manipolazione del suolo e dei manufatti in esso contenuto: l'archeologo-scavatore si trova di fronte ad un testo da leggere e da analizzare, inserendovi all'interno gli strumenti del suo mestiere come postille, come note a piè di pagina e commenti a margine. All'azione di rimozione di materia segue quella di accumulazione di informazioni, addizione di dispositivi votati alla migliore comprensione delle reliquie riportate alla luce: in questo senso, lo scavo rappresenta una vera e propria «costruzione in negativo»¹³⁵ e l'archeologo diventa un linguista che analizza diacronicamente i ritrovamenti da un punto di vista storico, comparativo e sistematico¹³⁶.
- Infine, conformare i vuoti risultati dalle operazioni archeologiche necessita inevitabilmente della creazione di un rapporto tra scavo e progetto: dallo scavo fino al restauro, ogni intervento sul manufatto antico determina una perdita di materia ed una sua alterazione perché scavare è distruggere, scegliere di distruggere, e restaurare è ancora distruggere, alterare, sottrarre. Tutte queste procedure distruttive creano una vera e propria *forma archeologica* e l'archeologo diviene così il primo responsabile di un atto che è, quindi, anche *creativo* nella misura in cui porta inevitabilmente a delle trasformazioni del contesto nel quale interviene. Questo rapporto tra scavo e progetto, scrive Alessandra Carlini, può essere di tipo spaziale - nei termini in cui si interroga sul futuro del paesaggio trasformato e restituito dalle operazioni di scavo - o di tipo temporale - allorché si interroga sui metodi dell'intervento. Nel primo caso, si è di fronte ad un problema legato al concetto di selezione e di scelta, sia perché gli scavi archeologici spesso non ricalcano precisamente le unità architettoniche originarie, sia per il rigore stratigrafico delle indagini, che impone una continua valutazione critica delle strategie di sottrazione. Nel secondo caso, il problema è legato alle modalità di organizzazione dello scavo e della sua sistemazione: da un lato c'è chi promuove l'opportunità di scavare tutto il possibile, quindi accumulare la necessaria conoscenza e poi progettare una sistemazione di quanto scavato; dall'altro chi sostiene la necessità di *progettare lo scavo*¹³⁷.
- ¹³² G. LEONARDI, "Lo scavo archeologico: appunti e immagini per un approccio alla stratificazione", in AA.VV., *Corso di Propedeutica Archeologica*, Corezzola-PD, 1982.
- ¹³³ G. LEONARDI, "Processi formativi della stratificazione archeologica", in G. LEONARDI (a cura di), *Atti del seminario internazionale Formation Processes and Excavation Methods in Archaeology: Perspectives* (Padova, 15-27 luglio 1991), Padova, Saltuarie del laboratorio del Piovego 3, 1992.
- ¹³⁴ P. BARKER, *Tecniche dello scavo Archeologico*, Longanesi & C., Milano 1977.
- ¹³⁵ A. RICCI, *Luoghi estremi della città*, in MANIERI ELIA M., «Topos e Progetto. Il topos come meta», 1999, pp. 97-126.
- ¹³⁶ Si definisce *linguistica* la disciplina che studia il linguaggio umano e le sue manifestazioni (lingue). La *linguistica diacronica* studia i fenomeni linguistici da un punto di vista storico e comparativo. La *linguistica storica* invece si propone di ricostruire le fasi antiche delle lingue. La *linguistica* è strettamente legata allo studio sistematico dei testi letterari.
- ¹³⁷ A. CARLINI, "Architettura per l'archeologia" in P. PORRETTA (a cura di), *Arch.it.arch.*, cit., pp. 158-159.



2.4. Vuoto è/e spazio: progettare con i vuoti

«Space is a void, a pocket of air that must be contained to define a limit»

F. e M. Aires Mateus, *VOIDS Biennale di Venezia, 2010*

«Il primo fatto notevole intorno allo spazio visivo è il suo vuoto, un vuoto attraverso cui gli oggetti si muovono o in cui stanno (...). L'uomo prende conoscenza del vuoto che lo circonda e gli conferisce forma fisica e un'espressione. L'effetto di tale trasfigurazione, che innalza lo spazio nel segno delle emozioni, è la concezione di spazio. È la descrizione dell'interiore relazione dell'uomo con quello che lo circonda (...)»

Sigfried Giedion, *L'eterno presente: le origini dell'arte*

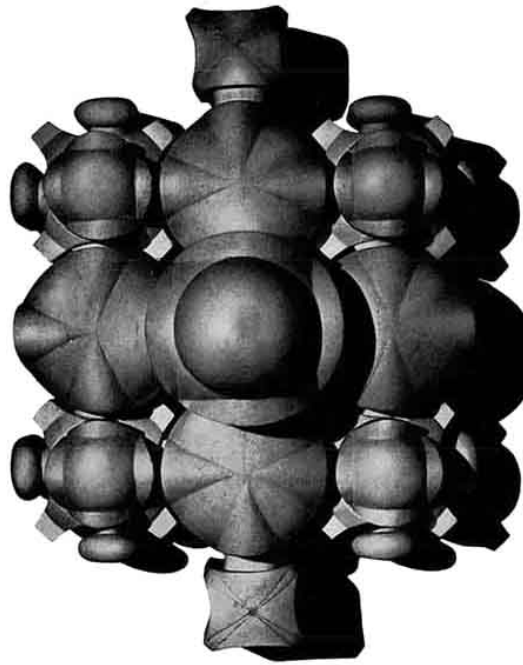
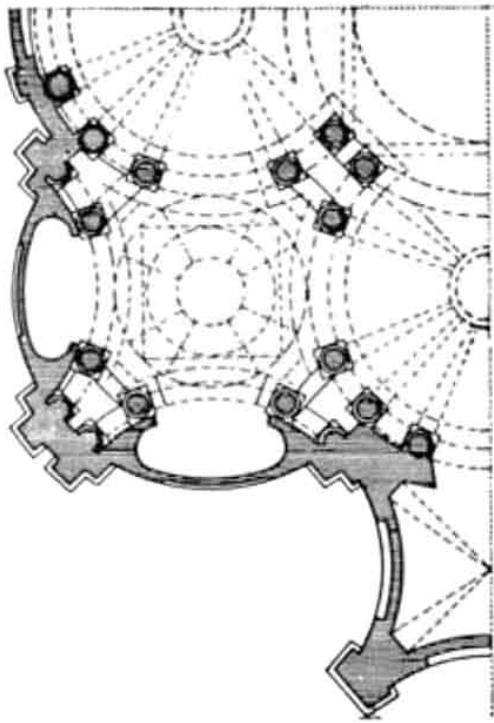
Generalmente, in architettura, per definire il concetto di vuoto si tende preminentemente a far riferimento al termine ad esso opposto, ossia lo spazio. I due termini complementari rappresentano l'uno per l'altro la necessaria antitesi, sebbene si potrebbe affermare che essi sostanzialmente coincidono. Il vuoto inteso come assenza del pieno, come negazione della materia, come entità non-corporea, potrebbe apparire, in realtà, una definizione abbastanza riduttiva: definendolo in negativo lo si potrebbe assimilare a qualcosa che non è. Ma il vuoto è molto più di quanto sembra. Questa definizione negativa di vuoto, infatti, non trova corrispondenze nella percezione architettonica che del vuoto si ha, in quanto esso spesso domina non solo come componente tridimensionale ma anche come spazio circostante, spazio interno e come elemento guida del processo compositivo. Il vuoto agli occhi dell'architetto appare come «una porzione di spazio che muri, diaframmi, modanature delimitano»¹³⁸, appunto come un vero e proprio volume, un oggetto reale e geometricamente misurabile.

L'idea del vuoto come volume segna il passaggio dalla concezione moderna dello spazio come contenitore, come scatola pronta ad accogliere al suo interno oggetti - e architetture - alla concezione contemporanea dello spazio - e dunque del vuoto stesso - come contenuto, come massa da plasmare, da definire, da rendere evidente rispetto ad uno sfondo.

Tale concetto è magistralmente elaborato nella mostra curata da Bruno Zevi, nei primi anni '60, in occasione della quale egli fece realizzare dei plastici che riproducevano l'architettura michelangiolesca letta e rappresentata in negativo, ossia evidenziandone i vuoti interni, delimitati dai muri. Lo stesso processo interpretativo di Zevi viene ripreso nel processo creativo di Rem Koolhaas quando nel 1989 progetta la Biblioteca di Francia: egli parte dallo scavo, dalle cavità, dai buchi che definiscono gli spazi interni al un grande parallelepipedo, in cui si svolgono le attività principali, i percorsi, i collegamenti, le relazioni tra gli utenti.

Sulla stessa linea si attestano i più recenti esperimenti progettuali dei fratelli portoghesi Manuel e Francisco Aires Mateus, la cui poetica si fonda sulla forma e sulla presenza del vuoto come elemento costruttore della loro architettura. Un'architettura che ha come base fondante l'atto dello scavo, del togliere materia, della sottrazione di volumi ad una forma definita a priori: un sistema compositivo basilare che torna in svariate opere, siano esse case, musei, architetture

¹³⁸ L. PRESTINENZA
PUGLISI,
*Che cos'è il
vuoto?* in [www.b-e-t-a.net/000/html/02_riflessioni/
sub_prestinenza](http://www.b-e-t-a.net/000/html/02_riflessioni/sub_prestinenza)



Progetto per la chiesa di S. Filippo Neri in Casale Monferrato di G. Guarini, 1737
 Volumi degli spazi della chiesa di S. Filippo Neri, L. Moretti, 1952

Museo di Madinat al-Zahra, Cordoba
 Nieto Sobejano, 2009



urbane o progetti che si relazionano con il paesaggio. Si potrebbe quasi affermare che essi progettano vuoti spaziali, se si pensa a ciò che affermano nella presentazione della loro opera VOIDS alla Biennale di Venezia del 2010: «Space is a void, a pocket of air that must be contained to define a limit. (...) To design spaces is to design the possibilities of life, with limits made material. Space is defined by form, texture, color, temperature, smell, light. Also as void, a mental process of control over construction where space is at the core: adding substraction, building excavation. It shifts the center of experience from form to life. At the forefront, space: nearly autonomous, nearly absolute»¹³⁹.

Sulla stregua dell'interpretazione di vuoto e di scavo archeologico, è concepito anche il Madinat al-Zahra Museum degli architetti Nieto e Sobejano. I due architetti spagnoli trovano nel fascino dei resti archeologici non solo la testimonianza del passato, ma anche un *driver* per la costruzione delle architetture future: i resti della vecchia città ispano-musulmana suggeriscono un dialogo con coloro che, mille anni prima, avevano concepito e costruito quelle architetture e, allo stesso tempo, fanno sì che si instauri un lavoro in simbiosi con il paziente lavoro degli archeologi e con il paesaggio agrario circostante, a cui la geometria delle rovine ha dato un'inaspettata qualità astratta. Proprio l'analisi del contesto porta gli architetti a decidere di non costruire in quel determinato paesaggio: nella vasta distesa di terra, ancora in attesa di essere scavata, decidono di agire come un archeologo non aggiungendo una nuova struttura ma scavandola sotto terra, come se il museo fosse sempre esistito in tale luogo. E il procedimento compositivo è proprio quello della *metafora dello scavo* e ripercorre le tappe del lavoro archeologico, come gli stessi Nieto e Sobejano descrivono nella relazione di progetto: «Abbiamo stabilito una griglia ortogonale a due dimensioni, un punto di origine e di altezza di riferimento. Abbiamo segnato i volumi rettangolari da cui lo scavo del terreno deve iniziare ed eliminato una serie di livelli in strati di spessore standard. Questo compito paziente ha dato risultati promettenti, rivelando la planimetria di un edificio le cui pareti sono state utilizzate per configurare il museo, l'auditorium, i laboratori e lo spazio di archiviazione. Abbiamo quindi definito i muri perimetrali, alzato un primo livello, e realizzato una copertura. Dopo aver scoperto pavimenti di antichi cortili e corridoi li abbiamo restaurati e trasformati in elementi chiave del nuovo progetto. Infine, abbiamo delimitato il contesto del nostro intervento, costruendo una recinzione perimetrale: una zona in grado di proteggere i resti trovati»¹⁴⁰.

A partire da questa metafora dello scavo appare chiaro come il progetto di architettura in area archeologica possa in realtà assumere un carattere propriamente metaprogettuale. In questi particolari contesti, infatti, il progetto di architettura sarà sempre caratterizzato da un margine di imprevisto che porta alla necessaria definizione di un'idea forte che sia però in grado di prevedere il futuro *paesaggio a venire*, definito da un passato riportato alla luce. In questo senso, il progetto diventa un'*opera aperta*, non assertiva, non-finita in sintonia con l'incertezza tipica dell'area archeologica. Un progetto, come scrive Alessandra Carlini, che si basa «non tanto nella forma di ciò che si è fatto, quanto piuttosto nella forma risultante da ciò che non si è fatto»¹⁴¹.

¹³⁹ F. e M. AIRES MATEUS, VOIDS biennale di venezia, in <http://www.airesmateus.com>

¹⁴⁰ http://www.nietosobejano.com/project.aspx?i=1&t=MADINAT_AL-ZAHRA_MUSEUM#

¹⁴¹ A. CARLINI, "Architettura per l'archeologia" in P. PORRETTA (a cura di), *Arch. it.arch. Dialoghi di Archeologia e Architettura. Atti dei seminari 2005-2006*, cit., pp. 165-166



«Non una casa viene costruita, non una architettura progettata ove la ruina non sia implicita, posta quale pietra di fondamenti, ciò che in noi vive immortale, non trova pace delle nostre opere»

E. Junger, *Sulle scogliere di marmo*

FRAMMENTI E SFONDO

RELAZIONI E QUESTIONI DI ORDINE

3.1. Fra(g)me(nt)s: contenitori e frammenti

«ciascun frammento residuale (...) non rimanda che a se stesso. Eppure, come se si trattasse di frasi slegate e apparentemente prive di senso (...) tali unità a sé stanti attendono di essere combinate in percorsi e in sequenze».

A. Ricci, *Attorno alla nuda pietra*

Il carattere frammentato di un contesto archeologico porta a riflettere sul tema delle parti che sopravvivono ad un intero trasformato e sulle modalità con cui debbano stabilirsi le relazioni tra queste in modo da realizzare nuove connessioni e nuovi circuiti di significati. Infatti, il compito più evidente che viene affidato al progetto del nuovo in contesti così particolari come quelli archeologici è spesso proprio quello della compensazione della lacuna e della riconnessione dei frammenti. Lo sforzo che si richiede al progettista è frequentemente quello di restituire un'*unitarietà* all'oggetto archeologico che sia un'*unitarietà di senso* più che di *figura*, senza tuttavia affidarsi all'operazione di mimesi di un'immagine la cui ricostruzione è talvolta difficoltosa a causa degli scarsi elementi a disposizione che ne testimoniano la conformazione originaria.

Il ruolo svolto dai frammenti riveste un'importanza centrale nel dibattito antico-nuovo, se si pensa alle diverse e numerose posizioni a riguardo. Tra queste, quella di Piero Sanpaolesi che sostiene, a differenza di Cesare Brandi, che ognuno dei frammenti rappresenta in sé l'opera d'arte, così come ogni pezzo in cui è possibile suddividere un magnete continua ad essere una calamita: «in ogni frammento l'opera d'arte rimane tale, non solo, ma ci consente di apprezzare le aggregazioni come un tutto»¹⁴². Secondo la sua tesi, dunque, è possibile affermare che anche «il rudere è un frammento in cui si conserva una porzione dell'opera, ma in tale porzione sussiste la validità intera dell'opera: sussiste dunque l'opera d'arte stessa».

Secondo la teoria brandiana, seppur fisicamente frammentata, l'opera dovrà continuare a sussistere «potenzialmente come un tutto in ciascuno dei frammenti e questa potenzialità sarà esigibile in una proposizione direttamente connessa alla traccia formale superstita, in ogni frammento»¹⁴³.

Ancora, il termine frammento è emblematico nella descrizione di opere come quelle dell'architetto Carlo Scarpa: a partire dalla fine degli anni '50, infatti, egli definisce una vera e propria poetica basata sull'accumulazione dei segni, sulla moltiplicazione dei suggerimenti formali, sull'organizzazione aperta di frasi interrotte.

Il termine frammento è però allo stesso tempo denso di implicazioni che dovrebbero essere verificate analiticamente e filologicamente nei testi in questione. Come scrive Manfredo Tafuri a tale proposito, «un frammento, se preso in senso proprio, parla sempre di un tutto irreparabilmente perduto. Per quanto esso si articoli, è a quel tutto organico, a quella pienezza, a quella sfericità ideale che il suo apparire rinvia. In altri termini, il frammento è di per sé stesso 'evento luttuoso'. Esso vive, ma rifiuta la propria autonomia, si pone in evidenza, ma insiste nel denunciare una nostalgia perversa per una totalità defunta, irrecuperabile»¹⁴⁴.

¹⁴²
L. GIOENI,
Brandi e Sanpaolesi:
Odos e Methodos
del restauro, in
«ANATKH»,
n. 48, 2006

¹⁴³
Ibidem

¹⁴⁴
M. TAFURI,
"Il frammento, la
'figura', il gioco.
Carlo Scarpa e la
cultura architettonica
italiana", in F. DAL
CO, G. MAZZARIOL,
Carlo Scarpa: *Opera
completa*, Electa,
Milano 1984

E proprio in virtù di questa unitarietà irraggiungibile, Friedrich Schlegel, già alla vigilia del XIX secolo, comprendendo che la perfezione delle opere classiche era ormai irripetibile, affermava che la frammentarietà sarebbe stata un'opportunità straordinaria per rinnovare le espressioni artistiche facendo proprio della discontinuità un punto di forza del linguaggio moderno¹⁴⁵.

Così, in diversi campi artistici come nel teatro e nella letteratura, si è privilegiato il paradosso, l'ambiguità, l'ironia, l'interpretazione multipla di medesimi testi, come in architettura si è guardato al montaggio di frammenti appartenenti a contesti linguistici e storici lontani, sovvertendo le regole del linguaggio tradizionale.

Parlare di frammenti in ambito archeologico assume un valore ancora più pregnante ed occorre pertanto, a nostro avviso, fare una distinzione necessaria tra due termini che troppo spesso vengono confusi e utilizzati indifferentemente, sebbene la loro origine (qui intesa come interpretazione della loro storia) e il loro senso (qui inteso come declinazione e direzione progettuale intrinseca) siano differenti: frammento, appunto, e rovina.

Il termine rovina, in latino *rūīna*, trae le sue origini dal verbo *ruĕre*, ossia 'precipitare', indicando così una grave distruzione e crollo, totale o parziale, di edifici o, al tempo stesso, rappresenta i resti, le strutture superstiti di edifici e di complessi urbani parzialmente distrutti: è evidente il senso di caduta, di perdita di integrità dell'opera che suggerisce e innesca nell'osservatore un sentimento di nostalgia e di rammarico per un tempo glorioso andato e lontano, non più raggiungibile.

Il termine frammento, invece, in latino *fragmentum*, deriva dal verbo *frangĕre*, 'rompere', ed indica le parti in cui si è rotto un oggetto o le parti di un'opera pervenutaci mutila: a differenza della rovina, i frammenti sono per certi versi dotati di una propria indipendenza ed autonomia linguistica, tale da renderli materiali capaci di essere rimessi in circolo, in relazione, creando nuove figurazioni e assumendo nuovi significati, diventando così «protagonisti di una nuova estetica»¹⁴⁶.

La visione e l'interpretazione del frammento nel progetto di architettura per l'archeologia si lega a quella che Claude Lévi-Strauss definisce fusione semantica, ossia un'operazione di decontestualizzazione e di inserimento di segni preesistenti in un contesto nuovo, al fine di attribuire loro significati diversi.

Operare con i frammenti implica, dunque, porre l'attenzione su come questi segni possano essere messi in relazione tra loro e con il contesto in cui sono collocati. Elemento che assume un ruolo significativo è pertanto il limite, la cornice, il *frame*, all'interno del quale - o al di fuori del quale - tali frammenti si inseriscono per relazionarsi con la preesistenza. In ambito archeologico, in particolar modo, in virtù della grande distanza temporale che ci separa dalle rovine, è evidente come esse si carichino di valori legati all'epoca passata e al sito originario: valori che vengono riconosciuti nei reperti e che diventano il tema-guida per il progetto contemporaneo. La ricomposizione dei frammenti, in una chiave che ne rispecchi l'autonomia figurativa e semantica, rappresenta quella che Umberto Eco definisce come una delle declinazioni più innovative e promettenti, benché ancora poco esplorata, del progetto contemporaneo, «un movimento ansimante e avventuroso di riscoperta» delle forme e dei contesti originari, creazione di nuovi spazi¹⁴⁷.

Lavorare con i frammenti può però esplicitarsi in diverse modalità.

Si può operare ponendo l'attenzione sull'accostamento dei segni del passato, come fa Dimitris Pikionis, utilizzandoli come materiali con cui esprimere una nuova modernità che si pone in continuità con la storia antica, traendo da essa la propria legittimazione:

¹⁴⁵
Cfr. F. VIOLA, "Lo sguardo dell'architetto", in F. VIOLA, *Pietra su Pietra. La storia come materiale di progetto*, cit., p. 13

¹⁴⁶
Ibidem

¹⁴⁷
U. ECO, *La struttura assente*, Bompiani, Milano 1968, cit. in F. VIOLA, "Lo sguardo dell'architetto", in F. VIOLA, *Pietra su Pietra. La storia come materiale di progetto*, cit., p. 35

la sua poetica è basata sul riuso di frammenti esistenti e sullo sguardo verso il paesaggio, preludendo alla moderna *Land Art*. Nel suo famoso progetto del *percorso di risalita all'Acropoli di Atene*, infatti egli usa gli elementi e le pratiche costruttive del vernacolo, reinterpreta l'architettura bizantina, ripone sul terreno le pietre della città distrutta, in virtù di un proprio personale concetto di continuità. Frammenti archeologici si mischiano, nella pavimentazione dei tracciati o nei muri dei sentieri, con frammenti di macerie, lastre di marmo, placche di cemento, sassi e scarti di cava¹⁴⁸. Come scrive Lewis Mumford a riguardo, Pikionis resuscita i significati del luogo attraverso un gesto architettonico quasi astratto senza citare direttamente nessuna forma del passato: egli non usa la cultura archeologica o storica del suo tempo, ma piuttosto Klee e Kandinskij, evoca altre culture lontane come quella orientale¹⁴⁹. Lo stesso Pikionis scriverà poeticamente, «nella parte si nasconde il tutto. E il tutto è la parte. Tu pietra tracci i diagrammi di un paesaggio. Sei tu il paesaggio stesso. Ancor più sei il tempo che starà sopra le pietre incorrotte della tua Acropoli». Il frammento, dunque, la pietra, è contesto ed è generatore del progetto. Pikionis riprende le tradizioni costruttive già quasi scomparse e utilizza le tracce della storia, evitando tuttavia il rischio dell'anacronismo e del Kitsch per realizzare un'opera senza tempo che amplifica le qualità del luogo e conduce alla roccia sacra¹⁵⁰: egli utilizza l'astrattezza piuttosto che la ripetizione di qualcosa che 'non può essere più ciò che è stato', ragiona sul rapporto tra i frammenti di architetture e di paesaggi riprendendo il carattere tipico delle rovine e rompendo così le barriere del tempo e dello spazio¹⁵¹.

La sospensione del tempo è una caratteristica che attraversa anche le opere del già citato Carlo Scarpa, quando si trova a dover mettere in mostra i frammenti del passato: egli analizzare i rapporti che si instaurano tra i frammenti e tra questi con i soggetti/osservatori. Nelle sue opere si sofferma su tali relazioni in nome non solo della peculiarità dei singoli segni da mostrare, ma anche di specifiche grammatiche della visione. Il suo intento primario è quello di distinguere e fare ordine tra i frammenti, evidenziandone le individualità, i differenti materiali ed i trattamenti superficiali, senza ricercare una relazione d'ordine generale che esprima la volontà di tenere insieme le parti per suggerire l'immagine di una totalità perduta. La storia per Scarpa è costituita da oggetti da mostrare e valorizzare per le loro intrinseche qualità formali, indipendentemente dal contesto in cui sono inseriti e da ogni tipo di relazione con esso. Nel caso di Scarpa, a differenza di Pikionis, l'attenzione si focalizza sull'elemento di contenimento dei frammenti, sulla cornice: «essa non è parte di un tutto, espressione di un sistema di regole e relazioni più ampie, ma un fatto a sé stante, autonomo ed indipendente»¹⁵². Nel mostrare i segni del passato, egli non unisce ma separa, isola, sospende gli oggetti in una dimensione atemporale, attraverso i suoi piedistalli, i supporti, i telai metallici, i colori vivaci e contrastanti degli espositori dall'effetto straniante. Il succedersi dei materiali in forme attentamente studiate per raggiungere effetti di discontinuità ha l'obiettivo preciso di estraniare l'opera. Ma tale separazione dei frammenti dal contesto ospitante non è che il segno del profondo rispetto nutrito da Scarpa per l'opera d'arte: egli opera per *commenti*, facendo ben attenzione a non interpolare le proprie frasi ai testi da lui immersi in un tempo e in uno spazio lontani - e allontanati. Così la macchina scenica ideata per la statua di Cangrande a Castelvecchio, fa sì che Scarpa possa giocare con le tracce della storia invitando ad accettare la discontinuità del tempo storico, ad operare su di esso, a 'lavorarlo' attraverso successive costruzioni. Come scrive Tafuri, «le opere sistemate da Scarpa appaiono liberate: liberate dai nessi tradizionali, libere per letture innovative, liberate come immagini problematiche, che invitano a interrogarsi sul loro senso. Né necrofilia, né

¹⁴⁸ F. MORGIA, "Progetti di rovine", in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., p. 336

¹⁴⁹ Cfr. A. FERLENGA, "Segni", in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., p. 298

¹⁵⁰ Cfr. A. FERLENGA, *Dimitris Pikionis*, in «Casabella», n. 638, 1996

¹⁵¹ Cfr. A. FERLENGA, "Segni", in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., p. 298

¹⁵² F. VIOLA, "Lo sguardo dell'architetto", in F. VIOLA, *Pietra su Pietra. La storia come materiale di progetto*, cit., p. 31



Risalita all'Acropoli, Atene
D. Pikionis, 1960



Museo di Castelvecchio, Verona
C. Scarpa, 1958-75

¹⁵³
M. TAFURI,
"Il frammento, la
'figura', il gioco.
Carlo Scarpa e la
cultura architettonica
italiana", cit.

¹⁵⁴
F. BRUNI, "La traccia
e il significato", in F.
VIOLA, *Pietra su Pietra*,
cit., p. 43

¹⁵⁵
F. VIOLA, "Lo sguardo
dell'architetto", in F.
VIOLA, *Pietra su Pietra*,
cit., p. 31

¹⁵⁶
Cfr. O. ROSSI
PINELLI,
"La «bellezza
involontaria»: dalle
rovine alla cultura del
frammento tra Otto
e Novecento", in M.
BARBANERA (a cura
di), *Relitti riletti*, cit.,
pp. 140-157

¹⁵⁷
Nell'opera *Eupalinos o
l'Architetto* di Paul Valéry,
Socrate passeggiando
in spiaggia trova un
oggetto misterioso e si
domanda se «l'oggetto
più ambiguo del mondo
[sia] opera della vita,
dell'arte o del tempo,
e giuoco di natura?». Socrate riflette sul luogo
del ritrovamento, la
spiaggia, «confine tra
Nettuno e la Terra è il
luogo del più funebre e
ininterrotto commercio.
Ciò che il mare rifiuta,
ciò che la terra non
sa trattenere, i relitti
enigmatici, le membra
paurose delle navi
sconnesse, le carogne
orribilmente beccate e
levigate dai flutti, l'erbe
mollì disvelate dalle
tempeste alla pastura
trasparente delle mandrie
di Proteo, i mostri flosci
dai colori freddi e smorti;
tutte le cose, infine, che
la fortuna abbandona
ai furori littorali ed
alla contesa senza
conclusione dell'onda
colla riva, vengono là
portate e deportate,
sollevate, riabbassate,
prese, perdute, riprese
secondo l'ora e il
giorno: tristi testimoni
dell'indifferenza dei
destini, ignobili tesori in
balia d'un commercio
perpetuo ed immutabile». Socrate, infine, non
riuscendo a stabilire
l'origine dell'oggetto
lo restituisce al mare.
(P. VALÉRY, *Eupalinos o
l'architetto*, Biblioteca
dell'Immagine, Pordenone
1988, pp. 48-51)

cronofobia traspaiono dalle sue opere; piuttosto un rapporto quasi 'naturale' con la molteplicità dei tempi storici». Sarà forse più corretto parlare non di una poetica del frammento, per Scarpa, bensì di una poetica fatta di figure. Figure, non immagini né spezzoni nostalgici di totalità, sono le icone riconoscibili nell'architettura scarpiana¹⁵³: i suoi interventi intendono chiudere fra virgolette il discorso figurativo del passato piuttosto che cancellarlo.

A Sagunto, invece, Giorgio Grassi ingloba nella ricostruzione del *Teatro romano* i frammenti preesistenti: segni impossibili da coordinare nella loro autonomia trovano nell'edificio il loro ordine secondo una idea di architettura come «museo atemporale di oggetti che possono muoversi nello spazio e nel tempo per mostrarsi a noi sempre come architetture»¹⁵⁴. Questa operazione è possibile in quanto l'architettura del teatro era tutta lì presente nella rovina, immanente ai frammenti: Grassi dà vita ad una unità dell'apparizione restituendo quanto appartiene all'involucro interno del monumento, necessario a definire lo spazio racchiuso, lo spazio caratteristico del teatro romano, ivi compreso il problema delle lacune. Lo stesso farà sempre Grassi anche nell'intervento al *Teatro romano di Brescia*: egli ripropone, infatti, la restituzione dell'immagine ricostruendo in cotto, in base ai frammenti trovati in sito, l'intero sistema del palcoscenico.

Molti artisti moderni hanno ricavato dall'iconografia del passato spunti per le loro opere ignorando, invece, ogni legame culturale, politico o ideale, con i contesti originari: questo procedimento di decontestualizzazione riguarda anche l'insieme dei segni e delle forme immateriali tratte dalla storia. In questo modo l'eredità del passato nel suo insieme viene considerata come un «immenso giacimento di materiali utili al progetto»¹⁵⁵, non più solo espressione di storie e significati lontani, ma elementi da riattivare nella contemporaneità in virtù di un'artisticità intrinseca che non dipende dalla loro originaria collocazione storica o geografica. Le stesse forme casuali dei bordi fratturati, testimoni della separazione dall'opera originaria, possono suggerire nuovi usi e combinazioni inedite¹⁵⁶: in questa ottica, poco importa se la forma che configura il frammento sia «opera della vita, dell'arte o del tempo, e giuoco di natura»¹⁵⁷, poiché quello che conta è che questi segni vengano riconfigurati in modo da acquistare nuova vita e nuovi significati.

3.2. Il ruolo dello sfondo

Unitamente al tema delle relazioni tra le parti e del contenitore, un ulteriore - ma non meno importante - tema connesso alla questione dei frammenti è quello che si potrebbe definire come "sfondo". Inteso come piano retrostante, come livello prospettico che sta dietro l'oggetto della rappresentazione, lo sfondo viene anche considerato come *background*, ambiente o scena in cui si svolge l'azione di un'opera narrativa, teatrale o cinematografica.

In relazione al progetto di architettura in ambito archeologico possiamo considerare come sfondo il progetto stesso, sia da un punto di vista concettuale che concreto: se l'idea dell'architetto legittima e tiene insieme i frammenti preesistenti, ossia ne ri-compone una nuova figuratività, sarà possibile, dunque, leggere in filigrana tali scelte progettuali, esplicitate dalle relazioni dei segni e dalla nuova immagine dell'opera. La scelta, l'idea, la creazione, sono la scena in cui si dà vita alla nuova narrazione, in cui viene scritto un ulteriore capitolo nella storia della preesistenza. Allo stesso modo, gli elementi di supporto, di contenimento, di esposizione, di ricostruzione, rappresenteranno la base che mette in risalto tali preesistenze, differenziandosi da esse attraverso la propria consistenza materica, tutta appartenente alla contemporaneità.



Già Cesare Brandi, nella definizione delle tecniche di restauro pittorico e in particolar modo del rigatino, applica i moderni studi della *Gestalt* sul risarcimento delle lacune: secondo queste riflessioni le reintegrazioni necessarie a restituire l'immagine unitaria dell'opera vengono realizzate con lo scopo di chiarire i rapporti tra il piano della superficie originaria e le lacune risarcite. Le operazioni di completamento hanno, infatti, l'obiettivo di far emergere il carattere del frammento, sostenendo comprensione e leggibilità dei reperti smembrati. Due gli atteggiamenti possibili: dal un lato operare con l'antico in modo da ricucire le contraddizioni della storia recente del reperto, dall'altro esaltare il carattere non-finito del luogo e la sua dimensione di cantiere quasi congelato¹⁵⁸.

Il concetto di sfondo legato alla messa in mostra di oggetti frammentati viene magistralmente interpretato nei pannelli del *Bilderatlas Mnemosyne*, montati dal critico d'arte Aby Warburg e dai suoi collaboratori tra il 1926 e il 1929, in occasione della conferenza tenutasi alla Biblioteca Hertziana di Roma. Il montaggio di queste tavole espositive si presenta come un «processo stocastico, una rapsodia composta non solo di pieni – le immagini, di diverso formato delle opere d'arte convocate come testimoni a raccontare la storia della tradizione classica - , ma anche di spaziature, di calibrati intervalli: gli spazi vuoti che nell'Atlante *Mnemosyne* sono lasciati tra immagine e immagine, tra forma e forma, tra epoca e epoca raccontano la distanza tra l'antico e il contemporaneo, tra il Rinascimento e il moderno»¹⁵⁹. La particolare articolazione delle tavole esposte era anche legata a questioni prettamente pratiche: esse non erano solo uno strumento di comunicazione delle ricerche in corso nella biblioteca amburghese, ma altresì un monumentale menabò che doveva servire per l'impaginazione a stampa dell'Atlante. Per questo motivo nei pannelli spiccavano i margini neri che, come cornici di dimensioni diseguali, davano un risalto criticamente diversificato ai singoli elementi della composizione; allo stesso tempo essi servivano anche a fornire al grafico indicazioni precise e inderogabili sul montaggio durante la stampa. Come commenta Monica Centanni, «sul piano semantico, sia il formato non uniforme scelto per ciascuna immagine, sia la spaziatura tra le fotografie hanno la funzione che in un testo è affidata alla punteggiatura, come i segni di interpunzione nella scrittura che fanno pausa, fanno senso: concedono tempo alla riflessione sul senso delle parentele e delle affinità che gli accostamenti suggeriscono»¹⁶⁰.

Ecco che il progetto/sfondo diventa per la composizione degli oggetti e dei frammenti, regola - punteggiatura appunto - elemento ordinatore, che dà senso e tiene unite le parti. Operare non con un intento di recupero dell'unitarietà perduta, ma con la volontà di scrivere un nuovo testo a partire da frasi e parole s-connesse: questo dovrebbe essere – a nostro avviso – lo spirito che muove il progetto di architettura, oggi, per l'archeologia.

Come scrive Karel Teige in un suo saggio del 1932, «il valore estetico sta nella composizione complessiva dell'opera; i frammenti di cui è composta l'opera sono esteticamente indifferenti e senza valore»: tale affermazione ha senso solo se è disposti ad ammettere che la composizione, che è alla base della raffigurazione, sia riconoscibile in quanto tale e cioè come risultato dell'accostamento dei frammenti diversi e disomogenei¹⁶¹. Ossia che il fondo, su cui si 'staccano' gli elementi della composizione, diventa al tempo stesso strumento efficace per la lettura e la comprensione dell'opera: così nel contesto archeologico, il progetto diventa interprete dei processi di trasformazione e dei rapporti che la preesistenza intrattiene con le istanze dell'architettura contemporanea. Nel caso dell'archeologia infatti, si è di fronte alla perdita del principio figurativo originario e risulta necessario stabilire attraverso il progetto un nuovo ordine formale che leghi le tracce esistenti e che determini una condizione di ordinamento delle parti future.

¹⁵⁸
 Cfr. A. CARLINI,
 "Architettura per
 l'archeologia"
 in P. PORRETTA
 (a cura di), *Arch.
 it.arch. Dialoghi
 di Archeologia e
 Architettura. Atti dei
 seminari 2005-2006*,
 cit., pp. 164-165

¹⁵⁹
 M. CENTANNI,
 "Per una iconologia
 dell'intervallo.
 Tradizione dell'antico
 e visione retrospettiva
 in Aby Warburg e
 Colin Rowe", in
 M. MARZO (a cura
 di), *L'architettura come
 testo e la figura di
 Colin Rowe*, Marsilio
 Editori, Venezia
 2010, p. 59

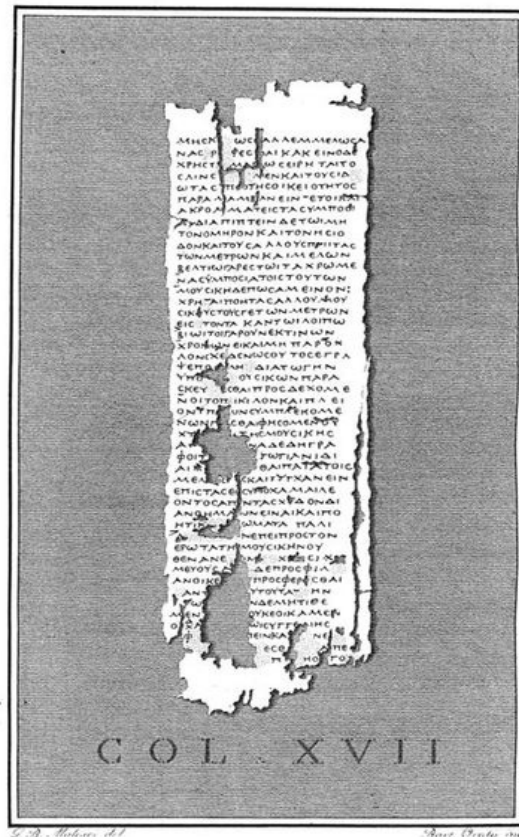
¹⁶⁰
 Ibidem

¹⁶¹
 K. TEIGE, cit. in L.
 ORTELLI, "A proposito
 di Collage City" in
 M. MARZO (a cura
 di), *L'architettura come
 testo e la figura di
 Colin Rowe*, cit., pp.
 181-182

αλλῶ τοπῇ κατοψομένη.
 Περὶ τοίνυν τῆς διὰ τῶν μου-
 σικῶν τοῦ θεοῦ τιμῆς εἰρη-
 ται μὲν αὐταρχῶς καὶ προ-
 5 τέρων, καὶ πάλιν τινὰ ρηθῆ-
 σεται, τὰ δὲ τούτῳ ἀντιθέτω
 καὶ νῦν ὅτι τοῦ δαίμονος μὲν
 οὐ προσδεῖται τινος τιμῆς, ἡ-
 μιν δὲ φυσικὸν εἶναι αὐτοῦ
 10 τιμῶν, μάλιστα μὲν δῖαις
 θεολογῶν, ἐπεὶ δὲ καὶ
 τοῖς κατὰ τοὺς πατρίους παραδε-
 δομένοις ἐκαστῶν τῶν
 κατὰ μέρος, μου-
 15 σικῇ δ' οὐκ ἐπιτέταται. Δι-
 οπερ οὐδὲ συναγεται τοῖς
 κατὰ μέρος αὐτῇ χρῆσι-
 μεύειν, ἀλλ' ἐπεὶ ἀρχαῶν τῶν
 δημοσίων καὶ τοῦτο δ' οὐ-
 20 τε πάντες εἶδος αὐτῆς, οὐδὲ δ-
 ον ποτὲ παραλαμβάνε-
 ται διαπεποιημένων μα-
 λα ὑποπαλαίων (καὶ οὐ-
 χ' ὑποπάντων, ἀλλ' ὑποτι-
 25 νων ἐλλεικῶν, καὶ κατὰ ε-
 νίους καιροὺς) καὶ μὴ νῦν
 διὰ μισθῶν ἀνδρῶν,
 καὶ πολλὰ τερετίζων ἐμπει-
 ρίας κατὰ τὸν λόγον πρὸς τι-
 30 μῶν τοῦ θεοῦ συνεγγεῖν καὶ
 μάλλιν γὰρ καὶ πολλὰ πλεον-
 οντος ὡς γινόμενης, καὶ
 διαμονίμης τῆς μουσι-
 κῆς ᾗδ' πρὸς γὰρ τὰ ἱερά
 35 πρυττανεμένης, ὅσον μὴ κα-
 τὰ τοὺς ἀγῶνας. Ἀλλὰ δὴ καὶ
 παλαιῶν πολυμήτων
 ἢ πλείστη δόσις ἔχει τῶν με-
 λῶν, καὶ τῶν κρουσῶν ἡ.
 40 ὥς καὶ τὸ θεωρεῖν, καὶ τοῦ θε-
 ατοῦ, καὶ τοῦ θεατροῦ, καὶ

alibi infra videbimus. ¶ Iam ve-
 ro de honore, quo per Musicos
 Divinitas adicitur, satis quidem
 & superius dictum est, & infra
 rursus aliqua dicentur; haec ta-
 men tanti momenti etiam nunc
 libet dicere. Divinitatem scilicet
 nostris honoribus nullatenus in-
 digere, nobis vero natura indi-
 tum esse eam colere, in primis
 quidem sanctis animi impulsibus
 divinitus inspiratis, deinde vero
 etiam ceremoniis patrio ritu uni-
 cuique singillatim traditis, Mu-
 sicam vero nequaquam fuisse im-
 peratam. Quapropter non inde
 colligitur Musicam, licet eas ce-
 remonias comitentur aliquando, sin-
 gulis esse utilem, sed potius pub-
 licas preces. Et proinde patet
 nec quamlibet Musicae speciem,
 nec quidquid unquam traditione
 adeptus valde usitatum ab an-
 tiquis, (neque ab omnibus, sed
 a quibusdam Graecis, & certis
 temporibus) quodque nunc per
 mercenarios homines, perque pe-
 ritiam multum lascivienti voce
 perstringendi exercetur, ad Divi-
 nitatem colendam rationabiliter
 conducere: & praesertim cum
 multo plus sit hodie venalita-
 tis, & Musica in sacris constan-
 ter sit repudiata, tantum non
 in agonibus. Imo etiam anti-
 quitus celebriorum agnorum plu-
 rima praebitio non in cantibus,
 & instrumentorum pulsationibus
 consistebat. Ita ut & θεωρεῖν
 spectandi, & θεατὸν spectantis,
 & θεατρὸν theatri, &

CAP. II.
 An Musi-
 ca Divinitas
 sit, quidam
 per deum
 dicunt.



Papiri Ercolanensi, Biblioteca Nazionale di Napoli
 in rosso le integrazioni apportate dagli studiosi nell'Ottocento

Meta-architecture, Memory and Invention
 Nieto e Sobejano, 2013

Our projects already exist, unwittingly, in our memories. They reappear unexpectedly, triggered by strange associations of which we are scarcely aware. We are bound to recollections, images, impressions that mostly occur in our childhood and adolescence and that alter with new experiences, in permanent renewal. At some point a forgotten memory, an image, a sound, or a phrase we recorded reappears in the process of every project: an indication that guides us toward a certain path.

Our projects already exist, unwittingly, in our memories. They reappear unexpectedly, triggered by strange associations of which we are scarcely aware. We are bound to recollections, images, impressions that mostly occur in our childhood and adolescence and that alter with new experiences, in permanent renewal. At some point a forgotten memory, an image, a sound, or a phrase we recorded reappears in the process of every project: an indication that guides us toward a certain path.

Our projects already exist, unwittingly, in our memories. They reappear unexpectedly, triggered by strange associations of which we are scarcely aware. We are bound to recollections, images, impressions that mostly occur in our childhood and adolescence and that alter with new experiences, in permanent renewal. At some point a forgotten memory, an image, a sound, or a phrase we recorded reappears in the process of every project: an indication that guides us toward a certain path.

3.3. A partire da ciò che resta: scrivere con i frammenti

«Dio (...) interrompe la costruzione della torre [di Babele], e infatti non la distrugge completamente. La lascia allo stato di rovina, rendendo possibile tanto la molteplicità delle lingue quanto anche l'architettura»

J. Derrida, *Labirinto e Archi-testura*¹⁶²

«E poi, cose, oggetti, eventi, non valgono per sé, chiuso nell'involucro di una loro pelle individua, sfericamente contornati nei loro apparenti confini (Spinoza direbbe modi): ma valgono in una aspettazione, in un'attesa di ciò che seguirà, o in un richiamo di quanto li ha preceduti e determinati»

C. E. Gadda, *Un'opinione sul neorealismo*,

L'antico, non più modello di apprendimento di codici a-storici, diventa per il progettista un magazzino, un accumulo di memorie, di materiali della forma da far affiorare di volta in volta nel proprio lavoro. Un processo fortemente soggettivo attraverso cui l'architetto seleziona e manipola i riferimenti, i frammenti e i segni che ritiene più congeniali alla narrazione architettonica. Nel momento in cui il frammento archeologico, nel suo processo di ritorno alla natura, si confronta con il mondo delle forme architettoniche, la rovina perde il suo significato originario e si trasforma in *segno* che torna ad appartenere al presente, al tempo del progetto, ad un tempo più ampio di quello storico a cui essa deve la sua origine¹⁶³.

Il ruolo dell'architetto è quello di assumere i dati che provengono dagli studi stratigrafici e dalle istanze conservative per esprimere arbitrariamente e a seconda dei casi il proprio atteggiamento: egli può talvolta optare per la riproposizione architettonica dei luoghi storici, recuperando la distinzione tra le parti, la riconoscibilità dei luoghi, mettendo ordine; talaltra scegliere di sottolineare la dimensione di fuoriscala del frammento, in modo da restituire la discontinuità evolutiva che ha segnato la storia di quel luogo¹⁶⁴. Alla figura dell'architetto si affianca quella altrettanto attiva dell'osservatore che attraverso un lavoro mentale ri-compone la figura originaria osservando i frammenti incompleti.

Gli stessi frammenti incarnano secondo Franco Purini «la nozione di resto, di residuo, di avanzo [che] è divenuta negli ultimi due decenni, anche a seguito delle poetiche decostruzioniste, una sorta di forma simbolica del consistere moderno delle cose. Un consistere geneticamente interrotto, che ritrova nell'incompletezza il senso di una processualità in fieri. Accompagnata da un'aura ermetica, questa idea si è posta anche come l'esito di un rifiuto premeditato nei confronti della pienezza di ogni ambito semantico. In una età che preferisce la molteplicità e la scelta di riconoscere solo ciò che è parziale appare logico e conseguente»¹⁶⁵.

Le rovine, dunque, si presentano come *testi* sui quali il tempo, attraverso un processo di riduzione¹⁶⁶, ha lentamente eliminato delle lettere, cancellato delle parole, corrosio delle frasi, in un lavoro paziente e incessante, fino ad arrivare al punto in cui tale processo ha subito una cristallizzazione e si è fermato al fine di non perdere del tutto il senso della *narrazione*

¹⁶² Intervista rilasciata a Eva Mayer nel 1984 a Parigi trad. it. parziale a cura di E. MAYER in «Domus», n. 671, 1986, cit. in J. DERRIDA, *Adesso l'architettura*, (a cura di) VITALE F., Scheiwiller, Milano 2008, p. 99

¹⁶³ Cfr. A. FERLINGHA, «Segni», in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., p. 292

¹⁶⁴ Cfr. A. CARLINI, «Architettura per l'archeologia» in P. PORRETTA (a cura di), *Arch.it.arch.*, cit., pp. 156-157

¹⁶⁵ F. PURINI, «Scrivere Architettura», in F. RISPOLI (a cura di), *Dalla forma data alla forma trovata*, cit., p. 70

¹⁶⁶ Cfr. F. NIETO, E. SOBEJANO, *Memory and Invention*, Hatje Cantz, Ostfildern 2013, pp. 22-24

architettonica/archeologica. Questi testi lacunosi si trasformano, nelle mani dell'architetto, in qualcosa di nuovo, diventando terreno fertile per progetti futuri.

La trasformazione di tracce filamentose e incomplete di testi antichi in nuovi testi parlanti è quello che accade nell'opera dei Papiri Ercolanesi rinvenuti tra il 1752 e il 1754, durante lo scavo della Villa dei Papiri e conservati oggi nella Biblioteca Nazionale di Napoli. Sepolti sotto una coltre di materiale lavico e sottoposti ad una temperatura elevatissima, i papiri di Ercolano subirono un processo di combustione che ne ha consentito la conservazione, se pure in una condizione di estrema fragilità. Dopo diversi tentativi di svolgimento, solo con la macchina di Piaggio si riuscì ad aprire questi preziosi manoscritti. Una volta aperti, gli stessi svolgitori ricopiarono fedelmente le lettere e i segni diacritici così come li vedevano, non essendo essi conoscitori del greco. I disegni realizzati dagli svolgitori rappresentano una sorta di trascrizione facsimilare dell'immagine della colonna di scrittura, comprese le sue lacune, gli strappi e gli spazi bianchi. Questi disegni, dunque, registrano lettere o porzioni di testo andate perdute negli originali a causa del processo di lento ma inesorabile deperimento, dovuto allo stato di carbonizzazione della materia papiracea. Incisi su matrici in rame, essi furono pubblicati nelle due raccolte degli *Herculaneum voluminum quae supersunt* apparse tra il 1793 e il 1876: furono editi 19 papiri in 556 tavole di rame. La caratteristica di questa maestosa pubblicazione sta nel presentare, sulla pagina di sinistra, l'incisione del disegno e, su quella di destra, il testo in colonna con in rosso le integrazioni apportate dagli studiosi, affiancato da una traduzione latina e dai commenti. Il lavoro di integrazione e di interpretazione delle parole, delle lettere mancanti da parte degli studiosi, si sostituisce a quello di eliminazione e cancellazione del tempo, riportando alla vita i testi antichi.

Allo stesso modo, all'interno delle mancanze, dei vuoti, delle lacune tra i frammenti del testo archeologico, l'architetto inserisce nuove parti, nuove parole, *ri-scrivendo, in-scrivendo, sovra-scrivendo*, una nuova architettura.

È per questo che – scrive Bernardo Secchi – in ogni forma, anche quando intenzionalmente destinata a costruire il futuro, possiamo riconoscere tracce del passato e del contemporaneo: «ogni forma del passato si introduce subdolamente entro ogni forma del presente trasformandolo, secondo la bella espressione di André Corboz, in un palinsesto nel quale possiamo riconoscere miti, idee, progetti e forme del passato riprese, ma anche invertite»¹⁶⁷.

Parafrasando Corboz, si potrebbe dire che ogni architettura è oggetto di una 'stratificazione' ed il risultato di una condensazione, in cui sarà possibile riconoscere le tracce antiche, come – appunto – in un palinsesto. Il testo architettonico è, quindi, un'accumulazione, un *iper-testo*, in cui le sedimentazioni e le storie sovrapposte nello spazio e nel tempo, saranno produttive di memorie da utilizzare come riferimenti del progetto del nuovo piuttosto che per essere confinate nel recinto della collezione archeologica. Scrivere intorno alle rovine o in-scrivere nello spazio parte del testo classico, delle narrazioni classiche, dei nomi, delle parole, delle storie della letteratura, delle referenze alla cultura, viene definito da Jacques Derrida, come «inscrivere la memoria, il libro antecedente, il modello precedente all'interno di uno spazio più ampio»¹⁶⁸, ed è così che l'architettura esplicita la sua attività di *writing*.

La stessa storia costituisce in realtà un *corpus* sistematico le cui tracce sono gli indizi, i valori invitati, trasmessi che danno senso alla nostra esperienza, ne costituiscono l'essenza. Tuttavia queste tracce sono limitate e specifiche; sono tracce di «storie che si ri-definiscono in rapporto al luogo dell'esperimento, tutt'altro che interpolate in un tempo lineare, contraddittorie e conflittuali talvolta. (...) Il progetto rimette ogni volta in questione i materiali affioranti dallo

¹⁶⁷
B. SECCHI,
Collage City in M.
MARZO (a cura di),
*L'architettura come
testo e la figura di
Colin Rowe*, cit., p. 152

¹⁶⁸
J. DERRIDA,
*A proposito della
scrittura*. Jacques
Derrida e Peter
Eisenman,
in J. DERRIDA,
Adesso l'architettura,
cit, p.226

scavo storico-analitico, li rende critici, ne fa 'problema', li fa reagire con la durezza della modificazione presente»¹⁶⁹. Sulla questione dell'evoluzione e del cambiamento in relazione alla conservazione delle testimonianze del passato, si è interrogato anche Rem Koolhaas in *Cronocaos*: «la lancinante simultaneità di preservazione e distruzione sta distruggendo ogni senso di evoluzione lineare del tempo. (...) Il momento attuale non ha idea di come trattare la coesistenza di cambiamento radicale e di stasi radicale, che è il nostro futuro. (...) Il tempo non può essere fermato nel suo corso, ma non c'è considerazione nell'arsenale della preservazione di come i suoi effetti dovrebbero essere trattati, di come il preservato può restare in vita e ancora evolversi. (...) In molti casi il passato diventa l'unico piano per il futuro»¹⁷⁰. Come scrive Pierluigi Nicolini, il progetto «non può che iniziare dalle parti, dai frammenti»¹⁷¹, per continuare quel processo di accumulazione di strati di memorie e materia, in cui ogni gerarchia è persa e non si definisce quale «strato [sia] più fondamentale o più fondatore di un altro»¹⁷².

Le tracce del passato, come elementi di spoglio, come *spolia*, sono state oggetto di re-inserimento all'interno delle architetture nuove già in epoca rinascimentale e l'archeologia ha costituito una materia attiva e fondante dell'architettura. Il potere delle tracce del passato, dei frammenti antichi nelle nuove fabbriche, consente di generare una dilatazione del tempo, movendo la prassi progettuale tra il ricordo del passato e attesa del futuro. In questo lavoro si stabilisce, come scrive Andreas Hild, «una continuità iconografica tra l'architettura del passato andata perduta e la nuova architettura. Si prende un frammento dal tutto, si preserva e si usa nuovamente; la speranza è quella di essere capaci (...) di trasferire parte della magia della storia nel contemporaneo. In questo senso, questo processo potrebbe essere inteso come un feticcio. Ma si crea in questo modo una connessione tra la parte antica e la parte nuova, senza esplicitamente dove dichiarare una differenza tra le due componenti del progetto. Così le *spolia* contribuiscono a creare un'idea di atmosfera»¹⁷³.

169

F. RISPOLI,
Forma e Riforma, cit.,
 pp. 16-17

170

R. KOOLHAAS,
Cronocaos,
 in «Dromos».
 Libro Periodico di
 Architettura», 02
 2012, Il Melangolo

171

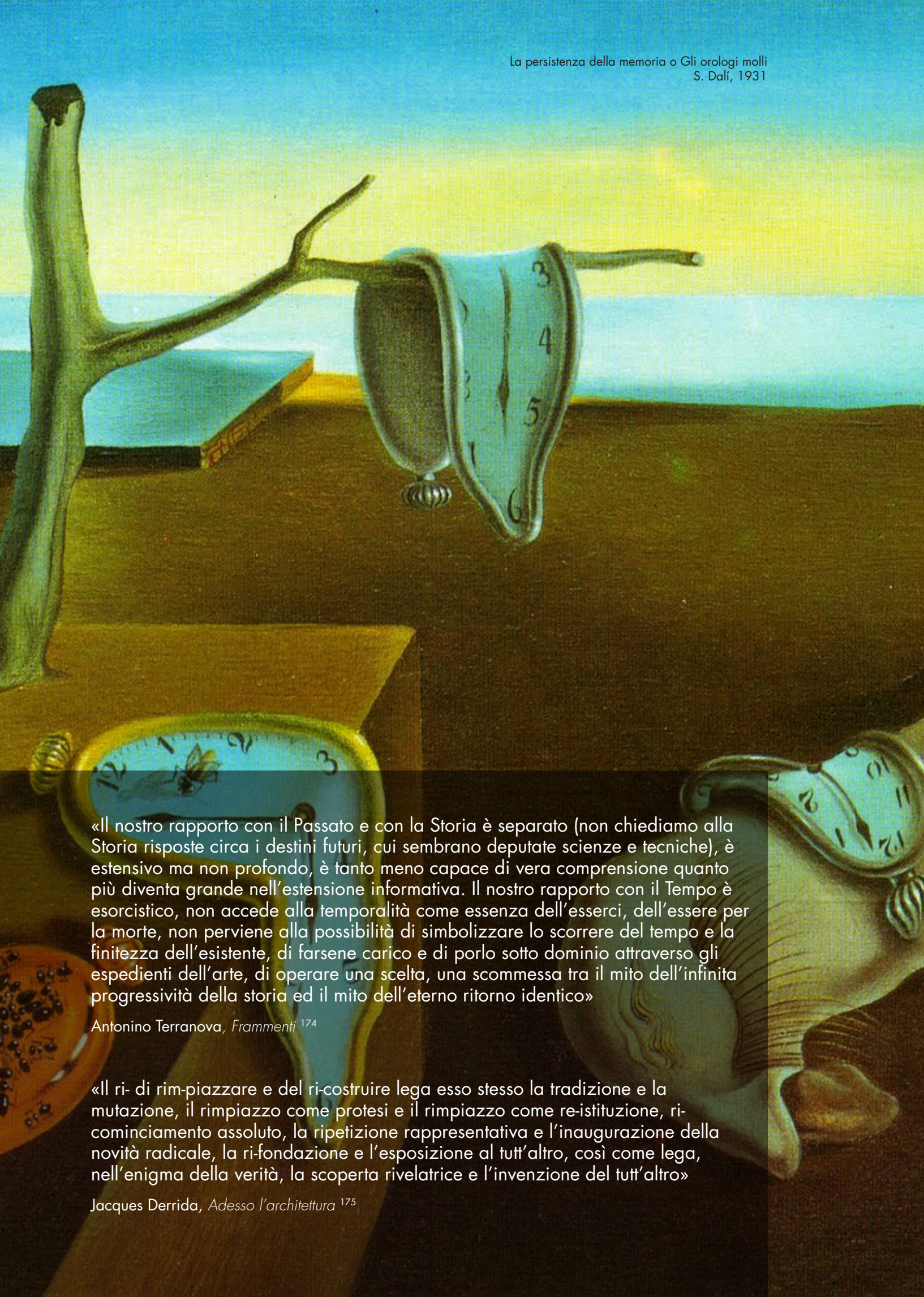
P. NICOLINI,
 "Quinta da
 Malagueira, Évora",
 in A. SIZA,
Professione Poetica,
 Electa, Milano 1986,
 p. 95

172

J. DERRIDA,
*Il filosofo e gli
 architetti*,
 in J. DERRIDA,
Adesso l'architettura,
 cit. p. 196.

173

A. HILD,
Continuation,
Material Recycling,
 in M. PETZET, F.
 HEILMEYER,
*Reduce Reuse Recycle
 - Architecture as
 Resource*, Hatje Cantz
 Verlag, Ostfildern,
 Berlin 2012



«Il nostro rapporto con il Passato e con la Storia è separato (non chiediamo alla Storia risposte circa i destini futuri, cui sembrano deputate scienze e tecniche), è estensivo ma non profondo, è tanto meno capace di vera comprensione quanto più diventa grande nell'estensione informativa. Il nostro rapporto con il Tempo è esorcistico, non accede alla temporalità come essenza dell'esserci, dell'essere per la morte, non perviene alla possibilità di simbolizzare lo scorrere del tempo e la finitezza dell'esistente, di farsene carico e di porlo sotto dominio attraverso gli espedienti dell'arte, di operare una scelta, una scommessa tra il mito dell'infinita progressività della storia ed il mito dell'eterno ritorno identico»

Antonino Terranova, *Frammenti* ¹⁷⁴

«Il ri- di rim-piazzare e del ri-costruire lega esso stesso la tradizione e la mutazione, il rimpiazzo come protesi e il rimpiazzo come re-istituzione, ri-cominciamento assoluto, la ripetizione rappresentativa e l'inaugurazione della novità radicale, la ri-fondazione e l'esposizione al tutt'altro, così come lega, nell'enigma della verità, la scoperta rivelatrice e l'invenzione del tutt'altro»

Jacques Derrida, *Adesso l'architettura* ¹⁷⁵

4

ARCHITETTURA E METAMORFOSI IL TEMPO E LA FORMA

4.1. Il tempo, la memoria e la storia come materiali del progetto architettonico

«Non esiste un passato che si debba richiamare col desiderio, esiste solo un perpetuo presente, che si foggia con gli elementi potenziali del passato»

Johann Wolfgang von Goethe, *Goethe a colloquio*¹⁷⁶

«Tutto porta a credere che esiste un certo punto dello spirito dove la vita e la morte, il reale e l'immaginario, il passato e il futuro, il comunicabile e l'incomunicabile, l'alto e il basso cessano di essere percepiti in modo contraddittorio»

André Breton, *Secondo manifesto del surrealismo*¹⁷⁷

Intervenire sui resti antichi implica interagire con lo svolgersi del tempo in relazione al passato e al futuro del corpo architettonico, focalizzando l'attenzione sulla scelta progettuale di un presente inevitabilmente operante che ha a che fare con scritture intermittenti di spazialità interrotte e con vuoti in attesa di risignificazione e riconfigurazione.

Come scrive Fernando Espuelas nel suo saggio *Il Vuoto*, «il tempo dello spazio abitato è il tempo che misura le azioni umane. Si tratta, quindi, di un tempo discontinuo il cui referente privilegiato risiede nella memoria. Nella divisione temporale primaria che la coscienza stabilisce tra passato, presente e futuro, il presente è il tempo della presenza; cioè il tempo attuale, il tempo dell'azione. Il presente rimane pertanto escluso dai *luoghi dell'assenza*. Il tempo che risiede invece in essi non è passato, ma separato, poiché gli manca la memoria personale in grado di referenziarlo. (...) Riguardo la durata, l'assenza può essere temporanea o definitiva. In quest'ultimo caso, quello senza ritorno, lo spazio vuoto diventa il luogo dell'abbandono, che si offre ad un altro tempo, il tempo del deterioramento e della distruzione»¹⁷⁸.

Accanto al vuoto materiale, dunque, si può individuare un tipo di vuoto più profondo: il vuoto della memoria, la cancellazione d'ogni ricordo, la *tabula rasa* della nostra coscienza, dove il vuoto non è più propositivo ma si presenta come un luogo e un tempo frammentato in cui ricostruire la propria realtà. E frammentato è anche il tempo definito da Zygmunt Bauman: esso non si presenta più né come ciclico né lineare, piuttosto, viene definito come 'puntillistico', ossia smembrato in una moltitudine di particelle separate, ciascuna ridotta ad un punto¹⁷⁹.

La perdita di senso del tempo - che caratterizza la condizione umana nella 'modernità liquida' - è una delle caratteristiche della società attuale che si muove in un dinamismo frenetico, per certi aspetti neo-futurista, che travolge ogni dimensione della vita. In questa ottica, rientra il concetto di tempo inteso come «flusso in continuo divenire, come continuità della storia e delle realizzazioni umane, come contemporaneità creativa dove passato e presente coesistono e sono già domani, nell'inarrestabilità dei processi di trasformazione a cui la vita dell'uomo è sottoposta»¹⁸⁰.

La stessa fluidità che fa coincidere passato, presente e futuro, porta in essere la doppia valenza del tempo: misurabile e percepibile in una dimensione che è al contempo

¹⁷⁴
A. CAPUANO
(a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., p. 22

¹⁷⁵
J. DERRIDA,
Adesso l'architettura, cit., p. 357

¹⁷⁶
Cit. da B. ALLASON,
Goethe a colloquio. Conversazioni scelte e tradotte da Barbara Allason, Francesco De Silva, *Memorie, viaggi e carteggi*, Torino 1947, p. 223

¹⁷⁷
A. BRETON,
Secondo manifesto del surrealismo, 1929

¹⁷⁸
F. ESPUELAS,
Il vuoto. Riflessioni sullo spazio in architettura, cit., pp. 209-210

¹⁷⁹
Z. BAUMAN,
Vita Liquida, Laterza Editore, Roma-Bari 2006

¹⁸⁰
A. BRUNO,
"Fare, disfare, rifare architettura", in *Architetti.com - Progetto e immagine digitale*, *Tempo / Innovazione*, n. 56, Maggioli Editore, 2013

cronobiologica (ritmi circadiani, infradiani, ultradiani) ed emozionale-intima-psicologica¹⁸¹. Così, le impronte, i resti fossili, le rovine del passato, non sono altro che un universo non più parallelo e distante ma compresente: un mondo che è in noi, attorno a noi, nell'esistenza sovrapposta e coincidente della città dei vivi con quella dei morti.

Una coincidenza attraverso la quale sembra possibile rivisitare i concetti di modello, struttura e lunga durata definiti da Braudel e dagli storici delle *Annales*. L'interpretazione della realtà degli accadimenti e la permanenza della realtà durevole coincidono ora nella dimensione della *long durée*, ossia del tempo immobile, geografico, in cui il passato, il presente e il futuro si inseguono come biglie di un flipper impazzito, entità dissimili ma identiche. In questo dinamico fluire, come scrive Marcello Balzani, «il tempo, dopo tutto, è esitazione e se la memoria è un debole tentativo di difesa, la materia (quella che si sacrifica nel difficoltoso rituale della conservazione, della ricostruzione o, il più delle volte, della negazione del processo interpretativo) può nella traduzione del progetto costituire una concreta intuizione della durata. Durata della materia come della vita»¹⁸².

Il rapporto dell'architettura con il tempo (altro da sé) e con i tempi (in sé), si traduce in una serie di stratificazioni di materia e immaterialità, di valori e immagini, in cui il trascorrere degli anni e delle vicende storiche si manifesta in forma tangibile. È possibile allora stabilire un parallelo tra l'idea di modello di Braudel e l'insieme delle relazioni e dei rapporti tra le parti che costituiscono un'architettura? È legittimo, a questo punto, paragonare la struttura permanente della storia alla materia fisica e corporea dell'architettura? Concedendoci per un attimo questa licenza, sarà possibile affermare in ugual modo che la lunga durata non è altro che il senso immanente - ma allo stesso tempo infinitamente deformabile ed elastico - dell'architettura, della materia architettonica.

Oltre alla materia - alle architetture in sé stesse, dunque - anche il paesaggio, l'ambiente, il contesto, diventano, in questa visione, luoghi della *long durée* intesa come *memoria oggettuale*, memoria etnica, presentandosi a loro volta come oggetti portatori di segni¹⁸³: in particolare, se si pensa ai paesaggi e ai contesti in cui il progetto si confronta con siti di rovine emerse o luoghi con giacimenti archeologici ancora inesplorati. I luoghi della memoria sono dunque spazi che si presentano come contenitori di *memoria collettiva*: sono portatori di ricordi, palinsesti stratificati di eventi storici¹⁸⁴. Come scrive Aleida Asmann infatti, i luoghi sono mediatori della memoria, che insieme alla scrittura, alle immagini e al corpo, consentono di conservare e tramandare il ricordo anche dopo una fase di oblio collettivo, scatenando - se esperiti - una riattivazione delle memorie in essi presenti. Elena Pirazzoli definisce questo concetto con il termine di *nudo luogo*, ovvero «una sensazione sollevata dall'attraversamento del luogo, è quell'aspetto capace di suscitare un grumo di emozioni, ricordi, associazioni»¹⁸⁵. Ciò è possibile perché i luoghi hanno un rapporto particolare con il tempo: essi si modificano ma restano, proprio per questo conservano una memoria che va oltre quella a breve termine dell'individuo, una memoria latente che riaffiora quando se ne ha necessità¹⁸⁶.

Se è vero, però, che il tempo e le contingenze fenomeniche esterne interagiscono con le opere e con i luoghi trasformandone la materia fisica, è altrettanto vero che a subire delle modificazioni sia, analogamente, la componente metafisica ed il senso di questi, così come la coscienza e le capacità interpretative di chi la osserva¹⁸⁷. Come scrive Lamberto Amistadi, la questione antico-nuovo e del 'costruire nel costruito' riguarda il tempo non più come *kronos*, con cui si misura la distanza tra un prima e un dopo, ma come *kairos*, ossia come un periodo indeterminato in cui accade qualcosa di speciale: «l'architettura non rientra tra le discipline il cui processo di produzione è sottoponibile al solo tempo della "storia generale". Essa si nutre

¹⁸¹ M. BALZANI, "Tradire per innovare", in *Architetture.com - Progetto e immagine digitale, Materia e Memoria*, n. 49, Maggioli Editore, 2012

¹⁸² Ibidem

¹⁸³ Cfr. L. BASSO PERESSUT, "Musei della guerra in Europa: architettura e rappresentazione", in M. BASSANELLI, G. POSTIGLIONE (a cura di), *Re-enacting the past. Museography for conflict heritage*, LetteraVentidue, Palermo 2013, pp. 185-186

¹⁸⁴ Cfr. M. BASSANELLI, G. POSTIGLIONE (a cura di), *Re-enacting the past. Museography for conflict heritage*, cit., pp. 15-16

¹⁸⁵ E. PIRAZZOLI cit. in M. BASSANELLI, "La museografia per il paesaggio archeologico dei conflitti", in M. BASSANELLI, G. POSTIGLIONE (a cura di), *Re-enacting the past. Museography for conflict heritage*, cit., p. 339

¹⁸⁶ M. BASSANELLI, "La museografia per il paesaggio archeologico dei conflitti", in M. BASSANELLI, G. POSTIGLIONE (a cura di), *Re-enacting the past. Museography for conflict heritage*, cit., pp. 339-340

¹⁸⁷ Cfr. F. VIOLA, "Le ragioni del tempo, le ragioni della forma", in F. VIOLA, *Pietra su Pietra*, cit.

continuamente della propria esperienza particolare, svolta tutta all'interno dei suoi caratteri specifici» scrivendo così una storia che, «contraddicendo la propria natura, raccoglie i materiali dell'esperienza in uno spazio senza tempo, il cui repertorio viene continuamente integrato dai materiali prodotti successivamente»¹⁸⁸.

L'architettura, in particolare, attraversa e vive i suoi molteplici tempi, passando in virtù di ciò che non è più ad essere altro da ciò che era, grazie allo «strano potere che ci è proprio di prendere il passato, di inventargli un seguito», come scrive Merleau-Ponty. In questa visione, la storia diventa modellabile, reinventabile e perpetuabile: materiale del progetto con il quale esprimere una contemporaneità in continuo mutamento. Secondo Mario Manieri Elia infatti «storia e progetto sono fatti della stessa essenza concettuale: prendono forma e mutano nel tempo in ragione del legame interattivo che lega ogni cosa nel mondo, registrando, sia in sede di bilancio consuntivo (la storia) sia preventivo (il progetto), la complessa vicenda di quel rapporto e, cioè, delle modalità con cui si avvolge e si svolge la fondamentale funzione dell'adattamento degli uomini all'ambiente mutevole, nella nostra necessità/intenzionalità di viverlo, abitandolo»¹⁸⁹. Come sostiene Manfredo Tafuri, «alla storia è possibile dar voce e una dialettica che non dia per scontato l'esito delle battaglie descritto: con il risultato di mantenere sospesi i verdeti. Nulla è in tal modo dato per passato. Il tempo della storia è, per costituzione, ibrido»¹⁹⁰. Il passato sopravvive alla dissoluzione delle fasi storiche e dà prova della sua vitalità, si guadagna una ulteriore possibilità di vita, intervenendo come valore aggiunto al presente.

La storia si traduce, dunque, in un unico tempo agostiniano, il presente, in cui convergono il presente di ieri, il presente di oggi e il presente di domani: tutto è affidato all'esperienza del momento e la perdita di senso del tempo fa sì che vi sia una convergenza tra l'essenziale e il superfluo, tra il durevole e l'effimero, tra il prima e il dopo. Una storia che sia reversibile, quindi, come nella visione revivalistica del tempo che, opponendosi a quella storiografica, rifugge dal giudizio e nega la separazione tra «dimensione del passato e quella del presente e del futuro», ponendo la vita – scrive Giulio Carlo Argan – in «un continuo che non può mai dirsi compiutamente esperito». Così la memoria del passato agisce sul presente come motivazione inconscia, come processo di immaginazione¹⁹¹. Un presente che chiamiamo non a caso con-temporaneo, infondo, e che tuttavia è profondamente segnato dall'immagine del tempo lacerata, sgualcita e incompleta: un tempo - quello che viviamo - che non può fare a meno della memoria poiché essa è esattamente la rappresentazione della presenza di un'inevitabile assenza¹⁹².

Sebbene storia e memoria siano strettamente correlate, poiché si nutrono l'una dell'altra, occorre segnalare una differenza fondamentale: mentre la storia è qualcosa che è stato, dunque è fissa, la memoria è in continua evoluzione, è un elemento attivo, che contribuisce a creare un senso di identità.

La memoria di cui si parla, dunque, è una memoria collettiva in quanto il riconoscimento e la ricostruzione di fattori storici, di eventi o luoghi, all'interno di un gruppo sociale genera appartenenza e ricordi condivisi: secondo Eleonora Lupo infatti «la memoria è continuamente praticata e nutre l'identità di un gruppo sociale attraverso l'appropriazione, mentre la storia comincia quando la memoria cessa e laddove si dissolve, o meglio viene fissata e oggettivata in una determinata formulazione (o de-formazione), canonizzandola in una tradizione, che, poiché il senso originario delle forme si è perso, ne fa la sua esegesi o semplicemente la celebra. (...) Di conseguenza, il passato, come spazio d'azione della memoria, diventa un deposito sincronico di scenari culturali, un archivio cui fare ricorso secondo necessità»¹⁹³.

¹⁸⁸
 L. AMISTADI,
 "Tempo della
 storia e tempo
 dell'architettura" in
FAmagazine, n. 21,
 novembre 2012

¹⁸⁹
 M. MANIERI ELIA,
*Attualità
 dell'archeologia
 urbana*, in *XXI Secolo*,
 2010, [http://
 www.treccani.
 it/enciclopedia/
 attualita-dell-
 archeologia-urbana_
 \(XXI_Secolo\)](http://www.treccani.it/enciclopedia/attualita-dell-archeologia-urbana_(XXI_Secolo)), 2010

¹⁹⁰
 M. TAFURI,
*Ricerca del
 rinascimento*, cit. in
 M. MARZO
 (a cura di),
*L'architettura come
 testo e la figura di
 Colin Rowe*, cit.,
 p. 65

¹⁹¹
 G. C. ARGAN
 (a cura di), *Il Revival*,
 Gabriele Marotta
 Editore, Milano
 1974, p. 7

¹⁹²
 Cfr. I. CHAMBERS,
 "Rovine, archeologie
 e archivio
 postcoloniale", in
 M. BASSANELLI, G.
 POSTIGLIONE (a
 cura di),
*Reenacting the past.
 Museography for
 conflict heritage*, cit.

All'interno dell'archivio del tempo è però inevitabile dover effettuare delle scelte. Ecco che la memoria diventa, a sua volta, selettiva. Come scrive Bernardo Secchi, «il problema (...) non è solo quello di osservare la memoria e i ritorni (...) quanto quello di spiegarsi il carattere selettivo della memoria e del ritorno. Non tutto si ricorda, non tutto ritorna e il problema diviene allora quello (...) di spiegarsi perché talvolta la memoria ritorna con caratteri mimetici, di acquietante adattamento o trasposizione, talaltra come deformata e invertita, riposta in un *layer* non immediatamente percepibile»¹⁹⁴. Memoria, dunque, non solo intesa come patina di un passato, bensì come tracce in lotta con quel passato: «memoria non nostalgica», dice Vittorio Gregotti, che ha «assunto per il carattere di ciò con cui dobbiamo confrontarci, del terreno su cui edificiamo la nostra architettura, di ciò che con la nostra azione architettonica modifichiamo»¹⁹⁵, in un processo di *narrazione*. Memoria che si fa traccia/guida per il progetto di architettura: memoria di ciò che resta e che in parte non potrà mai essere recuperato ma che, come ci ricorda Jacques Derrida, persiste ancora nel tempo come un interrogativo, una potenziale interruzione. Memoria che diventa rottura del tempo poiché inevitabilmente lo piega, lo divide, lo taglia: come scrive Deleuze, «il tempo deve separarsi in due in ogni momento come presente e passato, che differiscono l'uno dall'altro per natura o, cosa che si traduce nello stesso risultato, deve separare il presente in due direzioni eterogenee, una lanciata verso il futuro e l'altra ricadente nel passato [...]. Il tempo è formato da questa separazione»¹⁹⁶. Visione che rimanda a quella di Walter Benjamin e del suo angelo che guarda alle macerie accumulate dalla storia pur essendo sospinto verso il futuro; ma anche all'idea barocca della rovina come taglio o piega nel tempo che rompe la fragile linearità dello storicismo: questa disgregazione e moltiplicazione del tempo, scrive Iain Chambers, «trova nella rovina lo spazio dove collocare altri ritmi e spazi»¹⁹⁷.

Memoria, infine, che è «la madre di tutte le idee proprio per la sua capacità di determinare forme di continuità temporali e spaziali»¹⁹⁸ e, insieme all'immaginazione, costituisce il motore del progetto, così come esplicitato da Ernesto Natan Rogers: «la memoria è la condizione dell'invenzione che si muove dalla sue premesse; perciò la memoria è elemento necessario dell'azione artistica ma non è in sé sufficiente al perpetuarsi del fenomeno artistico il quale scaturisce dall'invenzione e cioè dall'atto personale, che è un concepimento d'amore e, come ogni altro atto d'amore, si fonda sulla responsabilità dell'individuo il quale lo determina. (...) La difficoltà sta proprio nel costruire l'equilibrio dinamico tra queste due forze opposte in modo che il risultato sia sempre un'indicazione verso il futuro e non soltanto una verifica del passato. L'opera presente serve da tramite tra il passato e il futuro, non è un momento di sosta ma il punto obbligato di passaggio della storia dall'ieri verso la storia di domani»¹⁹⁹.

Esistono, inoltre, diversi modi di leggere e interpretare la storia, come scrive Marcello Sèstito: «quando il metodo è diretto, consequenziale, da un passato a un presente, sembra poter scaturire dal reperto una sua traduzione e trasformazione, [e] questo ha portato ad un certo storicismo, spesso al postmoderno. Quando invece si capovolgono i termini, cioè si legge il passato a partire da un progetto dell'oggi, ci si accorge che la continuità storica perde di valore essendo l'arte priva di progresso (...). In tal senso avremo un progetto, (...) che legge il passato ma non lo copia, lo assimila entro il percorso compositivo o progettuale elevandolo ad un livello più alto di sublimazione, rivendicando l'autonomia dell'atto creativo rispetto al consequenzialismo tipico di un certo comportamento che vorrebbe il progetto come traduzione di prescrizioni preconcelte o summa delle trascrizioni del passato»²⁰⁰.

¹⁹³
E. LUPO,
"Geografie intangibili:
il progetto olandese
"Eredità di guerra"", in
M. BASSANELLI, G.
POSTIGLIONE (a cura
di), *Reenacting the
past*, cit., pp. 238-239

¹⁹⁴
B. SECCHI,
*Collage City in M.
MARZO (a cura di),
L'architettura come testo e
la figura di Colin Rowe,
cit., p. 152*

¹⁹⁵
V. GREGOTTI,
*Della narrazione
in architettura, in
«Casabella», n. 540,
1987, pp. 2-3*

¹⁹⁶
G. DELEUZE, cit.
in I. CHAMBERS,
"Rovine, archeologie
e archivio
postcoloniale", in
M. BASSANELLI, G.
POSTIGLIONE (a
cura di), *Reenacting
the past*, cit., p. 285

¹⁹⁷
I. CHAMBERS,
"Rovine, archeologie
e archivio
postcoloniale", in
M. BASSANELLI, G.
POSTIGLIONE (a cura
di), *Reenacting the
past*, cit., pp. 279-280

¹⁹⁸
F. IZZO,
"Sostenere la civiltà.
Contemporaneità
e topografia del
tempo", in A.
CAPUANO (a cura
di), *Paesaggi di
rovine. Paesaggi
rovinati*, cit., p. 273

¹⁹⁹
E.N. Rogers,
Editoriali di architettura,
Einaudi, Torino 1968,
p. 138, cit. in G.
MAININI, L. PISCOTTI,
I percorsi del progetto.
CUEN, Ercolano 1994,
p. 16

²⁰⁰
M. SÈSTITO,
"Hyppodamos
ha vinto", in A.
CAPUANO (a cura
di), *Paesaggi di
rovine. Paesaggi
rovinati*, cit., p. 211

I materiali del passato, si è detto, si presentano come tracce potenti nella loro condizione di valori desemantizzati e al tempo stesso come ancore della memoria: sono testi interrotti da rimettere in relazione e ricollocare nella scrittura di *forme a venire* del progetto architettonico. I frammenti archeologici sono, dunque, un insieme di documenti, di testimonianze che fanno della storia un vero e proprio *iper-testo*, in cui le parole chiave che ne determinano le relazioni - nel caso dell'architettura rappresentate dalle possibili interpretazioni di tali documenti - permettendone una lettura non lineare²⁰¹.

Come sostiene Margherita Vanore, il confronto tra tempi diversi impone all'architettura di mettersi in relazione con la materia della storia e con la sua proiezione nel futuro: «tra le tensioni del progetto contemporaneo è percepibile e diffusa l'esigenza di trasformare il patrimonio costituito dalle archeologie in risorsa attiva per la tutela di ciò che è testimonianza di preziose identità. Al progetto nella sua complessità e ricchezza culturale, integrato delle specifiche competenze disciplinari, resta affidato il compito di realizzare una efficace tutela e valorizzazione, con adeguate trasformazioni per usi nuovi, nel rispetto di valori e relazioni che l'Architettura da sempre è chiamata ad interpretare, per ricreare vita e bellezza dei luoghi nella variabile identità del contemporaneo»²⁰².

La salvaguardia della storicità dell'esistente, dunque, non deve impedire la continuità del processo dinamico di trasformazione: secondo l'egittologo Assmann, infatti, «il ruolo della testimonianza e il valore narrativo del passato costituiscono (...) una fondamentale "retrospettiva" che rende possibile una "prospettiva" capace di strutturare il futuro»²⁰³. Intervenire sull'antico comporta una reinvenzione della preesistenza, attraverso azioni contemporanee che hanno come scopo la trasmissione dei valori e delle tracce della storia, perpetuando unitamente stratificazioni materiali, temporali e semantiche. Come scrive Antonino Terranova, «esiste dunque una lotta contro il tempo che è anche aspirazione all'eternità; ma attenzione, non sempre la si può perseguire impunemente come se il tempo non avesse effetto. Occorre al contrario conoscerlo quell'effetto, farsene ragione e carico, per poterlo gestire. Progettualmente. Il "Progetto di conservazione", poiché non è senza conflitto, è ancora "Progetto di architettura"»²⁰⁴. Infatti, in base all'interpretazione scelta, ai temi progettuali, alle modalità compositive ed espressive, con cui il progettista mette in relazione passato, presente e futuro, molteplici saranno i percorsi di lettura della storia da riattivare col progetto di architettura: molteplici i significati e i sensi del progetto, in continua evoluzione nella creazione di nuove memorie.

²⁰¹
Si definisce *ipertesto*, un insieme di documenti in relazione per mezzo di parole chiave. Può essere visto come una rete; i documenti ne costituiscono i nodi. La caratteristica principale di un ipertesto è che la lettura può svolgersi in maniera non lineare: qualsiasi documento della rete può essere il successivo, in base alla scelta del lettore di quale parola chiave usare come collegamento. All'interno dell'ipertesto sono possibili infiniti percorsi di lettura

²⁰²
M. VANORE, "Progettare con le rovine", in VANORE M., MARZO M. (a cura di), *Luoghi dell'archeologia e usi contemporanei*, cit.

²⁰³
A. CAPUANO, "Archeologia e nuovi immaginari", in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., p. 43

²⁰⁴
A. TERRANOVA, "Frammenti", in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., p. 25

WITH SPECI:
JUENO 2
HERBERT



4.2. La questione della forma

Se è vero che in architettura la forma nasce ovunque ci sia bisogno di comunicazione, come scrive Cino Zucchi nel suo *Innesti. Il nuovo come metamorfosi*, è altrettanto vero che «la forma viene prima del significato; e spesso gli sopravvive». Nessuna forma, infatti, «può definirsi definitiva, ma si trova in uno stato di perpetua autotrasformazione, in un'infinita autoplasmabilità»²⁰⁵.

Le forme architettoniche non sono immobili ma si generano dalla trasformazione di altre forme, preannunciandone sempre di nuove. Lavorare in contesti semantici preesistenti è per l'architetto una sfida in cui fare i conti con le mutazioni genetiche di un corpo snaturato, rinunciando di fatto alla condizione di *tabula rasa*. Questo concetto è presente e radicato nella tradizione occidentale, per cui la conservazione dell'identità non è considerata incompatibile con il modificarsi delle forme, anzi, la trasformazione è considerata una scelta necessaria per consentirne la sopravvivenza. Nella trasformazione di un'architettura, inoltre, è possibile leggere tutte le dimensioni temporali che le appartengono, compresenti ed attive: «il ricordo del passato e la previsione di ciò che potrà essere realizzato agiscono nel presente ispirando ed orientando l'azione di modificazione»²⁰⁶. Ogni opera nasce da un mutamento e ne anticipa un altro, come ha scritto Henri Focillon, ed è possibile scorgere in una sola opera molte altre²⁰⁷.

Il progetto del nuovo come inevitabile trasformazione della preesistenza, introduce un elemento di novità, una rottura del precedente ordine, determinando una nuova interpretazione del soggetto e attribuendo all'opera un significato diverso. Interpretazione e soluzione progettuale, però, non sono mai uniche e univoche: «la capacità di rielaborazione delle architetture che sono state fatte e pensate ci aiuta a trovare delle soluzioni. (...) E la soluzione non è mai determinata. Non dobbiamo mai pensare che sia l'unica. Le soluzioni possibili sono molte e derivano (...) dalla diversa capacità di saper leggere in noi stessi e negli altri», come scrive Luigi Pisciotti²⁰⁸. Le tracce del passato si trasformano, dunque, quasi in una lotta per la sopravvivenza e affidano i loro segni al «moto di continua selezione e reinvenzione, formale e tematica»²⁰⁹ per la scrittura di nuovi testi. Scrive infatti Aldo Rossi, «ammesso che il destino dell'architettura sia chiuso senza progressività nella combinazione di forme esistenti, è pur vero che quella combinazione sarà pur sempre e ogni volta una scelta. E quella composizione e scelta deformerà gli elementi esistenti fino a creare in qualche modo forme diverse»²¹⁰.

Anche Michel Foucault, nella sua *Archeologia del sapere*, si sofferma proprio sul tema della continua trasformazione definendola come caratteristica peculiare dell'enunciato e tale definizione risulta altrettanto valida per il campo architettonico: «nel momento stesso in cui [l'enunciato, e nel nostro caso l'oggetto architettonico] sorge nella sua materialità, appare con uno statuto, entra in un reticolo, si colloca in un campo di utilizzazione, si offre a possibili trasferimenti e modifiche, si integra in operazioni e strategie in cui la sua identità si conserva o scompare»²¹¹. Allo stesso modo, l'architettura, in quanto prodotto dall'uomo, viene manipolata, utilizzata, scomposta e ricomposta, ed eventualmente distrutta²¹². Permanenza e persistenza, caratterizzano il palinsesto architettonico come sovrapposizione e archivio - per richiamare il concetto espresso da Bernardo Secchi - di segni «scritti, cancellati, riscritti, frutto di un lungo processo di selezione cumulativa tuttora in corso»²¹³.

²⁰⁵
E. WIND
cit. in M. CENTANNI,
"Per una iconologia
dell'intervallo.
Tradizione dell'antico
e visione retrospettiva
in Aby Warburg e
Colin Rowe", in M.
MARZO (a cura di),
*L'architettura come testo
e la figura di Colin
Rowe*, cit., p. 65

²⁰⁶
F. VIOLA,
"Le ragioni del
tempo, le ragioni
della forma", in F.
VIOLA, *Pietra su
Pietra*, cit., pp. 20-21

²⁰⁷
Cfr. M. MARZO,
"Postfazione", in M.
MARZO (a cura di),
*L'architettura come testo
e la figura di Colin
Rowe*, cit., p. 208

²⁰⁸
L. PISCIOTTI,
"Caso e invenzione",
in Cfr. G. MAININI,
L. PISCIOTTI, *I percorsi
del progetto*, cit., p. 17

²⁰⁹
M. CENTANNI,
"Per una iconologia
dell'intervallo.
Tradizione dell'antico
e visione retrospettiva
in Aby Warburg e
Colin Rowe", in M.
MARZO (a cura di),
*L'architettura come testo
e la figura di Colin
Rowe*, cit., p. 60

²¹⁰
A. ROSSI,
*Le teorie della
progettazione*, in F.
RISPOLI, *Forma e Ri-
forma*, cit., p. 88

²¹¹
M. FOUCAULT,
*L'archeologia del
sapere*, Rizzoli,
Milano 1980, p. 141

²¹²
Cfr. F. RISPOLI, *Forma
e Riforma*, cit., p. 119

²¹³
B. SECCHI,
*Prima lezione di
urbanistica*, Laterza,
Roma-Bari 2000

In questo scenario, la rovina si pone, dunque, come allegoria della trasformabilità dell'opera poiché proprio le trasformazioni d'uso e di forma sono state, da sempre, il modo attraverso cui le principali testimonianze architettoniche ed archeologiche hanno potuto salvarsi. Nonostante ciò però, scrive Alberto Ferlenga, le discipline dell'archeologia e del restauro tendono, al contrario, a interrompere questa possibilità di metamorfosi «affermando come unico destino compatibile con il resto archeologico quello museale o conservativo legato ad un suo aspetto bloccato nel tempo e ad una sola delle sue funzioni»²¹⁴. Tuttavia, come osserva Marguerite Yourcenar, la vita di gran parte di queste rovine è stata solo per un tempo molto breve legata alla propria forma e funzione originaria: allo stesso modo le statue antiche sono rimaste statue per un tempo brevissimo, dopo essere state pietra e prima di tramutarsi in frammento²¹⁵.

L'idea di durata e di dimensione temporale della forma architettonica si lega indissolubilmente ed inevitabilmente a quella del cambiamento, della metamorfosi, del non-finito, del frammentario, del conflittuale, ormai intese come caratteristiche essenziali della contemporaneità²¹⁶. Non a caso, negli ultimi anni, sta assumendo sempre maggiore importanza, in ambito urbanistico e architettonico, un concetto mutuato dalle scienze che risponde al nome di *resilienza*. Se da un lato essa implichi la capacità di risollevarsi velocemente dopo uno stress e sopportare maggiori disturbi, cercando di essere disturbati il meno possibile²¹⁷, dall'altro intende la capacità di un sistema di mantenere il proprio funzionamento sotto l'azione di un evento di disturbo²¹⁸, descrivendone l'adattabilità o la trasformabilità: in entrambi i casi il fattore temporale è di fondamentale importanza. Infatti, il concetto di resilienza sottolinea la necessità di apprendimento delle trasformazioni che avvengono nel lungo periodo, tanto che la trasformabilità di un sistema si riferisce alla sua capacità di riorganizzarsi in un nuovo sistema quando non può più fronteggiare uno shock nella sua forma esistente. La trasformabilità, dunque, si riferisce alla abilità di un sistema di cambiare identità e, implicitamente, questi cambiamenti avvengono proprio nel lungo periodo.

È possibile dunque sostenere che le rovine archeologiche rappresentino quanto di più resiliente vi è nel panorama architettonico? Esse, infatti, sono il risultato di un crollo semantico del manufatto originario di cui rappresentano la testimonianza, sono espressione di un necessario cambio di paradigma dopo la crisi strutturale e funzionale avvenuta a seguito di uno o più traumi subiti e vi è, dunque, la necessità di mettere in atto il sopracitato cambio di identità del sistema-rovina attraverso la ri-modellazione della forma e la ri-scrittura della storia da attuare tramite un rapporto dialettico tra archeologia e architettura. Solo attraverso il perpetuarsi di questo rapporto le forme potranno sopravvivere al loro uso originario, così come appunto fanno le parole: «nel linguaggio le parole continuano a mutare di significato, riducendo o estendendo il proprio dominio nel tempo»²¹⁹.

²¹⁴ A. FERLENGA, "Segni", in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., p. 294

²¹⁵ Cfr. Ivi

²¹⁶ Cfr. L. PAGANO, "Architettura "quarta natura", in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., p. 266

²¹⁷ In questi termini Crawford Stanley Holling, ecologo tra i fondatori concettuali dell'*ecological economics*, definisce la "resilienza ingegneristica": essere resilienti significa essere resistenti ai disturbi senza mutare la propria condizione, danneggiarsi in maniera permanente o addirittura essere distrutti; implica la capacità di ritornare alla normalità il più velocemente possibile, di deformarsi di meno sotto la pressione di forze esterne.
<http://www.ecologyandsociety.org/vol9/iss2/art5/>

²¹⁸ Cfr. G. PETERSON, C.R. ALLEN, C.S. HOLLING, *Ecological Resilience, Biodiversity and Scale. Ecosystems*, 1998, *Ecosystems*, January 1998, pp 6–18

²¹⁹ C. ZUCCHI, *Innesti. Il nuovo come metamorfosi*, Marsilio, Venezia 2014, p. 12

4.3. L'objet trouvé e il reperto: il ruolo della rovina nell'arte contemporanea

Si è visto nei precedenti paragrafi come il passato possa diventare materia per il progetto, poiché esso si presenta come un insieme di frammenti che l'uso restituisce al "qui e ora" attraverso i meccanismi della produzione e del consumo culturale. In *Tristi Tropici* (1955), ad esempio, Lévi-Strauss descrive bene il processo di attualizzazione della storia e della memoria, attraverso un forte parallelismo tra rovine e ricordi: «Trascinando i miei ricordi nel suo fluire, il tempo più che logorarli e seppellirli ha costruito coi loro frammenti le solide fondamenta che procurano al mio procedere un equilibrio più stabile. Un ordine è stato sostituito con un altro. Gli spigoli si assottigliano, intere fiancate crollano. Un antico particolare insignificante emerge come un picco mentre interi strati del mio recente passato si cancellano senza lasciare traccia»²²⁰.

Alcuni artisti si servono dei luoghi della memoria come materia del loro lavoro creando azioni artistiche che mettono in evidenza il valore simbolico e di memoria rimossa di questi patrimoni particolari: il fascino della rovina consiste infatti anche nel risvegliare in chi la guarda la coscienza del tempo, nel ricordare una storia passata e, esercitando la memoria, nell'esorcizzare la paura dell'oblio.

Come avviene nelle opere dell'artista francese Christian Boltanski che lavora sul concetto di tempo e memoria. Nelle sue opere egli usa gli oggetti non per sé stessi o per la loro forma ma piuttosto perché richiamano alla mente storie comuni e avvenimenti passati²²¹. Considerare, dunque, la rovina come *reminder* di qualcosa che è andato perduto e che non è più, permette di elaborarne il valore potenziale attraverso uno sguardo che supera quello architettonico. Come avviene nelle opere dell'artista afgana Lida Abdul²²², in cui la rovina rappresenta un frammento «completo a suo modo, perché ogni tentativo di fissarlo ne cancella l'unicità. Esso non insegna nulla, tranne che ciò che esisteva una volta se ne è andato, e il solo modo di avvicinarlo è tramite l'arte che non fa diretto riferimento ad alcun evento»²²³. Così l'artista ha la possibilità di trasformare la rovina in una meditazione su qualcosa che è altro, in un «poema visuale o scultoreo che, si spera, aprirà nuovi spazi per ripensare la società, l'etica e la stessa identità»²²⁴. Abdul lavora con le rovine di Kabul e sente l'impegno necessario di trasformare i resti e utilizzarli come materia prima delle sue creazioni artistiche, trasponendone il senso su registri semantici altri: come nella sua opera *"What we saw upon awakening"* (2006), in cui un gruppo di uomini, uniti in uno sforzo fisico, tirano delle funi imbrigliate alla rovina di una casa, non esplicitando se ne stanno proteggendo il definitivo rovinarsi o se ne stanno sancendo la caduta. Ciò che importa è la realtà del gesto²²⁵.

La possibilità di lavorare con le rovine si inserisce nella tradizione moderna di un'arte che fa propri materiali degradati, rifiuti o frammenti, secondo quella che Manfredo Tafuri definisce «una magica operazione di ribaltamento dell'informe in qualità [che] realizza l'agognato riappaesamento dell'artista nel mondo delle cose»²²⁶.

Una delle caratteristiche dell'arte moderna e soprattutto contemporanea è infatti l'invenzione e l'utilizzo di materiali non convenzionali per creare nuove opere: l'originalità artistica è diventata, infatti, un valore estetico che ha condizionato sia i contenuti dell'arte che i linguaggi e i metodi per produrla. L'utilizzo dei materiali tradizionali come i colori a olio, tempere o pastelli, per le arti pittoriche; bonzo, gesso, cera, argilla, pietra o marmo per le arti plastiche; tecniche come il mosaico, l'affresco e le incisioni su rame per le arti

²²⁰ C. GUIDA, "Rovine, scarti, ricordi. L'uso nell'arte contemporanea" in D. BORRELLI, P. CORI (a cura di), *Rovine future. Contributi per ripensare il presente*, Lampi di Stampa, Milano 2010, p. 183

²²¹ Ibidem

²²² Lida Abdul ha rappresentato per la prima volta l'Afghanistan alla Biennale di Venezia del 2005 con la video-proiezione "White House" ricevendo vari premi internazionali. È nata a Kabul nel 1973, a soli 6 anni è stata costretta a lasciare il suo paese a causa dell'occupazione russa e a trasferirsi a Nuova Delhi con lo status di profuga. Da allora la sua vita è stata segnata da un continuo nomadismo che ne ha caratterizzato il lavoro d'artista improntato a lirismo e realismo insieme. Lida Abdul si esprime attraverso opere fotografiche e video, mezzi che rafforzano la denuncia sullo stato attuale dell'Afghanistan, paese di antica civiltà che ha visto mutare, attraverso anni di occupazioni straniere e di guerre, anche la configurazione orografica del proprio paesaggio in maniera significativa e violenta.

²²³ S. CAROTENUTO, "Un 'trattato' sulle rovine. Il lavoro di Lida Abdul", in M. BASSANELLI, G. POSTIGLIONE (a cura di), *Reenacting the past*, cit., p. 291

²²⁴ Ibidem

²²⁵ Ivi, p. 295

²²⁶ M. TAFURI, *La sfera e il labirinto*, Einaudi, Torino 1980



Ruota di bicicletta
M. Duchamp, 1913



What we saw upon awakening, Kabul
L. Abdul, 2006

tipografiche, rendevano universalmente riconoscibili i concetti di pittura, scultura, ceramica, incisione. Con l'avvento dell'opera d'arte visuale queste categorie sono state superate e l'opera stessa è diventata un oggetto che occupa uno spazio fisico bi o tridimensionale, o talvolta, nemmeno quello. Questa inversione nel mondo dell'arte è stata la conseguenza dello stravolgimento della natura propria del concepimento di un'opera: nuove idee e nuove forme artistiche hanno avuto necessità di un *linguaggio*, di una *grammatica*, di un *verbo* adatto ai cambiamenti rispetto alla tradizione, predominante fino ai primi anni del Novecento.

Già con le avanguardie cosiddette storiche, a cominciare dal Cubismo, gli artisti più provocatori e innovatori hanno iniziato ad usare materiale povero, come pezzi di legno, sughero, ritagli di giornale, per comporre le loro tavole dando vita alla tecnica del *collage*. L'uso di questi oggetti faceva però ancora parte del linguaggio tradizionale dell'arte poiché venivano impiegati all'interno del sistema semantico già conosciuto: si componevano paesaggi, nature morte, ritratti, semplicemente usando un pezzo di sughero invece che colori a olio. Cambiava il modo, dunque, ma non il contenuto della rappresentazione. Successivamente, sia a causa del sopravvento della fotografia sia con il progressivo perdere di senso del valore rappresentativo e letterale dell'arte visuale, grazie al passaggio da una figurazione eteronima ad una autoreferenziale, anche il *materiale compositivo* ha assunto un valore autonomo.

Un ulteriore passaggio di senso e significato in arte, dopo l'avvio della sua de-strutturazione iniziata appunto col Cubismo, si è avuto con l'operazione *ready made*, adottata da Marcel Duchamp per produrre i suoi oggetti decontestualizzati - su tutti il suo *Orinatoio-fontana* del 1917: è proprio a partire da quel tipo di sperimentazione che nasce la cosiddetta *Arte Concettuale*.

Nel passaggio dall'arte moderna all'arte contemporanea, dunque, si delineano due approcci. Uno riconosce nell'oggetto un elemento materiale da utilizzare come fosse colore o segno, operandone una trasfigurazione nel momento in cui viene utilizzato e considerando vivo il senso aureo e trascendente dell'opera: a questo approccio appartengono i collage di Kurt Schwitters, le opere del movimento *Dada* e *New Dada*, le astrazioni e sperimentazioni di Picasso degli anni Cinquanta, la *Pop Art* americana e, in ambito *Land Art*, le manipolazioni dei materiali organici. L'altro attiva una trasposizione di senso estetico e valore funzionale nel sistema/arte individuando nell'oggetto stesso, o nell'accostamento di più oggetti, un significato o non-significato, che viene accordato dalla scelta dell'autore, negando la sacralità dell'oggetto artistico: appartengono a questo approccio i lavori del *Nouveau Réalisme*, dell'Arte Povera e le opere di Marcel Duchamp, Francis Picabia, Kurt Schwitters, Jean Tinguely, Robert Rauschenberg, Mimmo Rotella, Arman, Cesar, Jannis Kounellis e di tutti quegli artisti che hanno fatto dell'*objet trouvé* un *objet artistique*.

Le opzioni sono oggi numerosissime e declinano con estrema originalità le modalità di riciclo della "materia trovata" in linguaggio creativo: l'evoluzione dei mezzi artistici ha raggiunto uno spettro di possibilità praticamente infinito e non esistono modalità espressive improprie rispetto al tempo presente. Nulla è escluso o considerato inappropriato; nella contemporaneità qualsiasi mezzo, dal costosissimo supertecnologico al poverissimo raccolto nella spazzatura, è elemento utilizzabile nel contesto creativo.

Questo è possibile perché diverso è oggi anche l'atteggiamento verso lo stesso autore dell'opera: l'artista, l'*artifex*, è considerato quale *deus ex machina* che, come un alchimista, trasforma il metallo vile in metallo nobile, recuperando oggetti *rifiutati* dalla società per collocarli in altri spazi e organizzarli in altri modi, trasformandoli in opera d'arte.



Mitoraj a Pompei
foto: C. Barbieri, 2016



In questo senso l'arte del riciclo, ovvero della riesumazione, dello scarto, del rifiuto, diventa operazione artistica in sé, diventa un modo per ri-generare e per far ri-nascere gli oggetti. Emblematiche sono a tal proposito alcune opere di Richard Long, nell'ambito della *Land Art* americana e dell'arte del riciclo nel contesto post-moderno degli anni Ottanta: egli utilizza tavole di legno arse dal sole e consumate dal tempo, trovate e raccolte dall'Autore, e su di esse disegna stringhe nere in forma di spirali o labirinti intaccati serialmente da ovali o impronte digitali di fango. Stringhe che ricordano un circuito elettronico stampato, sovrapposte ad un supporto materico, *objet trouvé*, logorato dal tempo e dagli agenti atmosferici: così Long rappresenta quel concetto stesso di post-modernità, come insieme evocativo di arcaicità e tecnologia avanzata, attraverso un oggetto trasfigurato in simbolo artistico.

Nel passaggio dall'arte moderna a quella contemporanea, il linguaggio artistico si è via via strutturato attraverso l'uso di oggetti e materiali raccolti da situazioni non proprie, che da elementi esterni al sistema/arte si sono trasformati in elementi grammaticali: in un'arte priva della sua aura di referenzialità, oggetti di uso quotidiano diventano possibili 'contenitori' di valenze artistiche, innalzando l'oggetto trovato al rango di opera d'arte. Con l'Arte Concettuale l'*objet* riceve dall'artista le stigmate dell'arte e dal mercato il suo valore, diventando esso stesso linguaggio, *medium e messaggio* contemporaneamente, ovvero mezzo e fine dell'arte proposta. Per comprendere tale fenomeno occorre riferirsi alla sfera della linguistica, «con la trasposizione dalla filosofia alla critica d'arte, di un termine atto a nominare, e normare, tale operazione, a renderne "oggettivo" il senso e decontestualizzare l'oggetto»²²⁷.

L'uso del materiale comune, trovato, raccolto e indicato, ovvero firmato dall'artista e proposto come opera, è l'ultima spiaggia della evoluzione della ricerca artistica, la definitiva provocazione: da quel punto l'arte è diventata concettuale in quanto alternativa al reale, alla materia dell'oggetto e del suo significato autonomo. Tale trasformazione nel *modus operandi* artistico è diretta conseguenza del senso di leggerezza e velocità che si impone nel sistema di vita della modernità: leggerezza che si identifica con la semplificazione, con il togliere, privare, snellire e svuotare il lavoro artistico sia sul piano materiale che ideale poetico e filosofico.

Accanto a questo tipo di trasformazioni di forma e senso delle opere, si manifestano nuove modalità di proposizione dell'arte, come quella dell'installazione, intesa come la collocazione dell'opera stessa in un qualsivoglia spazio, qualsivoglia materiale, visivo e/o sonoro, organico e/o inorganico. Numerosi sono stati i casi di installazioni artistiche in contesti stratificati come quelli archeologici: oggetti d'arte de-contestualizzati che inseriti nei paesaggi dell'archeologia hanno permesso una ri-contestualizzazione delle rovine. Come osserva Alberto Fiz, infatti, «la rovina, nel suo significato etimologico, assume per l'arte contemporanea un ruolo assolutamente determinante. Alfredo Pirri sostiene che la rovina è la parte di un tutto che va in qualche modo riempita, che va ri-contestualizzata; non è, quindi, un reperto morto, ma luogo integrante del nostro modo di guardare al passato. (...) l'antico si modifica in relazione al nostro sguardo. (...) La contemporaneità, nella sua azione orizzontale, ingloba stili e linguaggi differenti in un presente dov'è facile perdere la bussola»²²⁸. Riempire gli spazi lasciati in sospeso dalle rovine, comporta interpretarli e comunicarli: la flessibilità e la perenne sperimentazione dell'allestimento di installazioni artistiche può garantire una alternativa forma di comunicazione dell'architettura e il progetto può restituire uno sguardo diverso, un'esperienza necessaria per comprendere cosa e come possono essere i luoghi dell'archeologia²²⁹.

²²⁷
 Cfr. C. MERELLO,
 Dall'*objet trouvé*
 all'*objet artistique*,
 www.carlomereello.it,
 2008

²²⁸
 A. FIZ,
 "Giocare a dadi
 con il tempo", in
 A. CAPUANO (a
 cura di), *Paesaggi
 di rovine. Paesaggi
 rovinati*, cit., p. 243

²²⁹
 G. TESTORI,
 "Imparare dal
 paesaggio dei
 conflitti", in M.
 BASSANELLI, G.
 POSTIGLIONE
 (a cura di), *Re-
 enacting the past.
 Museography for
 conflict heritage*, cit.,
 pp. 368-369

La natura di frammento che caratterizza sia le rovine che l'arte contemporanea si pone come condizione alla base del connubio tra queste due dimensioni culturali: frammenti moderni che dialogano con frammenti del passato, intesi come testi vivi da interpretare. Ma come scrive Tomaso Montanari sulle pagine di *Repubblica*, «la sfida, tuttavia, è racchiusa nella parola che dovrebbe dare il senso ad ogni mostra: 'relazione'»²³⁰. La buona riuscita, infatti, di un allestimento artistico in aree archeologiche è legata alle modalità con cui i due diversi tipi di frammenti vengono messi in relazione tra loro, creando dei cortocircuiti temporali.

Tra i casi riusciti di installazioni artistiche in contesti archeologici, atti a dimostrare come sia possibile trasformare la rovina in una meditazione, in un poema visuale o sculturale, si ricorda l'esperienza di Scolacium, in Calabria, in cui si sono susseguite dal 2005 installazioni di arte contemporanea intitolate *Intersezioni*. Qui ha avuto origine un processo di rivitalizzazione del patrimonio archeologico che è diventato parte integrante di un nuovo percorso, in cui la contemporaneità ha assorbito tutti i tempi passati: come scrive infatti Fiz «l'arte contemporanea ha la peculiarità di sapersi muovere intorno al tempo, e sembra recitare le parole di Amleto "time is out of joint"»²³¹. I luoghi di Scolacium, contaminati dalla storia, sono diventati per gli artisti elementi processuali e il tempo congelato della loro vita è divenuto tempo attivo. Artisti come Balkenhol, Buren, Cragg, Delvoye, Fabre, Oppenheim, Paladino, Pistoletto, Quinn, Staccioli hanno esposto le loro creazioni agendo in sinergia con la storia consapevoli che, a dirla come Eraclito, «il tempo è un fanciullo che gioca spostando i dadi»²³².

Ma forse l'esempio più emblematico in cui la figura dell'artista entra in rapporto diretto con il contesto archeologico, tanto da esserne in parte influenzato durante la fase creativa, è senza dubbio quello dell'opera di Igor Mitoraj e in particolare della Mostra postuma *Mitoraj a Pompei* (14 maggio 2016/1 maggio 2017), che ha visto l'esposizione di trenta statue dell'artista polacco nell'area archeologica.

Nella sua arte, Mitoraj ha legato profondamente il suo secolo con la gloria dell'età classica, accogliendo tutte le contraddizioni del Novecento, epoca in cui l'umana esistenza e le sue possibilità sono state vissute in tutta la profondità del bene, del bello, del pensiero, e insieme degli abissi del male, della disperazione, del vuoto²³³. La lettura della tradizione da parte dell'artista non vuole esaltare né adattare o rimodellare le forme classiche, ma vuole rappresentare per frammenti il tempo che è trascorso sulle sculture dell'antica Grecia - sua principale fonte iconografica - così come frammentate ci sono giunte a testimoniare gli archetipi del passato: la storia diventa nelle sue mani un materiale da plasmare per i suoi progetti, *objet trouvé* da risemantizzare attraverso la personale visione dello scultore. Nonostante la sua arte si presenti a prima vista di facile comprensione, poiché il suo lessico è basato su forme ben radicate nell'immaginario della cultura occidentale, non è facile definire lo stile di Mitoraj in quanto sfugge a ogni etichettatura. Prendendo atto del progressivo esaurimento delle varie declinazioni dell'arte aniconica o informale, o astratta, egli ha ritenuto di dover ripartire dalle origini classiche, instaurando una forma di dialogo con l'arte del passato in cui ritrovava un *linguaggio* a lui congeniale, ma soprattutto trovava degli archetipi da proiettare in una dimensione *immemoriale*: nella sua opera, infatti, Mitoraj trasforma il linguaggio classico in un *metalinguaggio*, attraverso cui parlare non dell'antichità e neppure della modernità cronologicamente definita, ma di situazioni e stati d'animo appunto immemoriali - che in quanto tali sono perennemente contemporanei -, creando immagini che sembrano non più scolpite ma scavate e riaffiorate dal passato come nell'opera di un archeologo²³⁴. E proprio

²³⁰ T. MONTANARI, *Se l'antico diventa un set del contemporaneo*, «Repubblica», 07 agosto 2016

²³¹ A. FIZ, *"Giocare a dadi con il tempo"*, in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati, Quodlibet, Macerata 2014*, p. 243

²³² Ivi

²³³ Cfr. G. PUCCI, *Il colosso caduto: Igor Mitoraj e l'antico in «Classico Contemporaneo 1. Presenze classiche - Arti visive e comunicazione»*, 2015, <http://www.classicocontemporaneo.eu/>

²³⁴ V. SGARBI, *Igor Mitoraj. Sculture*, Compagnia del disegno, Milano 1985

- ²³⁵ la condizione di frammento, di rottura, di crepa, accomuna le sculture di Mitoraj: come nelle opere di Rodin, egli agisce secondo l'estetica del frammento²³⁵ ove la rovina si propone autonomamente non come fine ma come inizio, ossia come luogo da cui generare nuove forme. A differenza dell'archeologo però, Mitoraj non è spinto dalla nostalgia per «quello che poté essere e mai più sarà»²³⁶, ma da una contenuta malinconia che riattiva la memoria non nel senso della ricostruzione ma della costruzione²³⁷.
- ²³⁶ Costruzione di nuove emozioni e speranze, di nuovi paesaggi e miti. Tutte le sculture di Mitoraj hanno infatti un respiro monumentale e proprio per questo sono naturalmente esaltate dall'esposizione *en plein air*: «il paesaggio influisce molto sulle mie opere» ha detto l'artista. «Ogni volta che so che la mia opera è destinata a dialogare con la natura, o con un luogo dalle forti connotazioni, il luogo diventa anch'esso una presenza, completando così, con la sua fisicità, il mio lavoro»²³⁸. E a volte si ha davvero la sensazione che quelle opere siano state lì da sempre, soprattutto se sono inserite all'interno di aree archeologiche. La prima volta di Mitoraj in un sito archeologico è nel 2011, con diciassette sculture esposte nella Valle dei Templi di Agrigento, ma il sogno dell'artista era, in realtà, esporre a Pompei: sogno che si realizzerà con una mostra postuma nel 2016. Profonda è infatti la consonanza tra le sue opere e le architetture classiche di Pompei, il paesaggio gravido di storia e quelle forme mirabilmente evocative di un passato sempre presente. Le trenta le sculture sono state esposte nei punti più importanti dell'area, tra cui il tempio di Venere, il Foro, via dell'Abbondanza, il giardino delle Terme Stabiane, la grande area aperta alle spalle del Teatro Grande, il Quadriportico dei Teatri: i colossi di Mitoraj non schiacciano l'osservatore con la loro sublimità ma, caduti e smembrati, perfetti nelle forme e lacunosi, si riconoscono semmai come «compagni di pena»²³⁹. Si potrebbe infine dire, come osserva Pucci, che Mitoraj assomiglia all'*Angelus novus* di Benjamin, il quale vorrebbe restare tra le vittime di tutti i tempi, tra i perdenti che hanno mantenuto nella sconfitta la propria grandezza. Scriveva, infatti, lo stesso Mitoraj, «il vero eroe è quello che sa perdere. Per questo nelle mie sculture creo sempre dei guerrieri che recano evidente il segno della ferita. Ho certamente più affinità con loro, mi sento più vicino all'eroe ferito»²⁴⁰.
- ²³⁷ Ma contemporaneamente egli guarda al passato fatto di rovine mentre il vento del tempo lo spinge suo malgrado in direzione opposta²⁴¹.
- ²³⁸ Cfr. G. PUCCI, *Il colosso caduto: Igor Mitoraj e l'antico in «Classico Contemporaneo 1»*, 2015.
- ²³⁹ Cfr. R. CHIAPPINI, *La bellezza incontaminata*, in R. CHIAPPINI, *Igor Mitoraj*, catalogo della mostra (Lugano, 2002), Milano, pp. 12-16.
- ²⁴⁰ E. TAVANI, *Il frammento e la rovina: su alcune eredità dell'estetica del '900*, in L. RUSSO (a cura di), *La nuova estetica italiana*, Aesthetica Preprint Supplementa, Palermo, pp. 215-225.
- ²⁴¹ I. MITORAJ, *Il viaggio nella mente*, in Igor Mitoraj. *Memoriae*, catalogo della mostra (Ravello, 2012), Napoli, pp. 32-34.
- ²³⁹ G. PUCCI, *Recensione della mostra Traces of Time* (Londra, Galleria ContiniArt, 2014).
- ²⁴⁰ I. MITORAJ, *Il viaggio nella mente*, cit.
- ²⁴¹ G. PUCCI, *Il colosso caduto: Igor Mitoraj e l'antico*, cit.



APPENDICE
LO SGUARDO
DELL'ARCHEOLOGO



Lo sguardo dell'archeologo

Il lavoro sinergico tra le due figure principali che si confrontano con l'antico, l'archeologo e l'architetto, se da un lato mira alla conoscenza del testo rinvenuto attraverso le dinamiche di scavo e di ricerca scientifica, dall'altro consiste nella sua interpretazione e riattivazione di senso attraverso il progetto. Nella definizione dell'intervento architettonico per l'archeologia, infatti, è importante il coinvolgimento dei progettisti durante le fasi di rinvenimento delle rovine e nella individuazione delle identità stratificate dei luoghi, così come è fondamentale l'apporto degli archeologi nell'elaborazione di una linea narrativa condivisa, per la tutela e la valorizzazione delle evidenze archeologiche. L'approccio architettonico alle problematiche inerenti la progettazione per l'antico è strettamente dipendente dalle temperie culturali, dalle condizioni particolari dei luoghi, dal linguaggio personale del progettista e dagli obiettivi specifici da raggiungere: una questione annosa e tuttora irrisolta, quella del rapporto tra architettura e archeologia, che consente di prospettare scenari sempre aperti in cui continuare ad investigare.

Ciò che preme ora, dunque, è analizzare il punto di vista dell'archeologo in relazione alle questioni portate alla luce nella prima parte di questa Ricerca: attraverso un confronto diretto, esplicitato con una serie di interviste, si è voluto comprendere come - e se - alcuni protagonisti dell'archeologia campana affrontano, interpretano e valutano i temi finora illustrati, all'intero del più complesso processo dinamico di comprensione e trasmissione della storia impressa nella materia antica.

La decisione di utilizzare l'intervista come strumento per la raccolta di preziosi contributi è stata supportata dalla volontà di poter dare voce, in maniera diretta, a differenti prospettive e apporti disciplinari, appartenenti al mondo dell'archeologia: questa scelta ha - per certi versi - consentito la costruzione di un *ipertesto* contenente delle 'note d'autore' a margine, dei commenti parlanti, che permettono una lettura dell'intero lavoro di Ricerca in maniera non lineare, ponendo l'attenzione di volta in volta su temi specifici che trovano, poi, riscontro nelle varie sezioni della tesi.

L'individuazione dei soggetti da intervistare è stata influenzata dalla volontà di comprendere l'effettivo stato dell'arte sul rapporto tra architettura e disciplina archeologica in Italia, attraverso le voci autorevoli di personalità che, nelle loro carriere accademiche e con le loro esperienze dirette sul campo, si sono confrontati con tali questioni: l'archeologo Antonio De Simone, docente di Restauro dei beni archeologici e di Storia dell'architettura classica e romana presso l'Università Suor Orsola Benincasa di Napoli, tra i massimi esperti internazionali, con attività decennali nelle campagne di scavo in area napoletana - in particolare Pompei e Somma Vesuviana; l'archeologa Giuliana Tocco Sciarelli, funzionario della Soprintendenza Archeologica prima della Basilicata, poi di Napoli e Caserta, e infine delle Province di Salerno, Avellino e Benevento, che in tutta la sua carriera si è spesa per la conservazione, il restauro, la valorizzazione e la divulgazione del patrimonio archeologico; l'archeologa Maria Tommasa Granese, funzionaria responsabile dell'Ufficio beni archeologici del Parco di Elea-Velia, soggetto direttamente operante in un'area complessa e dalle potenzialità ancora parzialmente inesprese.

Il confronto tra queste tre figure, ognuna con il proprio personale bagaglio di esperienze, consente di avere un quadro più ampio sulle diverse modalità di approccio ai temi analizzati precedentemente: il punto di vista accademico, quello dirigenziale e quello decisionale, si presentano come sfumature dello stesso profilo professionale - dell'archeologo appunto - chiamato di volta in volta ad affrontare le problematiche del caso a seconda dello specifico ruolo rivestito.

Ai tre archeologi intervistati sono state rivolte le stesse tipologie di domande con l'intento di poter effettuare, a valle, un confronto critico tra le differenti opinioni a riguardo; in particolare i quesiti hanno riguardato:

- **La dimensione emotivo-percettiva dell'archeologia in relazione al processo analitico-scientifico dell'indagine sul campo**

Individuazione di due momenti caratterizzanti il processo archeologico - il tempo della scoperta e il tempo dello scavo - e analisi dell'influenza di questi due tempi sulle decisioni e sulle scelte dell'archeologo;

- **Il concetto di 'scarto' in archeologia**

Evoluzione del tema e possibilità di riattivazione tramite il progetto di architettura e possibili operazioni artistiche;

- **Lo scavo archeologico come spettacolo di realtà in divenire**

Possibilità di musealizzazione del processo di scavo all'interno del più ampio concetto di 'archeologia partecipata', aperta al territorio e alle comunità;

- **L'influenza delle tracce del passato, riportate alla luce, sull'immagine futura dei luoghi**

Interpretazione della rovina come segno e come parte attiva nella configurazione futura del palinsesto contemporaneo;

- **Architetto e archeologo**

Rapporto con la figura dell'architetto nelle esperienze e nelle collaborazioni vissute;

- **Abbandono, degrado e scarsa valorizzazione dei siti archeologici**

Difficoltà nel coordinamento tra la pratica architettonica e le discipline che regolano la tutela e la valorizzazione del patrimonio;

- **Casi reali**

Sperimentazioni possibili e criticità riferite a casi specifici in aree archeologiche della regione Campania.

D/R: prof. Antonio De Simone



Antonio De Simone ha insegnato discipline archeologiche all'Università Federico II di Napoli dal 1974 al 2005 e attualmente insegna "Storia dell'architettura antica" presso l'Università Suor Orsola Benincasa di Napoli, in qualità di Professore straordinario.

È docente di "Restauro archeologico" alla Scuola di Specializzazione in Archeologia della Seconda Università degli Studi di Napoli e dell'Università Suor Orsola Benincasa. Dal 1995 al 2015 è stato docente di "Metodologia e tecniche della ricerca archeologica" presso la Scuola di Specializzazione in Restauro dei Monumenti di Donnarregina dell'Università degli Studi di Napoli Federico II.

Ha ricoperto incarichi istituzionali, tra i quali componente del Comitato Tecnico-scientifico per i Beni Archeologici del Ministero per i Beni e le Attività Culturali (MiBAC) dal 2005 al 2007.

È Socio Ordinario Residente della Società Nazionale di Scienze, Lettere e Arti di Napoli nella classe di Archeologia. Attualmente è componente del Consiglio di Amministrazione del Museo Archeologico Nazionale di Napoli. Ha lavorato nel centro antico di Napoli, realizzando lo scavo di San Lorenzo Maggiore (1972-1993), e a Pompei, per circa un ventennio, dove ha restaurato numerose *insulae* (Casa del Menandro, Palestra Grande) e ha scavato importanti edifici tra i quali le Terme Suburbane. Ha scavato numerosi siti intorno al Vesuvio, tra i quali la Villa di Arianna a *Stabiae*, l'*hospitium* di Murecine, la Villa dei Papiri ad Ercolano e la cosiddetta Villa di Augusto a Somma Vesuviana. Recentemente ha riallestito il Museo Campano di Capua e ha operato nel restauro del Domus Aurea.

Con un treno della circumvesuviana puntualmente in ritardo, arrivo nel luogo del nostro appuntamento e ad aspettarmi, impeccabile, l'archeologo e professore Antonio De Simone mi guida lungo il sentiero tra la campagna e le residenze private, che poco ha a che fare con le aule accademiche o gli uffici della Sovrintendenza e molto con la passione di chi ha dedicato la sua intera vita all'archeologia. Ai cancelli ci accolgono, gentili, gli occhi a mandorla del professore Satoshi Matsuyama¹ e il termos del caffè di Salvatore, l'instancabile operaio che ama le rovine. Due sedie impolverate, il cui bianco originario sembra ormai aver lasciato il posto al rosso della terra, ci aspettano adagiate sull'erba - sentinelle di un posto magico e grandioso. Per questa chiacchierata con il professore De Simone non potevo desiderare una scenografia migliore; così, all'ombra del Vesuvio, ci accomodiamo in un luogo che da qualche anno è diventato la sua seconda casa: ci troviamo infatti sul ciglio dello scavo di Villa Augustea² a Somma Vesuviana. I resti della Villa riposano maestosi in tutta la loro interezza e fierezza, sotto la luce del tramonto filtrata dalla grande copertura metallica temporanea; una luce in cui tutto sembra essere ancora più prezioso e dorato.

Prima di metterci comodi, ci incamminiamo lungo le passerelle in legno del cantiere, sistemate per la fruizione momentanea dell'area, e il professore mi mostra dall'alto, con grande trasporto, le rovine rinvenute: ammiro con stupore l'imponente complesso residenziale della prima età imperiale, nella sua quasi immutata interezza, nei suoi stucchi, nei suoi marmi, nei suoi decori perfettamente conservati, immaginando come in esso scorresse la vita prima del lungo sonno dovuto all'eruzione del 472 d.C. Dopo il breve tour, ci sediamo, dunque, e con lo sguardo rivolto a questo magnifico passato, inizia la nostra intervista.

¹ Satoshi Matsuyama è professore all'Università di Tokyo e responsabile del cantiere di ricerca archeologica di Villa Augustea a Somma Vesuviana.

² Il professore De Simone, insieme all'Università Statale di Tokyo e alla Soprintendenza per i Beni archeologici di Napoli e Pompei, si sta occupato delle operazioni di scavo e conservazione del complesso di Villa Augustea a Somma Vesuviana. Lo scavo è infatti condotto in regime di concessione ministeriale dal Prof. Masanori Aoyagi dell'Università di Tokyo (Graduate School of Humanities and Sociology, Faculty of Letters) e si svolge con l'alta sorveglianza della Soprintendenza Archeologica di Napoli. La ricerca si avvale della collaborazione di vari Istituti, tra i quali l'Università degli Studi di Napoli Suor Orsola Benincasa nelle persone di Antonio De Simone e Umberto Pappalardo. Lo scavo è diretto da Satoshi Matsuyama e Claudia Angelelli.

D: «Dato che il passato è costituito non dopo il presente che è stato ma simultaneamente, il tempo deve separarsi in due in ogni momento come presente e passato, che differiscono l'uno dall'altro per natura o, cosa che si traduce nello stesso risultato, deve separare il presente in due direzioni eterogenee, una lanciata verso il futuro e l'altra ricadente nel passato [...]. Il tempo è formato da questa separazione [...]». (Deleuze 1989)

Il lavoro dell'archeologo, in bilico tra il passato glorioso dei luoghi e le future metamorfosi che questi subiranno a seguito dei rinvenimenti portati alla luce, si confronta inevitabilmente con una componente mistica, adrenalica e frenetica del *tempo della scoperta* a cui segue un tempo dilatato, metodico e analitico, il *tempo dello scavo*, durante il quale l'archeologo *mette ordine* ai segni di un passato che mostra le sue sedimentazioni e stratificazioni fatte di materia, di storia, di frammenti, che hanno generato il palinsesto territoriale a cui appartengono. Che rapporto vi è tra questi due tempi, in considerazione del fatto che nell'azione archeologica si sovrappongono e coincidono in un *loop temporale* il *presente di ieri*, il *presente di oggi* e il *presente di domani*? E come questi tempi influenzano le decisioni future in merito alle operazioni di selezione che l'archeologo è costretto a fare?

R: Per rispondere a questa domanda è bene riprendere il concetto agostiniano di *dimensione psicologica* del tempo. Per Sant'Agostino né il passato né il futuro "sono", ma soltanto il presente realmente "è"; il passato ed il futuro possono cioè essere pensati come memoria e come attesa, entrambe fatti presenti. Egli dice, infatti: «*Il presente delle cose passate è la memoria; il presente delle cose presenti è la vista; e il presente delle cose future è l'attesa*». Per questo motivo, il tempo diventa qualcosa di soggettivo poiché risiede nella mente umana che attende, considera e ricorda. Il tempo ha quindi un valore psicologico, è *distensio animi*, cioè estensione dell'anima. Questo vale anche per i tempi dell'archeologia: sono, come dici, due tempi distinti – quello della scoperta e quello dello scavo – poiché differente è per essi la partecipazione emozionale da parte dell'archeologo. Il tempo dello scavo induce a pensare a tale duplicità, poiché esso è legato alla proiezione sul futuro delle scelte che compie l'archeologo. Pensando al restauro dell'opera e agli interventi di conservazione in particolare, l'archeologo è portato a proiettare ogni sua scelta sull'immagine e sulla fruizione futura del rinvenimento. Allontanandoci, quindi, dal concetto di archeologia come mera ricerca storica – che comporta tuttavia pur sempre il rischio del feticismo, creando problemi nella successiva conservazione dell'opera –, è possibile in quest'ottica pensare dunque ad una *futura archeologia*, intesa come naturale conseguenza delle scelte fatte in relazione a questi due tempi del presente (scoperta e scavo). Bisogna in ogni caso sottolineare che le prospettive in cui si proiettano le scelte dell'archeologo dipendono inevitabilmente dalla temperie culturale legata al periodo storico in cui lo scavo viene effettuato.

D: «Lavorare con materiali degradati, con rifiuti o con frammenti [...] [è, n.d.r.] parte integrante della tradizione dell'arte moderna: una magica operazione di ribaltamento dell'informe in qualità realizza l'agognato riappaesamento dell'artista nel mondo delle cose». (Tafuri 1980)

L'obiettivo del lavoro dell'archeologo consiste nella raccolta del maggior numero possibile di elementi conoscitivi del sito indagato, della sua stratificazione naturale ed antropica e delle trasformazioni subite nel tempo. L'operazione di scavo si articola, dunque, attraverso una sequenza di procedure metodologicamente controllate, mirate allo *smontaggio* degli strati del terreno *nell'ordine inverso* in cui si sono depositati nel tempo e alla raccolta, catalogazione e archiviazione dei materiali rinvenuti. Un processo che si mostra fundamentalmente opposto a quello creativo-artistico, che a partire dagli oggetti a disposizione, attraverso relazioni spaziali, temporali e di senso, genera nuove entità. Non tutti gli elementi rinvenuti durante lo scavo archeologico saranno esposti e musealizzati; alcuni saranno etichettati come *scarti* di secondo ordine e registrati come memorie storiche, estratti dagli strati di terreno che li hanno nascosti e conservati fino al rinvenimento, ma resteranno ospiti all'interno di depositi in un luogo congelato nel tempo. Rovine, resti e residui sono a loro volta spazi aperti tra passato e presente e condividono una spinta creativa. Qual è il punto di vista dell'archeologo a riguardo? Quali sono gli oggetti che diventano inevitabilmente *scarti*? È possibile pensare ad un

destino differente per tali *scarti*? Se è possibile che le rovine delle architetture del passato possono essere ri-animare dal progetto di architettura per l'archeologia, è altrettanto possibile che questi scarti possano fungere da *reminder* di qualcosa che è andato perduto e che non è più, da *materia prima* per opere artistiche e assumere nuova vita?

R: Ancora una volta, dobbiamo sottolineare che la temperie culturale e il momento storico in cui vengono effettuate le ricerche, determina e caratterizza non solo le scelte dell'archeologo, il metodo e le tecniche dello scavo, ma anche il valore attribuito a ciò che viene di volta in volta considerato "antico", ai resti riportati alla luce. Il concetto di "scarto" c'è sempre stato, c'è e continuerà ad esserci in archeologia; tuttavia esso muta nelle varie epoche. Per attribuire un giudizio di valore bisogna pertanto conoscere ciò che viene scoperto e una volta noto, si può passare alla sua classificazione. Un esempio di questo concetto può essere fatto pensando alle ceramiche di uso comune o alle lucerne: durante le campagne di scavo settecentesche, tali oggetti venivano considerati scarti poiché non erano così differenti dalle corrispettive utilizzate nel XVI secolo e anche perché erano in realtà frutto della produzione artigianale e della tecnica, non dunque emblemi della maestosità e del genio artistico di una civiltà passata. Questa visione era dovuta, infatti, alla concezione pre-illuminista e winckelmanniana del legame indissolubile tra antichità riscoperte e valore estetico. Solo dopo l'avvento del marxismo e con la concezione che "l'uomo è quello che produce", si è cominciato a conservare anche gli oggetti cosiddetti "minori", precedentemente considerati scarti. Questi rappresentano infatti segni evidenti e fondamentali per la ricostruzione della tecnica e della produzione di una civiltà scomparsa: un caso esemplare è costituito dai mattoni, prezioso simbolo di processi pre-industriali, testimonianza della storia economica antica. Oggi si tende a non scartare più nulla di quello che viene riportato alla luce durante gli scavi: molti degli oggetti "minori" trovano degna collocazione nei trattati storici e si considerano "scarti" solo gli oggetti che risultano seriati. In tale caso essi vengono la maggior parte delle volte campionati. Ma non sempre. Al tale proposito, possiamo soffermarci su un caso particolare: recentemente ho curato il restauro e l'allestimento nel Museo Provinciale Campano di Capua delle oltre duecento statue delle *Matres Matutae*. Queste statue, molto simili tra loro, riportano gli stessi caratteri compositivi e tuttavia ho deciso di mostrarle al pubblico nella loro totalità (eccezion fatta per soli tre esemplari manchevoli di alcune parti). In questo caso, le tecniche espositive e l'accostamento della molteplicità dei reperti, hanno trasformato questi resti preziosi in una vera e propria nuova opera d'arte. Le "madri" formano così disposte un complesso unico nel suo genere di scultura pre-imperiale e rendono testimonianza dell'arte dell'Italia antica (dal VI al II sec. a.C) caratterizzata da forte realismo ed una potente espressività. Esse sono la rappresentazione del culto degli antichi campani in onore del mistero della vita e della maternità, considerata come un dono divino e sacro: la ripetizione e l'accumulo delle numerose Madri è stato un atto voluto, finalizzato a rendere il senso profondo del santuario antico.

D: «Lo scavo [...] è uno spettacolo continuo, e dunque deve durare il più possibile. [...] Occorre far visitare in permanenza la superficie dei lavori in corso, perché per il visitatore l'avventura archeologica è una forma interessantissima di spettacolo. Perché mai tenere i curiosi a distanza, se trovassimo il modo di renderli non intralcianti?». (Piano 1988)

«Nulla come l'antico, nella nostra società occidentale prima umanista e poi anche storicista, rappresenta l'emblema ideale della cultura stessa. [...] Quasi nulla come l'archeologia, infatti, attira visitatori in cerca appunto non solo di cultura, ma di Cultura, con la C maiuscola». (Eco 1988)

Il processo di scavo è l'operazione emblematica e caratterizzante il lavoro dell'archeologo: manifestazione corale e, appunto, 'spettacolare' che si articola tra scoperta, raccolta, analisi e catalogazione dei reperti, essa acquista valore e attribuisce senso al sito archeologico. In un misto di terra, polvere, storia, misurazioni millimetriche e secolari, le attività di scavo possono essere così, a loro volta, un'attrazione per il visitatore, avvolte in un'aura mitica e talvolta stereotipata che vede l'archeologo-avventuriero immergersi nei segreti e nei tesori custoditi dal sottosuolo. Musealizzare l'opera di scavo rendendo disponibile e visibile il momento in cui il passato del luogo si sovrappone al presente, in un processo sempre ripetibile e continuo, consente di attribuire una

dimensione *cinema-tografica* al sito e permette di donare una dimensione dinamica sia al progetto di allestimento dell'area archeologica che all'esperienza percettiva del visitatore. In un'ottica di valorizzazione e rigenerazione turistico-economica dei siti archeologici, quali possono essere i risvolti positivi del rendere visibile ed esperibile il cantiere "in progress"? Quali i risvolti negativi? In che modo tale visione può interferire con il consueto lavoro dell'archeologo e dove questo può spingersi per incontrare le esigenze programmate dei fruitori? È possibile pensare all'archeologia come *disciplina partecipata*, attraverso la quale l'educazione delle identità locali alla protezione e alla tutela del patrimonio diventa un'ulteriore dimensione della musealizzazione?

R: L'attività di scavo ha in sé senza alcun dubbio una dimensione magico-misterica, nonostante noi archeologi 'giochiamo a fare gli scienziati', in un certo senso. C'è molto in comune tra lo scavo archeologico e l'analisi psicanalitica freudiana: mentre lo psicanalista scava nella mente alla ricerca dell'inconscio, l'archeologo scava nella terra per raggiungere l'ignoto. Vi è inevitabilmente la trasmissione di un messaggio: si scava per conoscere e pertanto ogni scavo va completato. Ma la musealizzazione del processo è indubbiamente importante e va per questo promossa. Ricordo le conversazioni con Piano, alla fine degli anni Ottanta, quando definì il suo progetto per Pompei: una delle idee più brillanti fu proprio quella della copertura archeologica che si muoveva e mutava seguendo lo scavo, per permettere di scavare in modalità stratigrafica. Un'idea mutuata da quella da me applicata durante gli scavi nella Regio II – Insula 9, tra il 1984 e il 1988: prima di iniziare a scavare fu, infatti, costruita una copertura archeologica la cui struttura scendeva nel terreno man mano che lo scavo procedeva verso il basso, divenendo così simultaneamente sia elemento portante della copertura stessa che supporto per le murature antiche da consolidare in seguito. A questa immagine di processo dinamico dello scavo e delle sue strutture di supporto, l'intuito creativo di Piano ha accostato l'idea di rendere tale "macchina" fruibile anche da parte dei visitatori (vedi progetto per Pompei, 1988) e successivamente tale modello è stato mutuato anche in altre zone della città antica pompeiana, come nella Casa dei Casti Amanti, Regio IX – Insula 12, alla cui copertura dinamica furono poi aggiunte, negli anni Novanta, delle passerelle per permettere ai visitatori una visione dall'alto della domus. L'apertura dei siti ai visitatori è fondamentale, tanto quanto il coinvolgimento delle comunità locali: la cosiddetta "archeologia urbana" è necessaria, in primo luogo per rendere partecipi i cittadini alle attività di scavo e per motivare i relativi disagi nell'immediato intorno. In secondo luogo, perché questo porta alla creazione di un senso di appartenenza unico, soprattutto in aree periferiche, come questa in cui ci troviamo (Somma Vesuviana, località Starza della Regina). La partecipazione delle comunità a quella che gli anglosassoni chiamano "public archaeology" può costituire inoltre, non solo un'importante premessa per la giusta conservazione dei reperti, ma può anche essere uno stimolo per la conoscenza scientifica. Le curiosità dei cittadini e dei visitatori infatti possono avere il potere di modificare e guidare alcune linee di ricerca, aprendo scenari su cui non ci si era precedentemente soffermati. Ciò anche grazie ai miti e alle rappresentazioni favolose che persistono e si tramandano nelle comunità e che riemergono cariche di aspettative, nel momento in cui si danno luogo a campagne di scavo archeologico in un determinato territorio.

D: «L'archeologia non è subordinata alla figura sovrana dell'opera e non cerca di cogliere il momento in cui questa è emersa dall'orizzonte anonimo, non è nulla di più e null'altro che una riscrittura: cioè, nella forma conservata dell'esteriorità, una trasformazione regolata di ciò che è già stato scritto». (Foucault 1980)

La dimensione arcaica evocata dalla matrice semantica dell'*archè*, che accomuna i termini archeologia e architettura alla pratica del *racconto*, consente un possibile parallelismo tanto tra la semiologia e la disciplina archeologica quanto tra la scrittura e la pratica architettonica. L'archeologia è infatti la scienza che si occupa della riscoperta di manufatti interpretati come *tracce* di qualcosa che è scomparso: i reperti rinvenuti attraverso un'opera di disoccultamento, rappresentano veri e propri *segni* di una *pars pro toto*, e per tale motivo, vengono conservati. L'architettura a sua volta, contempla in sé la capacità di elaborare segni, di scrivere nuove partiture e di narrare storie attraverso la sua stessa manifestazione e le regole che la governano. Essa, intesa in questo

senso come *forma di scrittura*, riconosce nell'archeologia una materia attiva e fondativa: le rovine archeologiche si mostrano, dunque, come *brandelli di testi antichi*, parole che necessitano di essere rimesse in circolo, attraverso nuovi linguaggi e nuovi ritmi narrativi. Relazionandosi con il mutato contesto - accidentale e contemporaneo - in cui vengono riportati alla luce, i reperti diventano in tal senso *segni archeologici*, non più solo materiale di studio, testimonianza della città antica, ma parte attiva della città contemporanea. Qual è il punto di vista dell'archeologo in questo processo di lettura dei *segni* ereditati dalla storia, o meglio dell'*archè* del luogo ri-scoperto, nella misura in cui è esso stesso a contaminarne *l'immagine futura*?

R: In Italia la realtà della conservazione è un obbligo statale e statutale: se ciò da un lato aiuta il processo conservativo delle memorie, dall'altro lo sterilizza, non permettendo di creare 'nuove situazioni'. Mi spiego. Quando pensiamo al Palazzo di Diocleziano o al Centro Storico di Napoli, con i suoi cardì e decumani, siamo in grado di distinguere ciò che è passato e ciò che è presente? In un certo senso, in questi casi, al di là delle leggi di tutela, è stata la stessa storia dei luoghi e delle comunità a condizionare il futuro di quelle porzioni di città. L'uso diretto delle antiche rovine e della morfologia urbana stratificatasi nel tempo ha determinato l'immagine che oggi possiamo osservare. Lo stesso si può dire del Tempio-Cattedrale di Pozzuoli: cos'è oggi questo monumento? Non è più un tempio, non è più una cattedrale, non è una chiesa come comunemente siamo abituati a pensarla. È un ibrido, una storicizzazione di ciò che è stato e allo stesso tempo l'immagine dell'unione tra vecchio e nuovo. Attraverso queste ibridazioni e contaminazioni è però possibile leggere i materiali che ereditiamo dalla storia: così come in una mostra si ha la possibilità di assistere all'esibizione di un racconto tramite l'illustrazione degli oggetti rinvenuti durante il lavoro di dismissione dello scavo, così attraverso interventi architettonici (come ad esempio la realizzazione di coperture archeologiche) è possibile leggere la continuità nella storia di un monumento. Anche per la Villa Augustea di Somma Vesuviana si vorrà prevedere una copertura per l'intera area: qualsiasi forma e materiali essa avrà, quello che si otterrà alla fine del processo progettuale sarà ancora una volta un ibrido, ma testimone del passaggio del tempo e dell'appropriazione da parte del nostro presente delle vestigia del passato.

Il sole sta per tramontare del tutto e si avvicina a noi il professore Satoshi Matsuyama; è ora di chiudere il cantiere. Ci accomiatiamo da lui e procediamo altrove la nostra chiacchierata.

D: Le due figure professionali che hanno da sempre avuto il privilegio di confrontarsi con l'antico, quella dell'archeologo e dell'architetto, si sono avvicinate, talvolta fuse e discostate nel corso della storia. Per statuto disciplinare l'archeologo ha un approccio *retrospettivo*, orientato cioè alla ricostruzione delle testimonianze storiche, interpretando il paesaggio come un deposito di segni e di tracce. Lo sguardo dell'architetto, invece, guarda all'antico da un punto di vista prospettico, leggendo il palinsesto territoriale come un oggetto di trasformazione. Ciò che accomuna le due posizioni, dell'archeologo e dell'architetto, è evidentemente «una sistematica e simmetrica fuga dal presente, unico tempo storico nel quale è possibile un incontro tra archeologia e progetto», trovando un terreno comune tra la ricostruzione retrospettiva e la visione futura. In che modo, nella sua esperienza diretta di lavoro e di ricerca, le due figure si sono confrontate, discostate e contaminate tra loro? Qual è stato il suo rapporto con gli architetti nelle esperienze e collaborazioni vissute?

R: Una figura emblematica e profondamente ispirante, scoperta relativamente tardi nella mia carriera, è quella dell'architetto Quatremère de Quincy che operò a cavallo tra la fine del Settecento e l'inizio dell'Ottocento. Egli fu tra i primi ad entrare nello specifico dei problemi archeologici e a capire l'importanza del contesto nella percezione dei valori estetici dell'opera rinvenuta. Egli infatti portò avanti la cosiddetta 'teoria del contesto', in base alla quale solo là dove si trovavano in origine, solo calate nel *milieu* culturale che le ha prodotte, le opere avevano senso e restituivano per intero la loro ricchezza. A partire dalle teorie di Quatremère de Quincy è possibile sottolineare come in ambito

archeologico sia di fondamentale importanza non solo il contesto geofisico e storico di un sito portato alla luce, ma soprattutto il contesto emozionale della scoperta (ante) e il contesto emozionale che si viene a creare dopo la sistemazione dei reperti e delle aree (post). Un lavoro, quest'ultimo, che inevitabilmente ricade nella sfera del progetto d'architettura e a cui la visione dell'archeologo può certamente contribuire.

D: Nel momento in cui la rovina archeologica si confronta con il mondo delle forme architettoniche, perde il suo significato originario e si trasforma in *segno* che appartiene al presente: attraverso l'inevitabile trasformazione della preesistenza, il progetto introduce un elemento di novità, una rottura del precedente ordine, determinando una nuova interpretazione e attribuendo all'opera un significato diverso. Le fasi che costituiscono l'articolazione del progetto di architettura per la rovina vedono, infatti, in un primo momento il *riconoscimento* dei valori dell'esistente, successivamente la sua *appropriazione* concettuale e infine, la sua *torsione* concettuale - nel momento in cui appare possibile *continuare a scrivere* con l'antico, contribuendo al processo di accumulazione di memorie e materia. Il compito più evidente che viene affidato al progetto del nuovo in contesti archeologici è spesso proprio quello della compensazione della lacuna e della riconnessione dei frammenti, della realizzazione di coperture archeologiche, della ricostruzione di volumi e protezione di partiture musive e pavimentali: tutte operazioni che necessitano di stretta collaborazione tra gli Enti predisposti alla tutela dei beni culturali e i progettisti. Osservando una cospicua parte del patrimonio del nostro Paese, si nota tuttavia come gli interventi architettonici contemporanei svolgano nella maggior parte dei casi soltanto un ruolo di supporto tecnologico connesso alla necessità di conservazione fisica dei reperti che, a breve distanza di tempo, cadono in uno stato di abbandono, rendendo conseguentemente difficile la frequentazione del sito e trasformando così la rovina in maceria. Altrettanto spesso inoltre, a fronte di nuovi elementi portati alla luce e documentati scientificamente, si preferisce risotterrare ciò che viene scoperto. È possibile che vi sia oggi un *gap* nel coordinamento tra le discipline che regolano la tutela e valorizzazione del patrimonio e la pratica architettonica? In base alla sua esperienza di lavoro e ricerca, dove è possibile, a suo parere, riscontrare le matrici e le origini di tali problematiche, oggi quanto mai attuali?

R: Vedere l'archeologia come disciplina che ha come unico fine quello della ricerca storica, dell'indagine conoscitiva e scientifica non permette di contemplare la fase successiva – e a mio avviso fondamentale – della sistemazione dei reperti e delle aree al fine della loro salvaguardia, trasmissione e riuso. E il *riuso* è il punto focale della questione: ogni intervento di restauro deve prevedere il riuso dell'opera e una nuova funzione per essa, così da permetterne la continuità di utilizzo e di manutenzione nel tempo. Che sia un riuso culturale relativo alla musealizzazione degli oggetti o dei monumenti in sé stessi. Se esiste un *gap* che talvolta mette in crisi questo processo di rinascita delle rovine attraverso la creatività degli allestitori e degli architetti, è da riscontrarsi nell'imbalsamazione di taluni archeologi, intenti a registrare unicamente testimonianze scritte delle loro scoperte, nelle scelte culturali-amministrative di alcuni funzionari della sovrintendenza, nelle attenzioni e nelle proteste di alcuni gruppi ambientalisti e nei limiti che troppo spesso si pongono agli architetti incaricati. Per nostra fortuna però non accade sempre e possiamo vantare sul territorio italiano numerosi validi esempi di progetti in aree archeologiche perfettamente riusciti.

A questo punto siamo davanti alla seconda tazza di caffè, seduti ad un tavolino del bar antistante il Monastero trecentesco di Santa Maria del Pozzo, e il professore De Simone mi suggerisce di cercare sul web il nuovo intervento nell'area di Saint Martin de Corléans ad Aosta, come esempio di buona pratica architettonica. Ci salutiamo ricordandoci che è ancora possibile oggi - in Italia - fare buoni progetti di architettura per l'archeologia.

D/R: dott.ssa Giuliana Tocco Sciarelli



Archeologa, dapprima funzionaria della Soprintendenza Archeologica della Basilicata Potenza (1969-1976), poi della Soprintendenza di Napoli e Caserta, come responsabile del territorio flegreo e della provincia di Caserta (1976-1985), dal gennaio 1986 fu Primo Dirigente della Soprintendenza Archeologica delle Province di Salerno, Avellino e Benevento fino al 2007.

Da Soprintendente ha dato impulso alla conservazione, al restauro, alla valorizzazione e alla divulgazione del patrimonio archeologico.

Tra gli interventi più significativi si citano il restauro e la valorizzazione dei siti archeologici Paestum e di Velia, il parco archeologico urbano di Volcei (Buccino), il restauro dell'Arco di Traiano a Benevento con l'istallazione multimediale della chiesa di S. Ilario, il Museo archeologico "Gli Etruschi di frontiera" di Pontecagnano.

È stata membro del Consiglio Nazionale del Ministero per i Beni Culturali e Ambientali ed è attualmente componente del Comitato scientifico della Società Magna Grecia e di quello del Centro Universitario Europeo di Ravello.

Ogni volta che varco il grande portone di ingresso del Museo Nazionale di Napoli ho la sensazione che non sia mai abbastanza la gratitudine che dovremmo mostrare nei confronti del nostro passato, della storia di questa città dai mille volti, dalle mille pietre, dai mille colori. Eppure, percorrendo il breve tratto tra le scale di piperno dell'accesso laterale e il vecchio ascensore in legno, mi sento rassicurata e so che in fondo, nonostante tutto, questa città - che supera ogni giorno sé stessa e i suoi problemi -, sarà sempre un gradino avanti e difenderà con i denti la propria storia.

Arrivata in biblioteca, mi accomodo e riordino i miei appunti, sparpagliando i fogli sul grande tavolo dal ripiano in legno e cuoio verde: lo stesso tavolo dove ho trascorso intere giornate alla ricerca di informazioni preziose per la mia tesi di laurea. Poco è cambiato in questi sei anni, gli stessi libri, le stesse finestre bianche, la stessa metallica scala a chiocciola, la stessa gentilezza delle bibliotecarie - qualcosa che ha più a che fare con un amore materno e ancestrale per la cultura, piuttosto che con il senso del dovere. Aspetto pochi minuti perché puntuale arrivi lei, una piccola, piccola donna, minuta, accorta, perfettamente misurata nei gesti e nelle parole.

Qualcuno l'ha definita "un'archeologa d'acciaio", la dottoressa Giuliana Tocco Sciarelli; elegante e discreta. Ciò che mi colpisce in realtà sono i suoi occhi, sottili e profondi, gli unici solchi sinceri sul volto di una donna che ha vissuto un'intera esistenza a servizio dell'Archeologia, combattendo letteralmente per la salvaguardia e la valorizzazione delle testimonianze del nostro passato. Mi dice di spostarci da questa prima stanza, accortasi della presenza di alcuni studenti persi nei libri e nelle loro ricerche, così da non disturbarli. La seguo tra le accoglienti sale della Biblioteca, fino a raggiungerne una più piccola e raccolta: non posso non rivolgere lo sguardo all'insù, verso le alte librerie in legno che ricoprono le pareti, per poi accomodarmi al grande tavolo scuro posto al centro dell'ambiente. «Questa è quella che chiamiamo la "stanza dei Soprintendenti"» mi dice, «perché è qui che vengono per studiare, in un ambiente più tranquillo e riservato. È un luogo a me molto caro questo, custodisce tanti ricordi». Comincia a farmi delle domande: mi chiede - sinceramente interessata - della mia Ricerca, del caso studio scelto, del mio interesse per l'archeologia.

C'è qualcosa di magnetico in lei, penso. E quando comincia a raccontarmi con trasporto e passione della sua vita da "archeologa militante" - come ama definirsi -, delle sue battaglie per la salvaguardia, della sua esperienza a Velia, ne ho definitiva conferma.

D: In una sua intervista rilasciata a «La Repubblica» nel settembre 2008, Lei confessava che - tra le tante esperienze vissute durante la sua carriera di archeologa "d'acciaio" - Velia rappresenta il suo «grande amore» secondo solo a suo figlio: «Velia è un pezzo di Grecia trasferito in Italia, una collina verdeggianti fitta di ulivi molto somigliante a Efeso, con un'acropoli su cui si erge la torre del castello medievale. Vi passano 30 mila visitatori all'anno. Cercavo finanziamenti, il direttore generale del ministero era Francesco Sisinni. Li ottenni con la legge 64, tre miliardi di lire per la progettazione del parco archeologico. Lo studio di fattibilità che ne è scaturito ha costituito la base per conseguire i finanziamenti per la realizzazione delle opere, quelli ministeriali e quelli europei assicurati dalla Regione Campania. Complessivamente, una cinquantina di miliardi di vecchie lire (...). Nonostante il grande impulso dato alla valorizzazione dell'area archeologica non siamo riusciti a suscitare nella popolazione e negli amministratori locali la voglia di riqualificare il territorio. Oltre la splendida area archeologica c'è una marina cementificata oltre ogni limite». Come osserva Alberto Ferlenga, una *grande opera di sperimentazione* è auspicabile affinché il progetto - oggi - riattivi un dialogo significativo tra architettura e archeologia, rendendo leggibili - attraverso la narrazione di nuovi testi e trame - i valori dei ritrovamenti e della storia inscritta nelle tracce del passato, riuscendo così a comunicare con il pubblico contemporaneo e con le comunità coinvolte, locali e sovra-locali. Quali sono, a suo parere, le *sperimentazioni possibili* per il Parco Archeologico di Velia-Elea da attuare in sinergia con gli architetti per la valorizzazione e la tutela del sito? Quali sono oggi le esigenze effettive, i punti critici da risolvere e le risorse da valorizzare attraverso un progetto di architettura che dialoghi con le esigenze dell'archeologia nel Parco di Velia-Elea? Cosa chiederebbe, in quanto archeologa, ad un progetto di musealizzazione e fruizione per il Parco di Velia-Elea?

R: A Velia ho avuto la possibilità di portare a compimento un complesso progetto di valorizzazione, sistemazione e restauro dell'area archeologica, di grande respiro, attraverso il quale l'intero Parco veniva concepito come un unico monumento da preservare: ciò mi è stato possibile proprio perché, a differenza delle esperienze vissute in Basilicata e nel territorio flegreo, a Velia ho trascorso quasi venti anni della mia vita lavorativa. Quando sono arrivata a Velia, non esistevano per quest'area - complessa e in parte largamente inesplorata - dei finanziamenti dedicati. Decisi quindi di dare il via ad uno Studio di Fattibilità con cui individuare differenti lotti da poter poi successivamente finanziare. Questa è stata per me un'esperienza ricchissima, soprattutto perché ho potuto sperimentare e apprezzare un continuo confronto e un profondo scambio culturale tra archeologi e esperti coinvolti. Sul piano metodologico è stata senza dubbio un'operazione importantissima: in un'area così complessa si è riuscito a fornire delle linee guida di intervento omogenee e globali. Molteplici furono gli aspetti e gli argomenti sviluppati nello Studio. Il tema del restauro dei resti archeologici, in primis: decisi di adottare - per quanto possibile - una linea che rispettasse la filologia dei monumenti, promuovendo e permettendo il minimo intervento sulle preesistenze, lì dove fosse realmente necessario e indispensabile. Un altro tema di grande rilevanza fu quello del paesaggio: un intenso lavoro fu fatto per l'analisi dell'intervisibilità, tramite lo studio di punti di vista e di panorami visuali che si offrivano ai visitatori del parco. Più che mai a Velia, un approfondimento di questo tipo è stato fondamentale proprio per il carattere spiccatamente paesaggistico e naturalistico che caratterizza l'area dell'antica Elea: queste analisi furono importanti soprattutto per la successiva definizione dei percorsi, delle aree di sosta attrezzate, delle strutture di servizio e dei punti di informazione, disposti in modo da permettere in ogni punto la conoscenza del paesaggio e della città attraverso prospettive inedite. Ancora, un altro argomento affrontato nello Studio fu quello della Galleria Ferroviaria da attrezzare a deposito visitabile e in cui disporre i materiali ritrovati nella città: ciò permetteva di creare una sorta di "museo di seconda scelta" dove poter rendere visibili i reperti - per così dire - "minori", consentendo di "musealizzare" i depositi e renderli fruibili ad un pubblico specializzato. Ingenti - e ancora irrisolti - problemi di umidità da sanare però non hanno fatto sì che questo progetto potesse avere esito positivo: fu costruito un volume aggiuntivo, molto costoso, per l'areazione della galleria ma non è stato possibile risolvere il problema. Si può notare, dunque, come sia importante l'apporto tecnico in circostanze così particolari, a patto che l'intervento tecnico

comporti costi contenuti di funzionamento: ciò perché il Ministero eroga generalmente fondi minimi per il normale funzionamento, sta poi ai progettisti, architetti e archeologi, riuscire a promuovere - e realizzare - interventi realmente sostenibili. Un intervento molto riuscito invece fu il restauro e l'allestimento museale delle due chiese situate sull'Acropoli, la Cappella Palatina e la Chiesa di Santa Maria: oggi ospitano piccoli ma esaurienti *antiquaria*. La conversione di questi edifici preesistenti in spazi espositivi fu un'ulteriore emozionante momento di confronto con i progettisti: la collaborazione tra le figure dell'architetto e dell'archeologo fu necessaria e decisiva per la realizzazione del fine comune di valorizzare, in quel caso, sia il contenuto – i resti archeologici – sia il contenitore, appunto. Caso più complesso è quello delle coperture archeologiche, tema assai spinoso e tuttora in discussione. Partendo dal presupposto che il *caso per caso* è una valida regola quando riguarda questo tipo di interventi, si può però delineare il tipo di approccio che – a mio avviso – è preferibile: quello del minimo impatto, di un intervento rispettoso della preesistenza e del contesto urbano o paesaggistico in cui essa si trova. Ad esempio, nel progetto delle coperture sia per la zona meridionale che per la Casa degli affreschi, vi fu la volontà di evitare linee rigide e dritte, troppo discostanti dalle forme irregolari delle preesistenze e soprattutto dal profilo dolce del paesaggio velino, facendo ricorso, inoltre, a materiali che si confondessero con i colori della natura, come il legno e il rame. Questa per me è la modalità più corretta per permettere una sana e fruttuosa collaborazione tra le discipline dell'archeologia e dell'architettura, unite da un solo fine: salvaguardare, proteggere, conservare e trasmettere le testimonianze del nostro glorioso passato ai posteri.

D: «Dato che il passato è costituito non dopo il presente che è stato ma simultaneamente, il tempo deve separarsi in due in ogni momento come presente e passato, che differiscono l'uno dall'altro per natura o, cosa che si traduce nello stesso risultato, deve separare il presente in due direzioni eterogenee, una lanciata verso il futuro e l'altra ricadente nel passato [...]. Il tempo è formato da questa separazione [...]». (Deleuze 1989)

Il lavoro dell'archeologo, in bilico tra il passato glorioso dei luoghi e le future metamorfosi che questi subiranno a seguito dei rinvenimenti portati alla luce, si confronta inevitabilmente con una componente mistica, adrenalinica e frenetica del *tempo della scoperta* a cui segue un tempo dilatato, metodico e analitico, *il tempo dello scavo*, durante il quale l'archeologo mette ordine ai segni di un passato che mostra le sue sedimentazioni e stratificazioni fatte di materia, di storia, di frammenti, che hanno generato il palinsesto territoriale a cui appartengono. Che rapporto vi è tra questi due tempi, in considerazione del fatto che nell'azione archeologica si sovrappongono e coincidono in un *loop temporale* il presente di ieri, il presente di oggi e il presente di domani? E come questi tempi influenzano le decisioni future in merito alle operazioni di selezione che l'archeologo è costretto a fare?

R: La componente emotiva - la carica emotiva – e il trasporto nel dare inizio o nel proseguire una campagna di scavo, sono fattori inevitabilmente insiti nella pratica archeologica. La tensione è parte integrante della ricerca dell'archeologo e la ricerca rappresenta a sua volta - a mio avviso - un tipo di scavo. L'archeologo però deve necessariamente contemperare l'emotività, raggiungendo un equilibrio tra la metodologia da applicare, il rigore della ricerca, la sistematicità dello scavo. Questo almeno è quello che dovrebbe fare ogni archeologo che convenzionalmente indichiamo come "militante": quel tipo di archeologo, cioè, che non fa solo attività accademica, ma, operando all'interno delle Soprintendenze, è costretto a confrontarsi continuamente con il quotidiano divenire. L'archeologo è, per sua natura, una persona curiosa: è costantemente guidato dalla volontà di cogliere i segni e le evidenze della presenza umana e di capire come preservarli. Ma è bene anche distinguere due casistiche per poter rispondere alla domanda. Una, riguardante le scoperte casuali che possono inaspettatamente verificarsi - in particolar modo quando si tratta di archeologia urbana; l'altra, riguardante gli scavi figli di sistematici programmi di ricerca. È evidente che nel primo caso sarà fortemente presente il momento emotivo, frenetico e adrenalinico dell'inaspettato, accompagnato dalla curiosità della scoperta ma anche dalla

necessità di contemperare la completezza della ricerca con le esigenze contingenti; nel secondo caso invece sono necessari e imprescindibili la calma, il rigore e la metodicità della ricerca scientifica.

D: «Lavorare con materiali degradati, con rifiuti o con frammenti [...] [è, n.d.r.] parte integrante della tradizione dell'arte moderna: una magica operazione di ribaltamento dell'informe in qualità realizza l'agognato riappaesamento dell'artista nel mondo delle cose». (Tafuri 1980)

L'obiettivo del lavoro dell'archeologo consiste nella raccolta del maggior numero possibile di elementi conoscitivi del sito indagato, della sua stratificazione naturale ed antropica e delle trasformazioni subite nel tempo. L'operazione di scavo si articola, dunque, attraverso una sequenza di procedure metodologicamente controllate, mirate allo smontaggio degli strati del terreno nell'ordine inverso in cui si sono depositati nel tempo e alla raccolta, catalogazione e archiviazione dei materiali rinvenuti. Un processo che si mostra fondamentalmente opposto a quello creativo-artistico, che a partire dagli oggetti a disposizione, attraverso relazioni spaziali, temporali e di senso, genera nuove entità. Non tutti gli elementi rinvenuti durante lo scavo archeologico saranno esposti e musealizzati; alcuni saranno etichettati come *scarti* di secondo ordine e registrati come memorie storiche, estratti dagli strati di terreno che li hanno nascosti e conservati fino al rinvenimento, ma resteranno ospiti all'interno di depositi in un luogo congelato nel tempo. Rovine, resti e residui sono a loro volta spazi aperti tra passato e presente e condividono una spinta creativa. Qual è il punto di vista dell'archeologo a riguardo? Quali sono gli oggetti che diventano inevitabilmente *scarti*? È possibile pensare ad un destino differente per tali *scarti*? Se è possibile che le rovine delle architetture del passato possono essere ri-animate dal progetto di architettura per l'archeologia, è altrettanto possibile che questi *scarti* possano fungere da *reminder* di qualcosa che è andato perduto e che non è più, da *materia prima* per opere artistiche e assumere nuova vita?

R: Il concetto di scarto è molto complesso e quella della selezione è un'operazione difficile e lenta. L'intento dell'archeologo generalmente è quello di scartare il meno possibile e - in ogni caso - gli elementi soggetti a tale processo sono sempre gli oggetti mobili, ripetitivi, disponibili in grande quantità. Per i resti immobili, come ad esempio le architetture, invece non si può parlare di scarto. Talvolta si deve piuttosto decidere se lasciare visibili tali resti, se renderli visitabili - e dunque restaurarli - oppure se rinterrarli. In ogni caso la scelta di preservare o meno i resti non monumentali è molto complicata: equivale a dover decidere quando e in che misura l'antico deve sacrificarsi a favore del nuovo. Tornando agli elementi mobili - e dunque passibili del concetto di scarto -, un altro aspetto importante è il riutilizzo di questi materiali, senza dubbio. Ricordo ad esempio quando a Paestum si è ricostruita parte della cinta muraria per renderla fruibile ai visitatori e gli architetti all'epoca riutilizzarono - dopo averli attentamente catalogati e archiviati - i blocchi caduti, originari delle mura, per costruire i nuovi parapetti. Allo stesso modo ritengo possibile riutilizzare i frammenti e i cocci di scarto per realizzare opere d'arte. Perché no? L'importante è trovare il giusto equilibrio tra l'archeologia, con i suoi elementi rilevanti, e le opere artistiche. Questo vale anche per le arti, per così dire, "immateriali". Si può pensare alle rappresentazioni teatrali ad esempio o agli spettacoli che sempre più spesso si svolgono nelle aree archeologiche. Mi sono sempre fortemente opposta agli spettacoli che in qualche maniera avrebbero potuto danneggiare i siti o i monumenti: arte e archeologia devono essere complementari, non possono sopraffarsi a vicenda. Una delle esperienze meglio riuscite, che ho avuto il piacere di vivere durante la mia

¹ *Teatrocontinuo* nasce nel 1975 da Nin Scolari e Luciana Roma come Teatro di Ricerca a Padova, con l'intento di creare un luogo protetto dove l'attore può conoscere e sviluppare la sua umanità più profonda per poter proporre il suo essere uomo e artista agli altri. Nin Scolari, attore, regista e drammaturgo attivo sulla scena nazionale fino al 2008, anno della sua scomparsa, dà vita ad una forma particolare di teatro che privilegia la ricerca e lo spazio laboratorio, privilegiando sempre e in maniera assoluta il lavoro interno di sala e ritenendo il processo artistico più importante dello spettacolo finito, che non va esibito ma deve esprimersi da sé nella coscienza dello spettatore. «Dovunque si sia andati, verso nord o verso est, il miraggio è sempre lì, immutabile, affascinante, e ci obbliga a metterci in cammino nel tentativo di raggiungerlo, ma non è importante arrivarci, il significato dell'azione si esprime nell'andare, nel procedere, e in questo lasciare un'impronta, una traccia che altri potranno vedere e, volendo, scegliere di incamminarsi in quella stessa direzione, verso quello stesso miraggio, così che quelle orme imprecise diventino un sentiero». (<http://www.teatrocontinuo.it/storia/>)

carriera di Soprintendente, fu quella con il *Teatrocontinuo*¹ di Nin Scolari, conosciuto negli anni in cui dirigevo la Soprintendenza per i Beni Archeologici delle Province di Salerno, Avellino e Benevento, e ospitato nel 1995 all'interno del Parco archeologico di Velia. Questo straordinario artista, aveva intuito la forza rappresentativa dello scorrere del tempo e delle stratificazioni romane di Velia e proprio a Velia ha avuto il primo contatto con i luoghi del mito, i siti della Magna Grecia: qui portò in scena la sua prima rappresentazione in area archeologica "La biblioteca nel tempo". Fu uno spettacolo itinerante, privo di un vero e proprio palcoscenico, svolto per quattro ore in un andamento crescente verso l'acropoli di Velia, durante il quale gli spettatori erano obbligati a seguire gli attori nei loro spostamenti: uno spettacolo suggestivo che attrasse a sé un gran numero di persone, un vero e proprio "teatro antropologico" che coinvolse attivamente il pubblico. Questo tipo di rappresentazioni artistiche sono per me le più interessanti, sia per la possibilità di preservare e rispettare il contesto archeologico in cui si svolgono, sia per la possibilità che si ha attraverso questi spettacoli di coinvolgere anche il pubblico meno pronto o dotto, inducendolo a una familiarità con i luoghi della storia. Ricordo ancora come lo stesso Nin Scolari, in una lettera scrittami subito dopo aver portato a termine questa prima esperienza teatrale a Velia, fosse convinto che i nostri siti archeologici non sono vasi vuoti da riempire, ma contengono vite, energie, forze e ogni sito è in grado di raccontarci la sua vita se si hanno orecchi abbastanza tesi per intenderla. Scolari fu in grado di ascoltare la storia di Velia e di permettere anche ai suoi spettatori di ascoltarla attraverso il suo teatro.

D: «Lo scavo [...] è uno spettacolo continuo, e dunque deve durare il più possibile. [...] Occorre far visitare in permanenza la superficie dei lavori in corso, perché per il visitatore l'avventura archeologica è una forma interessantissima di spettacolo. Perché mai tenere i curiosi a distanza, se trovassimo il modo di renderli non intralcianti?». (*Piano 1988*)

«Nulla come l'antico, nella nostra società occidentale prima umanista e poi anche storicista, rappresenta l'emblema ideale della cultura stessa. [...] Quasi nulla come l'archeologia, infatti, attira visitatori in cerca appunto non solo di cultura, ma di Cultura, con la C maiuscola». (*Eco 1988*)
Il processo di scavo è l'operazione emblematica e caratterizzante il lavoro dell'archeologo: manifestazione corale e, appunto, 'spettacolare' che si articola tra scoperta, raccolta, analisi e catalogazione dei reperti, essa acquista valore e attribuisce senso al sito archeologico. In un misto di terra, polvere, storia, misurazioni millimetriche e secolari, le attività di scavo possono essere così, a loro volta, un'attrazione per il visitatore, avvolte in un'aura mitica e talvolta stereotipata che vede l'archeologo-avventuriero immergersi nei segreti e nei tesori custoditi dal sottosuolo. *Musealizzare l'opera di scavo* rendendo disponibile e visibile il momento in cui il passato del luogo si sovrappone al presente, in un processo sempre ripetibile e continuo, consente di attribuire una dimensione *cinema-tografica* al sito e permette di donare una dimensione dinamica sia al progetto di allestimento dell'area archeologica che all'esperienza percettiva del visitatore. In un'ottica di valorizzazione e rigenerazione turistico-economica dei siti archeologici, quali possono essere i risvolti positivi del rendere visibile ed esperibile il cantiere "in progress"? Quali i risvolti negativi? In che modo tale visione può interferire con il consueto lavoro dell'archeologo e dove questo può spingersi per incontrare le esigenze programmate dei fruitori? È possibile pensare all'archeologia come *disciplina partecipata*, attraverso la quale l'educazione delle identità locali alla protezione e alla tutela del patrimonio diventa un'ulteriore dimensione della musealizzazione?

R: Il coinvolgimento degli enti locali e delle comunità è importantissimo. Rendere visibili le attività archeologiche e di restauro delle opere è un fondamentale processo che permette non solo la conoscenza dei siti e della storia, ma consente il manifestarsi di un'inevitabile senso di appartenenza in particolar modo nelle comunità in cui tali siti archeologici si trovano. Nella mia esperienza a Paestum e a Benevento, ad esempio, questo è stato possibile: durante i lavori di restauro del Tempio di Nettuno e dell'Arco di Traiano furono costruiti dei ponteggi che permisero ai visitatori di poter ammirare i monumenti soggetti agli interventi, spesso godendo di un punto di vista ravvicinato, inusuale e imprevisto rispetto a quello che ordinariamente era possibile avere nei percorsi di visita.

D: «L'archeologia non è subordinata alla figura sovrana dell'opera e non cerca di cogliere il momento in cui questa è emersa dall'orizzonte anonimo, non è nulla di più e null'altro che una riscrittura: cioè, nella forma conservata dell'esteriorità, una trasformazione regolata di ciò che è già stato scritto». (Foucault 1980)

La dimensione arcaica evocata dalla matrice semantica dell'*archè*, che accomuna i termini archeologia e architettura alla pratica del *racconto*, consente un possibile parallelismo tanto tra la semiologia e la disciplina archeologica quanto tra la scrittura e la pratica architettonica. L'archeologia è infatti la scienza che si occupa della riscoperta di manufatti interpretati come *tracce* di qualcosa che è scomparso: i reperti rinvenuti attraverso un'opera di disoccultamento, rappresentano veri e propri *segni* di una *pars pro toto*, e per tale motivo, vengono conservati. L'architettura a sua volta, contempla in sé la capacità di elaborare segni, di scrivere nuove partiture e di narrare storie attraverso la sua stessa manifestazione e le regole che la governano. Essa, intesa in questo senso come *forma di scrittura*, riconosce nell'archeologia una materia attiva e fondativa: le rovine archeologiche si mostrano, dunque, come *brandelli di testi antichi*, parole che necessitano di essere rimesse in circolo, attraverso nuovi linguaggi e nuovi ritmi narrativi. Relazionandosi con il mutato contesto - accidentale e contemporaneo - in cui vengono riportati alla luce, i reperti diventano in tal senso *segni archeologici*, non più solo materiale di studio, testimonianza della città antica, ma parte attiva della città contemporanea. Qual è il punto di vista dell'archeologo in questo processo di lettura dei *segni* ereditati dalla storia, o meglio dell'*archè* del luogo ri-scoperto, nella misura in cui è esso stesso a contaminarne *l'immagine futura*?

R: La maniera in cui i rinvenimenti archeologici possono modificare la morfologia e l'immagine dei luoghi, nei quali vengono riportati alla luce è, senza dubbio, un argomento sul quale l'archeologo e il progettista devono riflettere per poter operare delle scelte e portare avanti delle linee di intervento. Emblematico, a tale proposito, è il caso in cui riemergano testimonianze antiche a seguito di eventi sismici. Ricordo infatti gli interventi - dagli esiti spesso disastrosi - che si susseguirono dopo il terremoto del 23 novembre 1980 nei centri colpiti. Negli anni in cui ero Soprintendente per la Provincia di Salerno, è stata possibile però un'innovativa e complessa opera di sperimentazione proprio in uno dei comuni interessati, Buccino. La città, fortemente danneggiata dal sisma, fece emergere - sotto le proprie macerie - gran parte delle testimonianze archeologiche dell'antico municipio romano di Volcei sul quale si era stratificata la città medievale: oggi questi resti sono ben visibili nel centro storico che abbiamo definito "parco archeologico urbano di Volcei", grazie alle modalità con cui si scelse di intervenire. A differenza, infatti, delle operazioni effettuate negli altri comuni italiani terremotati, (in cui le alternative furono sostanzialmente due: costruire *ex novo* o salvaguardare solo le facciate dei fabbricati), a Buccino riuscì ad opporsi al consueto processo di demolizione-ricostruzione, a favore di una ricostruzione illuminata, fondata sulla conservazione e sulla valorizzazione della storia che era appena emersa dal sottosuolo. Fu così che si decise di sottoporre il centro storico ad interventi di restauro conservativo che, procedendo all'esplorazione sistematica dei livelli sottostanti o inglobati nei fabbricati, permisero di portare alla luce pian piano vasti e significativi comparti della città romana, senza però compromettere la stabilità delle costruzioni sovrastanti. I lavori di recupero, restauro e sistemazione durarono oltre dieci anni e portarono alla fondazione del Parco Archeologico Urbano di Volcei, inaugurato nel 2003, unico nel suo genere, proprio grazie alla presenza dei reperti archeologici all'interno di un tessuto urbano moderno. Questo connubio ha generato un contesto inedito e suggestivo, trasformando la città in un importante centro archeologico e turistico all'interno della regione. Buccino, di cui sono poi divenuta cittadina onoraria, è l'unico comune della Campania in cui si è fatto un lavoro così attento e scrupoloso, tale da permettere oggi la lettura completa di tutte le stratificazioni storiche della città, tra la condivisione e l'entusiasmo della comunità, inorgoglita per le radici ritrovate.

D: Le due figure professionali che hanno da sempre avuto il privilegio di confrontarsi con l'antico, quella dell'archeologo e dell'architetto, si sono avvicinate, talvolta fuse e discostate nel corso della storia. Per statuto disciplinare l'archeologo ha un approccio *retrospettivo*, orientato cioè alla

ricostruzione delle testimonianze storiche, interpretando il paesaggio come un deposito di segni e di tracce. Lo sguardo dell'architetto, invece, guarda all'antico da un punto di vista *prospettico*, leggendo il palinsesto territoriale come un oggetto di trasformazione. Ciò che accomuna le due posizioni, dell'archeologo e dell'architetto, è evidentemente «una sistematica e simmetrica fuga dal presente, unico tempo storico nel quale è possibile un incontro tra archeologia e progetto», trovando un terreno comune tra la ricostruzione retrospettiva e la visione futura. In che modo, nella sua esperienza diretta di lavoro e di ricerca, le due figure si sono confrontate, discostate e contaminate tra loro? Qual è stato il suo rapporto con gli architetti nelle esperienze e collaborazioni vissute?

R: Bisogna fare molta attenzione a non incorrere nell'errore di sottovalutare come anche l'archeologo abbia, a suo modo, un approccio *prospettico* alle problematiche che incontra nel suo lavoro. Deve sempre e inevitabilmente confrontarsi con delle realtà mutevoli e soggette a trasformazione. Lo scavo e la ricerca archeologica sono processi che comportano delle modifiche nel palinsesto esistente: ogni azione, ogni decisione dell'archeologo è senza dubbio *proiettata* verso il futuro del sito. Mi rendo conto che si rischia spesso di dare delle definizioni falsate - o pericolose! - di una chiusura che in realtà non esiste (o non dovrebbe esistere) per gli archeologi militanti. Dal canto dell'architetto, spesso, il rischio è di incontrare soggetti che trovano nella loro voglia di protagonismo il proprio limite: capita di avere a che fare, talvolta, con progettisti che in un intervento per l'antico non riescono a frenare il desiderio di lasciare il proprio riconoscibile segno, sopraffacendo la preesistenza e il suo valore. Per scongiurare tali rischi, a mio avviso, è importante non perdere mai di vista l'oggetto dell'intervento con le sue priorità, le sue vocazioni, la sua forza e la sua fragilità, la sua storia, la necessità di preservazione e trasmissione nel tempo. In caso contrario si produrranno ingenti e irreversibili danni! Nella mia carriera ho avuto modo di sperimentare ricche e stimolanti collaborazioni con gli architetti, in particolare nei progetti per la valorizzazione di Velia o di Paestum o a Benevento. Altre volte, invece, i rapporti sono stati davvero complicati.

D: Nel momento in cui la rovina archeologica si confronta con il mondo delle forme architettoniche, perde il suo significato originario e si trasforma in *segno* che appartiene al presente: attraverso l'inevitabile trasformazione della preesistenza, il progetto introduce un elemento di novità, una rottura del precedente ordine, determinando una nuova interpretazione e attribuendo all'opera un significato diverso. Le fasi che costituiscono l'articolazione del progetto di architettura per la rovina vedono, infatti, in un primo momento il *riconoscimento* dei valori dell'esistente, successivamente la sua *appropriazione* concettuale e infine, la sua *torsione* concettuale - nel momento in cui appare possibile *continuare a scrivere* con l'antico, contribuendo al processo di accumulazione di memorie e materia. Il compito più evidente che viene affidato al progetto del nuovo in contesti archeologici è spesso proprio quello della compensazione della lacuna e della riconnessione dei frammenti, della realizzazione di coperture archeologiche, della ricostruzione di volumi e protezione di partiture musive e pavimentali: tutte operazioni che necessitano di stretta collaborazione tra gli Enti predisposti alla tutela dei beni culturali e i progettisti. Osservando una cospicua parte del patrimonio del nostro Paese, si nota tuttavia come gli interventi architettonici contemporanei svolgano nella maggior parte dei casi soltanto un ruolo di supporto tecnologico connesso alla necessità di conservazione fisica dei reperti che, a breve distanza di tempo, cadono in uno stato di abbandono, rendendo conseguentemente difficile la frequentazione del sito e trasformando così la rovina in maceria. Altrettanto spesso inoltre, a fronte di nuovi elementi portati alla luce e documentati scientificamente, si preferisce risotterrare ciò che viene scoperto. È possibile che vi sia oggi un *gap* nel coordinamento tra le discipline che regolano la tutela e valorizzazione del patrimonio e la pratica architettonica? In base alla sua esperienza di lavoro e ricerca, dove è possibile, a suo parere, riscontrare le matrici e le origini di tali problematiche, oggi quanto mai attuali?

R: Conservare il passato significa proteggerlo innanzitutto e valorizzarlo per ciò che rappresenta. Proteggerlo significa prendersene cura e fare in modo che vi sia una costante manutenzione. Il binomio imprescindibile è conservazione-manutenzione. Non si tratta di una difficoltà di comunicazione tra discipline ma di difficoltà gestionali, di reperimento di fondi per avviare le attività di manutenzione e per far sì che queste siano continuative nel tempo così da permettere ai siti di poter essere visitati, frequentati, vissuti. Penso al caso vicino di Piazza Bellini a Napoli, con la presenza dei resti delle mura greche, scoperti in parte nel 1954 e successivamente nel 1984: in questo caso ibrido le preesistenze archeologiche sono state riportate alla luce, delimitate da parapetti, ma di fatto non si è mai trovato il modo per integrarle con la piazza e con la funzione che essa attualmente ha o viceversa. Problemi di pulizia, manutenzione, vandalismo, hanno caratterizzato questo sito proprio perché è mancata una visione globale che includesse "a lungo termine" il sito archeologico nella vita attuale della piazza e lo valorizzasse, appunto, proteggendolo e rendendolo un nuovo reale attrattore per l'area. L'obiettivo principale di ogni intervento in ambito archeologico deve essere proprio questo: perpetuare la vita dei complessi o dei resti archeologici e storici, valorizzarli e renderli attivi nel palinsesto contemporaneo – in particolar modo nei casi di archeologia urbana – senza però trasfigurarne il senso.

Ancora affascinata dal trasporto dei suoi racconti, dalla passione per il suo lavoro, mi congedo dalla dottoressa Tocco Sciarelli che mi saluta, augurandomi un buon prosieguo per la mia tesi, con la raccomandazione di tenerla aggiornata. Lei, però, decide di restare in Biblioteca per intrattenersi a studiare - perché ha dei libri da consultare, delle ricerche da ultimare.

Così, uscendo dalla "sala dei Soprintendenti", mi volto un'ultima volta per incorniciare il ricordo che di lei porto con me: lì, sorridente, seduta a quel tavolo che l'ha vista diventare una delle personalità più importanti nel panorama dell'Archeologia italiana, circondata da libri, illuminata dalla luce di Napoli che attraversa la stanza.

D/R: dott.ssa Maria Tommasa Granese



Archeologa, dapprima funzionaria presso la Soprintendenza per i Beni Archeologici della Calabria e inseguito presso la Soprintendenza per i Beni Archeologici della Campania. Oggi responsabile dell'Ufficio Beni Archeologici di Velia.

Ha partecipato alle campagne di scavo di Francavilla Marittima (CS) nel 1996 e del Parco archeologico di Sibari (CS) negli anni 2000-2009, in collaborazione la Scuola Archeologica Italiana di Atene. Ha prestato assistenza tecnico-scientifica, in collaborazione con la Direzione del Museo di Paestum, per lo scavo del recupero d'emergenza di sepolture dipinte oggetto di scavi clandestini nella necropoli in località Spinazzo, Paestum nel 2010.

Ha partecipazione alle campagne di ricognizione condotte in Grecia, Acaia, dall'Università degli Studi di Salerno, in collaborazione con l'eforia di Patraso e la Scuola Archeologica Italiana di Atene.

Lo scorrere veloce di un paesaggio incontaminato, una natura rigogliosa, pennellate verdi e riflessi dorati incorniciati nel finestrino del treno che mi sta portando a Velia: alla mia destra, il mare che corre in parallelo ai binari; lo stesso mare che accompagnò i Focei, popolo di naviganti esploratori, lungo le spiagge di quella che sarebbe diventata la ricca Hyele. Il Cilento: Patrimonio Unesco, terra di uomini, di cultura e di paesaggi vivi. Con lo sguardo rivolto verso l'alto, mi riparo la vista dal sole caldo di agosto che si riflette sulle recinzioni metalliche del sovrappassaggio ferroviario - al tempo stesso confine e insospettabile porta di ingresso del Parco: sono nel piazzale non a caso intitolato ad Amedeo Maiuri, con la sensazione che qualcosa di profondamente ignoto si alimenti ancora oggi - e nonostante tutto - nelle vive radici del tempo.

Dopo aver visitato il Parco e portato a termine la mia campagna fotografica, mi incammino, tra i colori degli oleandri, lungo il percorso naturalistico - dolcemente in salita - che conduce all'Ufficio della Sovrintendenza: è il mio primo incontro con la dott.ssa Granese, funzionaria responsabile dell'area di Velia. Nel mentre, traguardo da ovest a est e abbraccio l'Acropoli con la sua torre medievale, il teatro greco, lo skyline delle antiche mura sul dorso della collina, la magnifica Porta Rosa, la Casa degli affreschi, i terrazzamenti, il quartiere basso, le terme, il triportico, la Masseria Cobellis. Secoli di storia, un'infinità di vite, innumerevoli racconti: la culla della civiltà figlia della filosofia eleatica. Tutto questo si risolve nell'immagine frammentata e mutevole dei tempi di Elea: una trama fatta di materia che si paventa sincera al cospetto dei visitatori che, come me, percorrono le strade dell'antica città. Il profumo del glicine inebria l'Ufficio dove mi attende il sorriso dolce e accomodante della giovane archeologa; un luogo privilegiato questo - senza dubbio -, in cui passione e lavoro non possono che coincidere. Sorseggiando un caffè inizia la nostra chiacchierata.

D: Come osserva Alberto Ferlenga, una *grande opera di sperimentazione* è auspicabile affinché il progetto - oggi - riattivi un dialogo significativo tra architettura e archeologia, rendendo leggibili - attraverso la narrazione di nuovi testi e trame - i valori dei ritrovamenti e della storia inscritta nelle tracce del passato, riuscendo così a comunicare con il pubblico contemporaneo e con le comunità coinvolte, locali e sovra-locali. Quali sono, a suo parere, le *sperimentazioni possibili* per il Parco Archeologico di Velia-Elea da attuare in sinergia con gli architetti per la valorizzazione e la tutela del sito? Quali sono oggi le esigenze effettive, i punti critici da risolvere e le risorse da valorizzare attraverso un progetto di architettura che dialoghi con le esigenze dell'archeologia nel Parco di Velia-Elea? Cosa chiederebbe, in quanto archeologa, ad un progetto di musealizzazione per il Parco di Velia-Elea?

R: Il Parco Archeologico di Velia-Elea presenta un principale problema di fondo legato al forte rischio idrogeologico che ha da sempre caratterizzato l'area e che va inevitabilmente arginato. Si hanno infatti testimonianze che già il nucleo originario di Hyele (540-480 a.C.) - fondato sull'Acropoli dai Focei esiliati dai Persiani, come racconta Erodoto -, fu concepito con strade e canali per il deflusso delle acque e spazi liberi tra le case. Necessario è poi operare - con interventi di consolidamento e restauro - sulle strutture degradate per l'effetto di tali fenomeni. Un'altra criticità del Parco è la zona dell'ingresso, a mio avviso, completamente da riprogettare: oltre alla ridefinizione dei padiglioni biglietteria-bookshop e all'inserimento di un punto ristoro - tenendo conto delle effettive problematiche gestionali che ne derivano -, ritengo che debba essere fatto un discorso più complesso legato all'inclusione e all'integrazione della barriera costituita oggi dal sovrappasso ferroviario RFI. Per permettere ciò si potrebbero perseguire progetti che guardino ad una connessione con la storia dei luoghi, considerando che il sovrappasso ricalca esattamente la linea di costa originaria dove sbarcarono gli Eleati. Questa zona, sfruttando delle suggestioni e dei rimandi mitologici, potrebbe infatti diventare una sorta di introduzione al Parco. Ma al di là degli aspetti funzionali, tecnici e tecnologici, il tema che a me è più caro - e su cui credo ci sia molto ancora da lavorare - è quello della *comunicazione del senso* dell'area archeologica. Mi spiego meglio: spesso mi chiedo quale possa essere il modo per rendere possibile ed efficace *comunicare* e trasmettere ai visitatori la storia di un'area e le vicende che in essa si sono succedute. Ad esempio, per Velia si dovrebbe riuscire a trasferire ai fruitori il ricco sostrato storico-filosofico del luogo, a partire dalla visione e dalla sistemazione delle rovine, attraverso tecniche di allestimento e musealizzazione del sito. Secondo il mio parere, inoltre, i percorsi di visita del Parco andrebbero riprogettati, nell'ottica di esaltare la componente paesaggistica tipica di quest'area, luogo in cui natura e storia si fondono: si potrebbero, ad esempio, definire dei percorsi tematici e sensoriali legati alla presenza di essenze arboree originarie e attuali, come previsto da un'ipotesi di progetto elaborato dall'architetto della Sovrintendenza Rosalba De Feo nell'ambito di un PON. Percorsi che potrebbero poi convergere nella visita della Masseria Cobellis in cui realizzare un piccolo erbario, una zona degustazione, una sala conferenze e sale espositive tematizzate, in cui ubicare plastici riguardanti il sistema delle murazioni e i reperti rinvenuti nella Domus o nel triportico. Ancora, per i percorsi interni è necessaria una serie di interventi come la realizzazione di un progetto illuminotecnico - da integrarsi con quello dell'ingresso e della Torre sull'Acropoli -, la realizzazione di un collegamento tra la parte bassa e l'Acropoli che permetta anche ai diversamente abili una fruizione facilitata dell'area e la sistemazione nella parte bassa dei percorsi per non vedenti. Un'altra questione importante è quella legata alla fruizione del Teatro greco: ad oggi, per gli spettacoli svolti prevalentemente nel periodo estivo, si realizza un palco *ad hoc* e vengono disposte delle poltroncine in plastica per gli spettatori. Il mio desiderio sarebbe invece quello di sfruttare la struttura esistente delle gradonate greche, implementandole nelle zone dove oggi non sono più visibili con sedute mobili, così da restituire al Teatro la sua vocazione originaria. Per quanto concerne invece la Torre medievale, si potrebbe pensare ad un progetto di allestimento che riguardi le trasformazioni dell'Acropoli nelle differenti epoche storiche e che possa comunicare con il sistema delle mura e con il complesso delle torri sul crinale. Necessario è poi continuare le operazioni di scavo nel Parco per contribuire ad implementare la conoscenza della storia del luogo ed effettuare operazioni di pulizia dei vari settori. Infine, potrebbe essere interessante pensare alla progettazione di un deposito dei reperti visitabile, in alternativa alla galleria RFI che attualmente ricopre tale funzione: si può pensare inoltre di poter allestire tali depositi anche per consentire al loro interno attività didattiche.

Il nostro primo incontro termina così, all'ombra degli ulivi secolari, guardando dall'alto le rovine di una civiltà che conquistò fama e prestigio nel mondo greco per il primato del pensiero: interrogandomi su quale possa essere l'immagine futura di quest'area percorro a ritroso il tragitto che mi ha condotto in questo luogo ricco di storia.

«Non si tratta di conservare il passato, ma di realizzare le sue speranze»: come una premonizione o un vademecum irrinunciabile, l'enorme murales¹ recante questa frase di Theodor W. Adorno, si impone per i suoi venti metri di sviluppo, riflesso nelle pozzanghere delle prime piogge settembrine, con caratteri bianchi e forti, contrastanti sul muro rosso che delimita il Largo Abate Conforti a Salerno. A pochi metri da qui trovo la Sede della Sovrintendenza Archeologica dove mi attende, per il nostro secondo incontro, la dott.ssa Granese. Circondate da fascicoli, libri e computer, ci accomodiamo alla sua scrivania per riprendere qui la nostra chiacchierata, iniziata a Velia.

D: «Dato che il passato è costituito non dopo il presente che è stato ma simultaneamente, il tempo deve separarsi in due in ogni momento come presente e passato, che differiscono l'uno dall'altro per natura o, cosa che si traduce nello stesso risultato, deve separare il presente in due direzioni eterogenee, una lanciata verso il futuro e l'altra ricadente nel passato [...]. Il tempo è formato da questa separazione [...]». (Deleuze 1989)

Il lavoro dell'archeologo, in bilico tra il passato glorioso dei luoghi e le future metamorfosi che questi subiranno a seguito dei rinvenimenti portati alla luce, si confronta inevitabilmente con una componente mistica, adrenalinica e frenetica del *tempo della scoperta* a cui segue un tempo dilatato, metodico e analitico, il *tempo dello scavo*, durante il quale l'archeologo mette ordine ai segni di un passato che mostra le sue sedimentazioni e stratificazioni fatte di materia, di storia, di frammenti, che hanno generato il palinsesto territoriale a cui appartengono. Che rapporto vi è tra questi due tempi, in considerazione del fatto che nell'azione archeologica si sovrappongono e coincidono in un *loop temporale* il presente di ieri, il presente di oggi e il presente di domani? E come questi tempi influenzano le decisioni future in merito alle operazioni di selezione che l'archeologo è costretto a fare?

R: Questi due tempi possono, talvolta, coincidere. È importante prendere in considerazione anche questa ipotesi. Mi spiego meglio: la *dimensione* di questi due tempi dipende fortemente dal tipo di scavo che si sta affrontando e dalla natura dei rinvenimenti. Si possono avere degli *scavi scientifici*, come i Cantieri-Scuola, che possono durare a lungo. Oppure possono esserci degli scavi legati a interventi di *archeologia preventiva o di emergenza* che invece sono necessariamente molto più brevi. Può succedere ancora che durante una campagna di scavo programmata possa venire alla luce una *scoperta* di grande valore, casualmente e in modo inaspettato, tanto da mutare il senso e la durata del cantiere, rendendo il tutto più adrenalinico e frenetico. Quello che è certo è che lo scavo è sempre un'incognita. Anche l'attività di selezione operata dagli archeologi dipende dal contesto e dalla natura dei rinvenimenti: al di là del rispetto della normativa - che predilige ovviamente i segni che possono essere restaurati e protetti per poter essere tramandati - e della possibilità economica degli Enti preposti al fine della conservazione, un aspetto che influenza la scelta è la comprensione del palinsesto. O meglio, si sceglie di rendere fruibile e visitabile principalmente ciò che permette la comprensione dell'area archeologica. Lo stesso accade con i frammenti: tutti quelli rinvenuti *in situ* vengono catalogati, ma solo quelli che sono in grado di raccontare la storia - o parte di essa - di un luogo e di una cultura saranno mostrati e attivati attraverso le modalità di esposizione.

D: «Lavorare con materiali degradati, con rifiuti o con frammenti [...] [è, n.d.r.] parte integrante della tradizione dell'arte moderna: una magica operazione di ribaltamento dell'informe in qualità realizza l'agognato riappaesamento dell'artista nel mondo delle cose». (Tafuri 1980)

L'obiettivo del lavoro dell'archeologo consiste nella raccolta del maggior numero possibile di elementi conoscitivi del sito indagato, della sua stratificazione naturale ed antropica e delle trasformazioni subite nel tempo. L'operazione di scavo si articola, dunque, attraverso una sequenza di procedure

¹ Il murales fu realizzato da Domenico Antonio Mancini nel 2011, per un'operazione di riscoperta e promozione del centro antico, di recupero della vita civile di un luogo abbandonato dall'attenzione cittadina. «La forma di questo suggerimento non può che essere quella del messaggio d'amore, della scritta sul muro, correndo il rischio del fraintendimento, della perplessità del vigile urbano dinanzi alle autorizzazioni ufficiali, dell'indignazione della passante che lo interpreta come un atto vandalico. Il riconoscimento di questo gesto come gesto artistico rende quello che sembrava un messaggio privato, un messaggio universale, la comunità ci si può dunque riconoscere, può farlo proprio».

metodologicamente controllate, mirate allo *smontaggio* degli strati del terreno *nell'ordine inverso* in cui si sono depositati nel tempo e alla raccolta, catalogazione e archiviazione dei materiali rinvenuti. Un processo che si mostra fondamentalmente opposto a quello creativo-artistico, che a partire dagli oggetti a disposizione, attraverso relazioni spaziali, temporali e di senso, genera nuove entità. Non tutti gli elementi rinvenuti durante lo scavo archeologico saranno esposti e musealizzati; alcuni saranno etichettati come *scarti* di secondo ordine e registrati come memorie storiche, estratti dagli strati di terreno che li hanno nascosti e conservati fino al rinvenimento, ma resteranno ospiti all'interno di depositi in un luogo congelato nel tempo. Rovine, resti e residui sono a loro volta spazi aperti tra passato e presente e condividono una spinta creativa. Qual è il punto di vista dell'archeologo a riguardo? Quali sono gli oggetti che diventano inevitabilmente *scarti*? È possibile pensare ad un destino differente per tali *scarti*? Se è possibile che le rovine delle architetture del passato possono essere ri-animate dal progetto di architettura per l'archeologia, è altrettanto possibile che questi *scarti* possano fungere da *reminder* di qualcosa che è andato perduto e che non è più, da *materia prima* per opere artistiche e assumere nuova vita?

R: Come già detto, l'operazione di selezione è solo successiva a quella imprescindibile di catalogazione e archiviazione di tutto il materiale rinvenuto. Solo gli oggetti che sono evidentemente impossibilitati a trasferire informazioni al fruitore o che sono seriali e ripetitivi vengono scartati. C'è ovviamente un forte legame con il tema della *comunicazione* e della *narrazione* in questa operazione di selezione: attraverso la materia 'costruita', l'archeologia rinvenuta deve trasferire infatti all'interlocutore finale la conoscenza, la consapevolezza e la memoria del un tessuto storico e geoantropologico di cui è testimonianza. Se questa capacità comunicativa cade, si può parlare di scarto. Alcuni degli oggetti scartati possono essere sicuramente riutilizzati. Penso ai mattoni velini, esempio a me vicino: essi sono espressione di una produzione 'pre-industriale' in Magna Grecia e una volta che sono stati conservati per tipologia quelli riportanti i bolli o in condizioni integre, gli altri possono essere riutilizzati come materiali per il restauro di manufatti storici e archeologici oppure possono essere trasferiti a laboratori artistici o didattici, in base alle richieste degli Enti o delle scuole del territorio.

D: «Lo scavo [...] è uno spettacolo continuo, e dunque deve durare il più possibile. [...] Occorre far visitare in permanenza la superficie dei lavori in corso, perché per il visitatore l'avventura archeologica è una forma interessantissima di spettacolo. Perché mai tenere i curiosi a distanza, se trovassimo il modo di renderli non intralcianti?». (Piano 1988)

«Nulla come l'antico, nella nostra società occidentale prima umanista e poi anche storicista, rappresenta l'emblema ideale della cultura stessa. [...] Quasi nulla come l'archeologia, infatti, attira visitatori in cerca appunto non solo di cultura, ma di Cultura, con la C maiuscola». (Eco 1988)

Il processo di scavo è l'operazione emblematica e caratterizzante il lavoro dell'archeologo: manifestazione corale e, appunto, 'spettacolare' che si articola tra scoperta, raccolta, analisi e catalogazione dei reperti, essa acquista valore e attribuisce senso al sito archeologico. In un misto di terra, polvere, storia, misurazioni millimetriche e secolari, le attività di scavo possono essere così, a loro volta, un'attrazione per il visitatore, avvolte in un'aura mitica e talvolta stereotipata che vede l'archeologo-avventuriero immergersi nei segreti e nei tesori custoditi dal sottosuolo. *Musealizzare l'opera di scavo* rendendo disponibile e visibile il momento in cui il passato del luogo si sovrappone al presente, in un processo sempre ripetibile e continuo, consente di attribuire una dimensione *cinema-tografica* al sito e permette di donare una dimensione dinamica sia al progetto di allestimento dell'area archeologica che all'esperienza percettiva del visitatore. In un'ottica di valorizzazione e rigenerazione turistico-economica dei siti archeologici, quali possono essere i risvolti positivi del rendere visibile ed esperibile il cantiere "in progress"? Quali i risvolti negativi? In che modo tale visione può interferire con il consueto lavoro dell'archeologo e dove questo può spingersi per incontrare le esigenze programmate dei fruitori? È possibile pensare all'archeologia come *disciplina partecipata*, attraverso la quale l'educazione delle identità locali alla protezione e alla tutela del patrimonio diventa un'ulteriore dimensione della musealizzazione?

R: Che lo scavo possa durare in eterno sarebbe davvero una cosa esaltante per ogni archeologo, ma oggettivamente irrealizzabile. Rendere fruibile un'area oggetto di scavo *in progress* comporta poi

inevitabilmente delle problematiche legate alla sostenibilità economica, alla gestione delle risorse e dei soggetti da coinvolgere nelle operazioni. In ogni caso, non sono contraria a rendere visitabili i cantieri di scavo - a Velia ad esempio, il cantiere in cui ha lavorato dal 1 settembre al 15 ottobre 2016 il Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università degli Studi di Napoli Federico II, in regime di concessione con il Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo, sotto la direzione del Prof. Luigi Cicala, lo è - ma credo sia necessaria e imprescindibile una *regolamentazione* di tali visite, una disciplina, anche a livello normativo. Altro tema è quello dell'archeologia partecipata intesa come strumento per avvicinare le comunità locali al patrimonio storico dei luoghi, assolutamente condivisibile. Ritengo però che il problema sia da riscontrarsi più in profondità: bisogna interrogarsi sul "come" riuscire a comunicare il processo archeologico alla collettività dal momento in cui lo scavo è di per sé - e si manifesta come - distruzione, sebbene finalizzata alla ricostruzione di una storia. Mi spiego: bisogna riuscire a trasmettere alle comunità e ai singoli cittadini che il processo di scavo ha senso solo se si contestualizza il singolo ritrovamento nel palinsesto complessivo di un territorio stratificato, oggi più o meno urbanizzato. Questa osservazione è fondamentale anche nell'ottica di contrastare i fenomeni diffusi di scavi clandestini, sempre più presenti in ampie aree naturalistiche e aperte - come può essere il caso di Velia.

D: «L'archeologia non è subordinata alla figura sovrana dell'opera e non cerca di cogliere il momento in cui questa è emersa dall'orizzonte anonimo, non è nulla di più e null'altro che una riscrittura: cioè, nella forma conservata dell'esteriorità, una trasformazione regolata di ciò che è già stato scritto» (Foucault 1980)

La dimensione arcaica evocata dalla matrice semantica dell'*archè*, che accomuna i termini archeologia e architettura alla pratica del *racconto*, consente un possibile parallelismo tanto tra la semiologia e la disciplina archeologica quanto tra la scrittura e la pratica architettonica. L'archeologia è infatti la scienza che si occupa della riscoperta di manufatti interpretati come *tracce* di qualcosa che è scomparso: i reperti rinvenuti attraverso un'opera di disoccultamento, rappresentano veri e propri *segni* di una *pars pro toto*, e per tale motivo, vengono conservati. L'architettura a sua volta, contempla in sé la capacità di elaborare segni, di scrivere nuove partiture e di narrare storie attraverso la sua stessa manifestazione e le regole che la governano. Essa, intesa in questo senso come *forma di scrittura*, riconosce nell'archeologia una materia attiva e fondativa: le rovine archeologiche si mostrano, dunque, come *brandelli di testi antichi*, parole che necessitano di essere rimesse in circolo, attraverso nuovi linguaggi e nuovi ritmi narrativi. Relazionandosi con il mutato contesto - accidentale e contemporaneo - in cui vengono riportati alla luce, i reperti diventano in tal senso *segni archeologici*, non più solo materiale di studio, testimonianza della città antica, ma parte attiva della città contemporanea. Qual è il punto di vista dell'archeologo in questo processo di lettura dei *segni* ereditati dalla storia, o meglio dell'*archè* del luogo ri-scoperto, nella misura in cui è esso stesso a contaminarne l'immagine futura?

R: È una questione davvero complessa questa. E in linea di principio l'archeologo non si interroga su questi temi forse perché sono parte implicitamente integrante del proprio lavoro. È inevitabile infatti che a seguito di una scoperta archeologica l'assetto del contesto muti a causa e degli scavi e delle emergenze riportate alla luce: molto dipende anche, ancora una volta, dalle scelte che l'archeologo opera in relazione al caso specifico e alla propria formazione personale. Probabilmente il nocciolo della problematica sta nel riuscire a rendere *attuali* e contestualizzare nel palinsesto geoantropologico e culturale contemporaneo, qualcosa che è di per sé inattuale come i resti archeologici, pur conservandone il valore storico e di testimonianza. Questa è un'operazione che inevitabilmente può essere realizzata solo se vi è totale sinergia tra archeologi e architetti. Dal canto suo, l'archeologo non può che vedere la ri-emersione di antichi resti come *chance positiva* e come *risorsa* per il territorio interessato dal rinvenimento, al di là dei vincoli che su quel territorio vengono poi imposti. Se da un lato tali vincoli infatti bloccano in un certo senso lo sviluppo urbano di un'area, dall'altro la scoperta di rovine o complessi archeologici può - e deve! - essere vista e accolta - soprattutto dalle comunità locali e dagli Enti - come una possibilità immensa per valorizzare un territorio.

D: Le due figure professionali che hanno da sempre avuto il privilegio di confrontarsi con l'antico, quella dell'archeologo e dell'architetto, si sono avvicinate, talvolta fuse e discostate nel corso della storia. Per statuto disciplinare l'archeologo ha un approccio *retrospettivo*, orientato cioè alla ricostruzione delle testimonianze

storiche, interpretando il paesaggio come un deposito di segni e di tracce. Lo sguardo dell'architetto, invece, guarda all'antico da un punto di vista *prospettico*, leggendo il palinsesto territoriale come un oggetto di trasformazione. Ciò che accomuna le due posizioni, dell'archeologo e dell'architetto, è evidentemente «una sistematica e simmetrica fuga dal presente, unico tempo storico nel quale è possibile un incontro tra archeologia e progetto», trovando un terreno comune tra la ricostruzione retrospettiva e la visione futura. In che modo, nella sua esperienza diretta di lavoro e di ricerca, le due figure si sono confrontate, discostate e contaminate tra loro? Qual è stato il suo rapporto con gli architetti nelle esperienze e collaborazioni vissute?

R: Più che di contaminazione io parlerei di *condivisione* tra le due figure professionali: una condivisione di obiettivi e di idee. Nella mia esperienza ho fortunatamente avuto a che fare con architetti sensibili e vicini alle problematiche che i progetti di restauro dell'antico comportano. Posso dire che, senza dubbio, l'archeologo fornisce una *chiave di lettura*, dà delle indicazioni per guidare l'intervento sviluppato poi dall'architetto. La figura del progettista è fondamentale non solo per le scelte relative al singolo manufatto, ma anche e soprattutto per la pianificazione di un parco archeologico e per la messa a sistema di tutte le sue parti. L'archeologo dà all'architetto degli input concreti - legati ad esempio alla fruizione di un'area -, e al tempo stesso sottolinea come la componente percettiva sia altrettanto fondamentale: il progetto di architettura per l'archeologia, infatti, deve sempre permettere al visitatore una chiara lettura delle trasformazioni dei luoghi. C'è in ogni caso, anche nel rapporto tra le due figure, una forte componente soggettiva: rendere, infatti, troppo scientifico il processo archeologico è a mio avviso riduttivo. Nonostante durante le fasi di scavo entri in gioco la competenza multidisciplinare di settori scientifici (si pensi agli studi fisici e chimici sui reperti), quando si passa poi alla fase finale di ricostruzione storica entra in gioco anche l'interpretazione personale dell'archeologo, così come durante l'elaborazione di un progetto forte è l'apporto soggettivo dell'architetto. Per queste ragioni, posso dire che il rapporto tra l'archeologo e l'architetto può definirsi piuttosto *complementare*.

D: Nel momento in cui la rovina archeologica si confronta con il mondo delle forme architettoniche, perde il suo significato originario e si trasforma in *segno* che appartiene al presente: attraverso l'inevitabile trasformazione della preesistenza, il progetto introduce un elemento di novità, una rottura del precedente ordine, determinando una nuova interpretazione e attribuendo all'opera un significato diverso. Le fasi che costituiscono l'articolazione del progetto di architettura per la rovina vedono, infatti, in un primo momento il *riconoscimento* dei valori dell'esistente, successivamente la sua *appropriazione concettuale* e infine, la sua *torsione concettuale* - nel momento in cui appare possibile *continuare a scrivere* con l'antico, contribuendo al processo di accumulazione di memorie e materia. Il compito più evidente che viene affidato al progetto del nuovo in contesti archeologici è spesso proprio quello della compensazione della lacuna e della riconnessione dei frammenti, della realizzazione di coperture archeologiche, della ricostruzione di volumi e protezione di partiture musive e pavimentali: tutte operazioni che necessitano di stretta collaborazione tra gli Enti predisposti alla tutela dei beni culturali e i progettisti. Osservando una cospicua parte del patrimonio del nostro Paese, si nota tuttavia come gli interventi architettonici contemporanei svolgano nella maggior parte dei casi soltanto un ruolo di supporto tecnologico connesso alla necessità di conservazione fisica dei reperti che, a breve distanza di tempo, cadono in uno stato di abbandono, rendendo conseguentemente difficile la frequentazione del sito e trasformando così la rovina in maceria. Altrettanto spesso inoltre, a fronte di nuovi elementi portati alla luce e documentati scientificamente, si preferisce risotterrare ciò che viene scoperto. È possibile che vi sia oggi un *gap* nel coordinamento tra le discipline che regolano la tutela e valorizzazione del patrimonio e la pratica architettonica? In base alla sua esperienza di lavoro e ricerca, dove è possibile, a suo parere, riscontrare le matrici e le origini di tali problematiche, oggi quanto mai attuali?

R: Il problema di fondo è legato alla gestione economica e alla manutenzione dei siti archeologici. È necessario pensare a una manutenzione programmata e costante, nonostante questo comporti un forte impegno da parte degli Enti e dello Stato, non sempre sostenibile. Bisognerebbe pensare piuttosto a forme di sostentamento e finanziamento alternative per portare avanti gli interventi diretti e soprattutto per implementare la successiva fase manutentiva.

Riflessioni a margine

L'esperienza del confronto diretto con tre diverse figure afferenti al mondo dell'archeologia ha senza dubbio fornito un importante apporto al presente lavoro: è stato possibile, infatti, sperimentare una pluralità di posizioni concettuali, di modi di intendere il processo di indagine e di trasmissione dei valori dei rinvenimenti, cogliendo talvolta inaspettati spunti e ispirazioni che hanno rafforzato e influenzato il personale percorso di ricerca.

Interessante è stato il dibattito sulla dimensione emotivo-percettiva nel processo archeologico in relazione a quella analitico-scientifica: se Antonio De Simone parla di una «dimensione psicologica del tempo» di cui tener conto, che implica una diversa partecipazione emozionale dell'archeologo, Maria Tommasa Granese sostiene che talvolta queste due dimensioni coincidono e che dipendono dalle diverse casistiche delle scoperte e delle tipologie di scavo – casuale, programmato o preventivo. La stessa classificazione è indicata anche da Giuliana Tocco Sciarelli che sottolinea però come la «carica emotiva» e tensionale sia sempre insita nella dinamica della ricerca e come essa vada necessariamente temperata con il rigore della metodologia e con la sistematicità dello scavo: nel giusto equilibrio tra queste due componenti, la Tocco individua le caratteristiche fondamentali di quello che definisce «archeologo militante», operante nelle Sovrintendenze.

Sul concetto di scarto si dilunga De Simone, analizzando come esso si sia evoluto nella storia della disciplina archeologica e affermando che oggi si tende a scartare solo gli elementi considerati seriabili; sulla complessità di tali scelte sono concordi tutti gli intervistati e in particolare la Tocco Sciarelli effettua una distinzione del concetto di scarto sulle strutture immobili e su quelle mobili o minute: se nel primo caso la scelta dell'archeologo ricade sulla decisione di rendere o meno fruibili tali strutture, nel secondo caso ammette che sia possibile riutilizzare questi elementi come materia prima del progetto o di un'opera d'arte. Concorda sul riuso del materiale antico nei progetti di restauro o per attività artistico-didattiche anche la Granese, che però evidenzia come l'idea di scarto e di selezione dipenda fortemente dal binomio comunicazione/comprendimento del sito archeologico: viene scartato, secondo la dottoressa, solo quello che non è in grado di comunicare e raccontare la complessa e stratificata storia di un contesto.

Uno stimolante parallelo tra il processo di ricerca e di scavo con l'indagine psicoanalitica freudiana è quello che descrive De Simone parlando dell'apertura dei siti durante i lavori archeologici al fine di coinvolgere le comunità locali: scavare, egli sostiene, è un'operazione necessaria che deve avere come unico fine quello della conoscenza, della condivisione e della trasmissione ai posteri. Sull'importanza dell'archeologia partecipata si spende anche la Tocco Sciarelli che considera fondamentale il coinvolgimento del pubblico nelle fasi di scavo per sviluppare un forte senso di appartenenza e per avvicinare la comunità al patrimonio archeologico; in particolare, poi, la Granese si sofferma sul problema più profondo di come riuscire a comunicare alla collettività che il fine ultimo dell'azione distruttrice dello scavo sia quello della ricostruzione storica e della futura fruizione dei contesti archeologici, scongiurando così atti di vandalismo e di scavi clandestini.

Una volta rinvenuti, i resti del passato modificano inevitabilmente il contesto contemporaneo in cui si trovano: tale problematica, con cui l'archeologo ha costantemente e implicitamente a che fare nel suo lavoro, secondo la Granese, diviene ancora più evidente nei contesti in cui la sedimentazione della stratificazione storica diventa essa stessa immagine sempre nuova del palinsesto urbano e territoriale, come indica De Simone, e nei casi in cui le testimonianze del passato riemergono a causa di eventi traumatici come terremoti, sottolinea la Tocco Sciarelli. L'obiettivo di ogni intervento rivolto alle realtà archeologiche rinvenute deve, difatti, prevedere l'attualizzazione dei resti, pur conservandone l'inestimabile valore storico: obiettivo che, a parere della Granese, è possibile raggiungere solo se vi è una sinergia profonda tra architetti e archeologi, entrambe figure che si confrontano con della realtà mutevoli.

Non bisogna pertanto incorrere nell'equivoco - che la Tocco Sciarelli considera pericolosissimo - di diffondere false notizie di immobilismo da parte dei Sovrintendenti e di eccessive manie di protagonismo di alcuni architetti: tutte le operazioni che vanno effettuate sull'antico non devono, infatti, mai perdere di vista l'oggetto dell'intervento e le sue priorità. Priorità che sono in prima battuta quelle della conservazione e della manutenzione nel tempo, per evitare fenomeni di abbandono e di degrado dei siti archeologici: De Simone, a tale proposito, sostiene che sia importantissimo prevedere e garantire sempre un uso futuro delle rovine, al fine di consentire una costante cura del patrimonio. D'accordo sono anche la Tocco Sciarelli e la Granese, che però individuano in questo processo le difficoltà gestionali che, troppo spesso, incontrano gli enti preposti alla tutela, nel reperimento dei fondi per una programmazione a lungo termine delle azioni manutentive: azioni indispensabili per la trasmissione delle testimonianze del passato ai futuri fruitori.



SECONDA PARTE

VISIONI, METODI E STRUMENTI
DEL PROGETTO DI
ARCHITETTURA PER L'ANTICO



«il manufatto caduto in rovina, ridotto a frammenti, fa vedere proprio in questo suo ultimo stadio una sorta di recuperata incompiutezza, come una nuova disponibilità, fa apparire cioè di nuovo le risposte possibili connesse alle generalità di quella sua risposta»

Giorgio Grassi, *Un parere sul restauro*

ARCHITE(S)TURA:

SCRIVERE ARCHITETTURE PER RACCONTARE ARCHEOLOGIE

1.1. L'architettura come testo e la rovina archeologica come opera aperta: continuare a scrivere

«Il racconto si differenzia dalla teoria perché non lavora per rigide coerenze ma per corrispondenze, il risultato non è la dimostrazione di un teorema ma la scoperta di un punto di vista inaspettato. (...). Già Aristotele aveva capito che non c'è una differenza sostanziale tra la storia e il racconto, ambedue si occupano non del vero ma del verosimile. Il verosimile è più utile del vero perché ha caratteri di universalità e di ripetitività. E così, invece di farci scoprire il passato come fu esattamente, ci mette in sintonia con il futuro, perché il verosimile si ripete. Il vero, ammesso, che si possa conoscerlo, sarebbe unico e non ci servirebbe ad alcunché. (...). Quando si dice che l'architettura è sostanza di cose separate si dice che l'architettura è un racconto: ti fa vedere il mondo come vorresti che fosse».

Luigi Prestinenzza Puglisi, *Architettura del racconto: prime riflessioni*¹

«milioni di vite passate, presenti e future, quegli edifici recenti, nati su edifici antichi e seguiti a loro volta da edifici ancora da costruirsi, mi sembra si susseguissero nel tempo, simili alle onde»

Marguerite Yourcenar, *Memorie di Adriano*

L'architettura come disciplina è in sé una forma di linguaggio che si propone di trasmettere messaggi: nel testo architettonico, osserva Luciano Semerani, c'è infatti un uso intenzionale delle forme, un *iter* decisionale che deriva dalla volontà di raggiungere effetti determinati. Una forma di linguaggio che è fortemente legata al proprio *sensu*; l'opera architettonica, a sua volta, può essere intesa come un *testo* da decodificare attraverso l'analisi delle proprie *strutture sintattiche* e delle *questioni semantiche*, al fine di ricostruire il processo delle scelte formali che conducono a una *costruzione narrativa*².

Allo stesso modo, è possibile paragonare l'archeologia alla *semiologia*, come osserva Umberto Eco, in quanto scienza che si occupa della riscoperta di manufatti attraverso le *tracce* di qualcosa che è scomparso. I reperti archeologici, portati alla luce attraverso un'opera di disoccultamento, agiscono e servono come veri e propri *segni* di una *pars pro toto*, "sineddoche di una civiltà"³ e, per tale motivo, vengono conservati. Nel momento in cui vengono svelate le tracce di architetture passate, queste assumono una duplice funzione comunicativa; manifestando da un lato le intenzioni e l'universo semiotico dei soggetti che le hanno prodotte, dall'altro generando *nuovi contenuti*, estranei alle intenzioni del produttore, che solo dopo la loro scoperta hanno ragione di esistere. Così, relazionandosi con il mutato contesto - accidentale e contemporaneo - in cui vengono riportati alla luce, i reperti diventano in tal senso *segni* archeologici, che rimandano alla loro condizione originaria e che acquisiscono un valore semiotico aggiuntivo, definito da Eco come «la superfetazione di ogni reperto»⁴, nel momento in cui vengono sottoposti ad una condizione espositiva, superando quella che era la loro funzione e destinazione nativa.

In più, oltre ad assumere un plusvalore di significato, le eredità archeologiche non sono più considerate solo materiale di studio, testimonianza della città antica, ma parte attiva

¹ L. PRESTINENZA PUGLISI, *Architettura del racconto: prime riflessioni*, presS/T letter www.pressletter.com 2016

² M. MARZO, *Posifazione*, in M. MARZO (a cura di), *L'architettura come testo e la figura di Colin Rowe*, cit., p. 201

³ U. ECO, "Osservazioni sulla nozione di giacimento culturale" in U. ECO, F. ZERI, R. PIANO, A. GRAZIANI, *Le isole del tesoro. Proposte per la riscoperta e la gestione delle risorse culturali*, cit., p. 18

⁴ Cfr. Ivi, p. 22

della città contemporanea e quindi occasione culturale di conoscenza ed esperienza diretta, nella misura in cui è l'*archè* del luogo a contaminarne l'*immagine futura*. La storia si fa così portatrice di possibili nuove storie e la memoria diventa una *memoria in divenire*.

Il concetto di *archè* - elemento primo di tante parole composte tra cui architettura - rimanda, infatti, a una dimensione arcaica che accomuna la nostra lingua a quella della musica, della danza, del teatro, arti destinate proprio a raccontare⁵: i temi della *narrazione*, della *scrittura* e del *testo*, insiti nel progetto di architettura, rappresentano in questo lavoro di Ricerca un'interessante chiave di lettura per descriverne le possibilità in ambito archeologico. Come scrive Vittorio Gregotti, il racconto è uno dei materiali più concreti per l'architettura: «la narrazione architettonica (ma non mi pare molto diverso per gli altri tipi di narrazione) è un procedere-dentro, per mezzo di un soggetto verso un contenuto che è anzitutto disciplinare, e muove attraverso di esso e per mezzo di esso, verso qualcosa che può divenire nel significato, oggi, domani o forse tra molto tempo, per gruppi limitati o per ampie collettività, senza che ciò possa essere in alcun modo predisposto»⁶.

La stessa idea di scrittura non è altro che la metafora «dell'incessante spostamento e della conseguente, continua ricollocazione di materiali tematici e motivi formali, soggetti a una costante evoluzione»⁷ secondo Franco Purini. Anche Manfredo Tafuri suggeriva molti anni fa di passare, in ambito architettonico, dalla nozione di stile a quella di scrittura: la prima, infatti, fa riferimento diretto al soggetto progettante che si esprime attraverso le proprie modalità di concepire e di strutturare il testo architettonico; la seconda, invece, presenta un piano oggettivo attraverso il quale, tramite l'interposizione di codici testuali, può avvenire uno scambio tra due o più soggetti. Il concetto di *scrittura architettonica* si rivelava quindi più aperto e complesso in quanto capace di costituire un *tessuto discorsivo* all'interno del quale incontrare opinioni e orientamenti diversi⁸.

Sull'architettura intesa come testo tanto è stato scritto, soprattutto a partire dagli anni Ottanta del Novecento, grazie al contributo del filosofo francese Jacques Derrida che si è ampiamente occupato di tale questione, pur non definendosi un esperto di architettura. Egli sperimenta nella scrittura architettonica una scrittura in grado di sottrarre l'elaborazione del *senso* dell'esperienza - quindi del pensiero - alla sovranità del *logos*, inteso come parola viva concepita quale unità di segno e significato. Come spiega Francesco Vitale, la struttura lineare della scrittura fonetico-alfabetica costituisce «il dispositivo tecnico attraverso il quale il *logos* ha imposto la sua sovranità all'esperienza. La linearità della scrittura garantisce l'unità arqueo-teleologica del senso, l'identità del significato tra l'origine e il compimento del suo percorso nello spazio, e cioè la trasmissione del significato da una coscienza ad un'altra. Per Derrida questa sovranità del *logos* è un'illusione da demistificare, perché incapace di rendere conto dell'esperienza e della sua elaborazione significativa»⁹. Indagando tali questioni, il filosofo si imbatte inevitabilmente nel campo dell'architettura, o meglio della *scrittura architettonica*, perché sostiene che bisogna partire proprio dalla *spazializzazione della scrittura*, intesa come «condizione irriducibile dell'esperienza (...) costituita in rapporto all'alterità in generale, all'ambiente nel quale si iscrive, che attraversa, modificandolo»¹⁰ e imprimendo le proprie tracce per il tempo a venire. Le tracce preesistenti in cui si trama la scrittura architettonica per Derrida «non hanno più il valore di documenti, illustrazioni annesse, note preparatorie o pedagogiche»¹¹ ma contribuiscono a costituire il «un testo voluminoso di scritture multiple» che è l'architettura, «testualità sovra-sedimentata, stratigrafia senza fondo, mobile, leggera e abissale, stratificata, fogliforme»¹².

Nell'intervista *A proposito della scrittura*, Peter Eisenman spiega come l'architettura sia sempre

⁵ Cfr. M. MARZO (a cura di), *L'architettura come testo e la figura di Colin Rowe*, cit., p. 28

⁶ V. GREGOTTI, cit.

⁷ F. PURINI, "Scrivere Architettura" in F. RISPOLI (a cura di), *Dalla forma data alla forma trovata*, cit., p. 58

⁸ Ivi, p. 57

⁹ F. VITALE, "Tracciare Disegnare Pensare. Jacques Derrida e la scrittura architettonica", in F. RISPOLI (a cura di), *Dalla forma data alla forma trovata*, cit., p. 77

¹⁰ Ibidem

¹¹ J. DERRIDA, *Point de folie - maintenant l'architecture*, in B. TSCHUMI, *La case vide. La villette*, Architectural Association, London 1986

¹² Ibidem

stata, in un certo senso, considerata un testo. Prima della stampa essa era «*livre* [libro] ed *écriture* [scrittura]. Le cattedrali gotiche erano la sola fonte che le persone avevano per comprendere la liturgia e la messa. (...) Dopo la Rivoluzione francese l'architettura ha assunto funzioni che riflettevano le condizioni sociali, politiche ed economiche. (...) La scrittura fu cancellata ed il libro divenne più potente; vale a dire che lo scopo esplicito della funzione divenne una condizione narrativa in architettura. (...) [Le architetture] erano testi nella misura in cui si poteva leggerli come simbolici, come narrativi, come funzionali, che fossero scrittura o meno»¹³.

In questo senso, tutta l'architettura si presenta come testo, ma solo alcuni casi sono esempi di scrittura. La scrittura è, infatti, composta da segni ma la differenza tra il segno linguistico e il segno architettonico sta nel fatto che in architettura non esistono segni arbitrari poiché essi hanno essenzialmente una funzione - formale o strutturale - e sono sempre motivati, sempre presenti.

Se da un lato, dunque, si può pensare all'*architettura come testo scritto*, in cui le differenti scritture si sono stratificate nel tempo, allo stesso modo, osserva il filosofo Derrida, è possibile pensare all'*architettura come soggetto scrivente*: «si può intendere che l'architettura stessa è scrittura, che non è solo scritta [written on] ma anche scrivente, attivamente scrivente»¹⁴. Alla luce di questa duplice natura, il filosofo ritrova le caratteristiche di una scrittura pluridimensionale capace di ritracciare la dinamica dell'esperienza come elaborazione e di una sintassi propria che non dipende dal *logos* sovrano¹⁵. In essa si possono, dunque, individuare diversi sistemi di notazione, come il *disegno architettonico tradizionale*, il cui fine è la rappresentazione del manufatto finito, secondo punti di vista fissati per convenzione; la *scrittura fotografica* che utilizza sia punti di vista convenzionali sia nuovi punti di vista in cui interviene la singolarità dell'esperienza dello sguardo; la *scrittura cinematografica* in cui la duplicità del punto di vista (convenzionale/singolare) viene tracciata in movimento, inscrivendo nello spazio della stabile presenza architettonica una dimensione cinestetica. È possibile, dunque, inscrivere e articolare nella *scrittura architettonica* l'esperienza nella sua multidimensionalità¹⁶, poiché la dimensione fattuale è compresa nella struttura stessa del dispositivo architettonico: sequenza, serialità aperta, narratività, cinematografica, drammaturgia, coreografia¹⁷.

Alla natura multidimensionale della scrittura architettonica si aggiunge inoltre quella multitemporale: ciò è evidente quando si opera all'interno di un testo architettonico, come quello delle rovine che comporta necessariamente una riflessione sulle parti - esistenti e mancanti - per comprendere le modificazioni nel tempo di tale testo. In questi casi, il progetto per l'archeologia rappresenta anch'esso l'ipotesi di un testo, un testo che, come scrive Francesco Rispoli, «ordina successive 'postille'». Man mano che queste si costituiscono muta anche l'impianto iniziale del testo e la sua coerenza finale è affidata al compimento di questa operazione 'circolare' di *riscrittura*¹⁸, in cui passato, presente e futuro coincidono.

Nell'atto di irrompere nel presente, di interferire con la storia dell'oggi, l'antico recuperato dall'oblio si modifica e trova, nel succedersi delle epoche, uno spiraglio, un «varco "storico"», come lo chiama Monica Centanni, per accedere nuovamente alla vita¹⁹.

In passato il concetto di preesistenza coincideva con quello di monumento; termine che per la sua stessa radice etimologica veniva applicato ad architetture ricche di valori religiosi, civili e rappresentativi. Il pregio artistico dei monumenti veniva però apprezzato solo dagli studiosi e spesso compromesso dal degrado, usi impropri e necessità militari o religiose, almeno sino al secolo XIX, quando per la prima volta venne affrontato in modo sistematico il tema della conservazione e del restauro. Al contempo, come precedentemente

¹³ J. DERRIDA, P. EISENMAN, *A proposito della scrittura*, Jacques Derrida e Peter Eisenman, in «Any», n. 0/1993; trad. it. in J. DERRIDA, *Adesso l'architettura*, cit., pp. 220-221

¹⁴ Ivi, p. 222

¹⁵ Cfr. F. RISPOLI (a cura di), *Dalla forma data alla forma trovata*, cit., pp. 80-81

¹⁶ Cfr. B. TSCHUMI, *Manhattan Transcripts*, Academy Group, London, 1994 (1a ed. 1981)

¹⁷ Cfr. A. CUOMO, *La fine (senza fine) dell'architettura. Verso un philosophical design*, Deleyva Editore, Roma 2015, p. 64

¹⁸ F. RISPOLI, *Forma e Ri-forma. Interpretare/progettare l'architettura*, cit., p. 100

¹⁹ M. CENTANNI, «Per una iconologia dell'intervallo. Tradizione dell'antico e visione retrospettiva in Aby Warburg e Colin Rowe», in M. MARZO (a cura di), *L'architettura come testo e la figura di Colin Rowe*, cit., p. 68

detto (§ 1.4. – *Parte prima*), se da un lato, un processo naturale ha portato alla definizione del compito assunto dagli storici dell'architettura e degli archeologi, di ricomporre le vicende delle trasformazioni e stratificazioni che gli antichi manufatti hanno subito, certificandone il pregio, dall'altro è stato da sempre complesso e controverso il ruolo dell'architetto in questo ambito. Nella cultura contemporanea, è però consolidata l'idea secondo cui egli ha il compito di acquisire nella propria memoria i dati raccolti dallo storico e dall'archeologo, leggendoli come processo dinamico e ricercando i valori di *permanenza* proprio nelle ragioni delle *trasformazioni*²⁰ necessarie per la progettazione del nuovo.

Nelle sue lezioni americane, Italo Calvino fa riferimento al tema della trasformazione come caratteristica principale e vitale dell'opera letteraria: «(...) l'universo si disfa in una nube di calore, precipita senza scampo in un vortice d'entropia, ma all'interno di questo processo irreversibile possono darsi zone d'ordine, porzioni d'esistente che tendono verso una forma, punti privilegiati da cui sembra di scorgere un disegno, una prospettiva. L'opera letteraria», e tanto più l'opera di architettura, «è una di queste minime porzioni in cui l'esistente si cristallizza in una forma, acquista un senso, non fisso, non definitivo, non irrigidito in una immobilità minerale, ma vivente come un organismo»²¹. Come un'opera letteraria, anche un'architettura è tale quando sopravvive al suo tempo e si trasforma plasticamente e semanticamente per adattarsi alle esigenze e alle qualità delle epoche che le succedono. Tale concetto è espresso anche da Daniel Libeskind in *Radix-Matrix*, quando scrive che «se fossi sicuro (...) [un'] opera non sarà mai alterata, allora non sarebbe un'opera. Un'opera deve essere lasciata oltre la tua vita, lasciata esposta alla manipolazione o alla reinterpretazione. Questa è la ragione per cui tu costruisci. La fragilità stessa è parte della possibilità dell'opera»²².

La re-interpretazione di cui parla Libeskind non assume più come quadro una restituzione/restaurazione di un 'significato originario', ma segue il succedersi di una serie di interpretazioni molteplici, che modificano al tempo stesso sia l'oggetto dell'interpretazione sia l'approccio dell'interprete. Questo perché si instaura un rapporto, una mediazione che rende simultanei il passato, indagato e interpretato, la tradizione, con il presente dell'interprete, con la contemporaneità inconsapevolmente esperita dal progettista²³.

Si viene, in questo modo, a generare quello che Vittorio Gregotti chiama 'ispessimento' *semantico di un'opera*²⁴, dovuto all'interpretazione/modificazione narrativa di un contesto: il progetto del nuovo, dunque, va considerato in quest'ottica, come interpretazione del rapporto di reciproca interdipendenza fra *pre-testo* (rovina archeologica) e *con-testo* (paesaggio e storia), nella misura in cui l'uno riesce a descrivere e a dare senso l'altro, in un processo sempre invertibile.

Accanto al ruolo interpretativo del progetto del nuovo in relazione alla preesistenza si riconosce, tuttavia, un ruolo parallelo e attivo²⁵ dell'azione progettuale: a partire da un lavoro di lettura, di nuova interpretazione e di comprensione dell'opera stessa appena venuta alla luce, il progetto assume un ulteriore senso diventando esso stesso un *testo*, in quanto, come osserva Torsello, «il comprendere non è mai solo un atto riproduttivo, ma anche un atto produttivo (...) secondo un ciclo produttore di senso che si rinnova sempre»²⁶.

È in virtù di questa operazione di riscrittura dell'architettura che si può definire la rovina archeologica come *opera aperta e virtuale*: scrive a tale proposito Grassi che «il manufatto (...) fa vedere, insieme alla sua rovina, tutta la sua virtualità come architettura (la virtualità recuperata del suo progetto). Virtualità che si esprime non solo rispetto a come avrebbe potuto essere di fronte ai suoi problemi originali (il progetto come sistema di scelte), ma anche rispetto a come potrebbe essere di nuovo, messo di fronte a nuovi problemi, a nuove

²⁰ U. CAO, *Elementi di progettazione architettonica*, Università Laterza Architettura, Roma-Bari 1995, p. 3

²¹ Cfr. I. CALVINO, *Lezioni americane*, Garzanti, Milano 1988

²² D. LIBESKIND, *Radix-Matrix*, Prestel, München-New York 1997 cit in J. DERRIDA, *Adesso l'architettura*, cit., p. 285

²³ «L'essenza dello spirito storico non consiste nella restituzione del passato, ma nella mediazione, operata dal pensiero, con la vita presente». H. G. GADAMER, *Verità e metodo*, Bompiani, Milano 1986, p. 207

²⁴ Cfr. V. GREGOTTI, *Della narrazione in architettura*, in «Casabella», n. 540, 1987, p. 3

²⁵ Cfr. F. RISPOLI, *Forma e Riforma. Interpretare/progettare l'architettura*, cit., pp. 48-50

²⁶ B.P. TORSELLO, «Conservare e comprendere», in B. PEDRETTI, *Il progetto del passato. Memoria, conservazione, restauro, architettura*, cit., in V. BAGNATO, *Nuovi Interventi sul Patrimonio Archeologico. Un contributo alla definizione di un'etica del paesaggio*, Tesi di Dottorato in Projectos Arquitectonicos, E.T.S.A. di Barcellona (Universidad Politécnica de Cataluña), 2013

opportunità. Tuttavia queste due possibili condizioni sono in realtà una sola. Voglio dire che questa virtualità del manufatto non si esprime solo rispetto al passato o solo rispetto al presente/futuro, ma sempre contemporaneamente rispetto ad entrambi²⁷. Barbanera definisce, infatti, la rovina come una «sentinella al confine del tempo», ancora culturale, custode delle memorie e essa stessa memoria da custodire, nel tentativo di opporsi al passaggio del tempo, alla sua trasformazione e perdita di unità figurativa, fino al momento della fine imminente²⁸.

Per operare con le rovine, occorre dunque comprendere attentamente gli orientamenti che esse sono in grado di offrirci, al fine di trasformarle in entità partecipi della contemporaneità²⁹: la modalità affinché questo processo venga attuato non può essere univoca perché univoco non è il significato della rovina.

Attraverso questa chiave di lettura, appare chiaro che una modalità di approccio alla preesistenza quanto mai contemporanea è quella che Andreas Hild definisce "continuare a scrivere". Nell'intervista pubblicata sul dossier *Reduse Reuse Recycle* per la presentazione del Padiglione Germania alla 13ª Biennale di Architettura di Venezia nel 2012, egli definisce quattro tipologie di intervento. In prima istanza, vi è la modalità della "tabula-rasa" che, sebbene oggi desueta, ha però determinato ampia parte della storia dell'architettura tedesca del dopoguerra: «questa modalità di approccio afferma di poter sostituire una storia esistente con una migliore e nuova, addirittura di sentirsi in dovere di farlo». La seconda modalità è quella della "discontinuità" in cui il contrasto serve a determinare una distinguibilità delle storie; vi è poi la "ricostruzione", attraverso la quale si decide di «ripetere una storia (...) il cui valore è così alto che valga la pena (...) prendersi carico dell'impresa della ripetizione». Infine, afferma Hild, «attualmente, comincia a farsi largo nel dibattito un'idea che può essere definita come "continuare a scrivere" (*Weiterschreiben*). Il "continuare a scrivere" rinuncia alla riconoscibilità immediata degli strati del tempo e stabilisce una sorta di dissolvenza. Una dissolvenza incrociata che lascia sfocati i margini della storia ed è così un modo che desidera stabilire una fusione, che non nega la storia precedente e al contempo pensa di poter essere parte di qualcosa di nuovo». L'idea di "continuare a scrivere" non si preoccupa se sia necessaria una continuità o il ricorso all'innovazione, bensì «si preoccupa tutta della propria ragione interna e non di una sua classificazione lineare»³⁰.

Questa modalità del "continuare a scrivere" considera, appunto, l'architettura come *forma di scrittura* con proprie regole interne ma aperta a diverse interpretazioni, in cui l'archeologia diviene materia attiva e fondativa: le rovine archeologiche si presentano pertanto come brandelli di testi antichi, parole che necessitano di essere rimesse in circolo, attraverso nuovi linguaggi e nuovi ritmi narrativi che nel tempo si sono trasformati. Come scrive Raffaele Panella, infatti, se non si considerano «i resti (...) come materiale del progetto moderno, per essere più chiari, se essi non sono declinabili nello stesso *sistema semiologico* dell'architettura, è come se lavorassimo ad una grande tela con dei buchi. Abbiamo fatto un passo avanti notevole nel senso della continuità risolvendo le connessioni, i bordi (su cui in ogni caso c'è ancora tanto da esplorare), ma se dobbiamo entrare (...) in quello che Manacorda chiama "lo spazio archeologico", con l'obiettivo di comunicare attraverso l'uso e la forma, quale che sia, il senso di quel luogo, non c'è altro modo che considerare i resti, i pezzi (...), come materiali manipolabili dall'architettura, in un rapporto che non può essere altro che di contaminazione. D'altra parte, tutte le grandi opere che testimoniano di una continuità realmente realizzata sono effetto di una contaminazione»³¹.

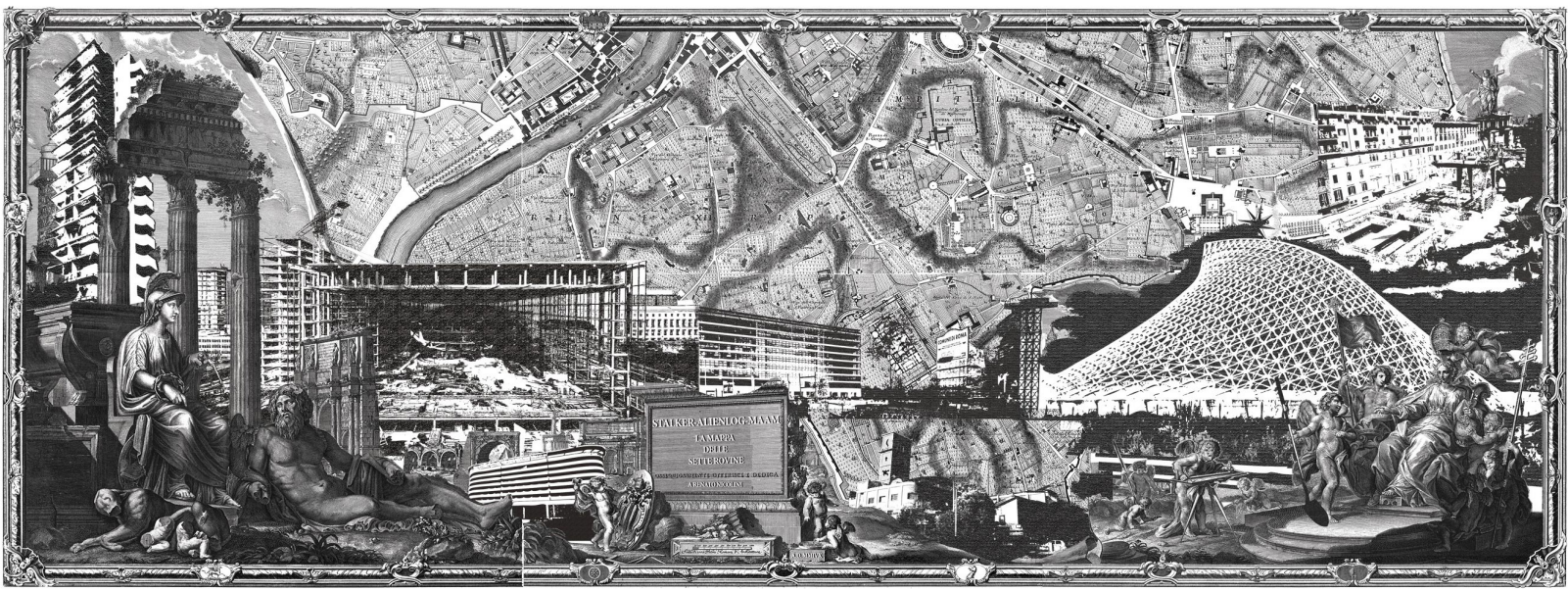
²⁷ G. GRASSI, "Un parere sul restauro", in G. GRASSI *Scritti scelti 1965-1999*, cit.

²⁸ M. BARBANERA, "Osservazioni marginali sul destino degli edifici antichi in rapporto alla modernità", in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., p. 122

²⁹ Cfr. F. IZZO, "Sostenere la civiltà. Contemporaneità e topografia del tempo", in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., p. 276

³⁰ Intervista riportata anche in A. HILD, *Gedacht/Gebaut. Valutazioni architettoniche*, in «FAMagazine», n. 21, 2012

³¹ R. PANELLA, "Per la continuità", in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., p. 66



La mappa delle sette rovine
Stalker, Alienlog, MAAM, 2014



14 Billions, Bonniers Konsthall, Stockholm
T. Saraceno, 2009

La grande distanza temporale tra il passato delle archeologie e il contemporaneo pone quindi al centro della problematica compositiva proprio la questione del linguaggio e delle differenti interpretazioni dei testi stratificati. La sovrapposizione degli strati architettonici si manifesta tutta nella *qualità della relazione* - o delle relazioni - tra nuovo ed esistente. Una relazione che, come scrive Franco Purini, «è complessa e non può ridursi all'aggiunta di qualcosa che prima non c'era a un sistema di manufatti che già costituivano un certo intorno del mondo fisico. Il nuovo si contamina con l'esistente, e questo diventa diverso a contatto con il nuovo. Ma non solo. Il nuovo che incorpora il preesistente, e questo che quasi aveva previsto gli interventi successivi, generano una terza entità»³². Questa terza entità non è altro che un'ibridazione del nuovo e dell'esistente; insieme a questi costituisce un triangolo semantico che si risolve in un'interazione temporale e formale tra i tre linguaggi del nuovo, della preesistenza e della loro unione. «Il risultato di questa sovrapposizione è il senso di un'apparizione inaspettata ma anche, a livello sublimale, prefigurata e attesa, un senso che viene prodotto dal sommarsi del nuovo a ciò che lo precedeva»³³. E di apparizioni e atmosfere³⁴, scrivono Pilar Cos I Riera e Eduard Miralles Millón, sostenendo che «per l'architetto, i resti archeologici dovrebbero essere visti come un elemento essenziale che dà forma al progetto del nuovo a protezione e trasmissione dell'antico, e allo stesso tempo, per l'archeologo l'architettura dovrebbe essere intesa come l'opportunità di creare un'atmosfera che possa far rivivere e valorizzare le preesistenze stesse»³⁵.

1.2. Architettura, semiologia e sintassi: un processo abduittivo

Già Vitruvio nel primo capitolo del *Libro I* del suo trattato aveva distinto due aspetti nell'architettura, il *significante* (*quod significat*) ed il *significato* (*quod significatur*): «in tutte le arti» egli scrive «ma particolarmente nell'architettura esiste un binomio fondamentale: il significato e il significante. Il significato è l'opera da costruire, il significante ne è l'illustrazione teorica e sistematica. Il vero architetto dovrà naturalmente avere esperienza tanto dell'uno quanto dell'altro».

Se si guarda alle architetture come a testi narranti - in particolar modo quando si parla di architetture del passato e di archeologia -, sarà facile individuare il *significato* nel contenuto, nell'oggetto del progetto, nell'opera in sé e nella storia che essa racconta. L'aspetto *significante* dell'architettura è invece il percorso compiuto dal progettista nei luoghi della memoria, della cultura, della tecnica e della fantasia che si materializza nella realizzazione e nella sovrapposizione di *[di]-segni* che hanno come fine la costruzione di un significato, e cioè il progetto compiuto³⁶, nella sua valenza semantica. Questa capacità di elaborare segni costituisce appunto il patrimonio creativo del progettista e rappresenta l'espressione dell'opera, il *modo di raccontare* tali storie, il sistema compositivo e sintattico³⁷.

In *La 'riduzione' culturale nella progettazione architettonica*, Renato De Fusco afferma che «grazie alla semiologia architettonica siamo in grado di ulteriormente *ridurre*, scomporre, classificare sistemi segnici, segni e sottosegni, di individuare un codice nel quale è possibile cogliere e istituzionalizzare una sorta di alfabeto, di lessico e di sintassi architettonica, cioè di operare sui fattori e sulle relative regole combinatorie, che hanno una valenza semantica attuale»³⁸. In tal senso, sostiene ancora De Fusco³⁹, esiste una corrispondenza tra la dicotomia *lingua-parola*, ovvero *codice-messaggio*, e la dialettica *stile-fabbrica*: così come una lingua non si

³²

F. PURINI,
*Comporre
l'architettura*, cit.

³³

Ivi

³⁴

Cfr. E. DI STEFANO,
"Sentire lo spazio.
L'architettura tra arte,
natura ed esperienza
estetica" in
A. SCIASCIA (a cura di),
*Costruire la seconda
natura. La città in
estensione in Sicilia fra
Isola delle Femmine e
Partinico*,
Gangemi, Roma 2014

³⁵

P. COS I REIRA, E.
MIRALLES MILLON,
"Contemporary
architecture on
archaeological sites.
Some guidelines
from examples in
Spain" in

VANORE M.,
(a cura di)
*Archaeology's places
and contemporary
uses. Erasmus
intensive programme
2009/2010 design
workshop*, Università
luav, Venezia 2010,
p. 224

³⁶

U. CAO,
*Elementi di
progettazione
architettonica*, cit., p. 7

³⁷

S. LOS,
Carlo Scarpa: guida
all'architettura,
Arsenale, Venezia
1995, p.7

³⁸

Cfr. R. DE FUSCO,
*La 'riduzione' culturale
nella progettazione
architettonica*, in
«Op. cit.», n. 26, 1973

³⁹

Cfr. R. DE FUSCO,
*Segni, storia
e progetto
dell'architettura*,
Laterza, Bari 1978

costruisce senza continuità, senza memoria, con una lingua precedente, allo stesso modo un linguaggio architettonico nasce sulle fondamenta o sulle ceneri di un linguaggio passato. C'è sempre un significato etimologico nelle *parole* e ci sarà sempre la traccia di una *architettura* precedente in ogni opera compiuta. Ma questa continuità non procede sempre in modo cronologico e lineare.

L'accostamento dell'architettura alla *semiologia* e allo studio dei segni, osserva Umberto Eco, può avere valore proprio andando al di là del semplice contenuto che le forme architettoniche esprimono nella loro presenza ed entrando nel campo teorico della cultura architettonica, della sua storia e dei problemi che regolano la composizione. Così come esiste una pluralità di lingue, esiste una pluralità di *linguaggi architettonici* che fa riferimento allo spazio e al tempo: in questo senso il termine linguaggio accomuna l'architettura alla letteratura e alle arti figurative attraverso l'utilizzo degli elementi - nel caso specifico, degli *elementi architettonici* - costituenti tale linguaggio e le *regole combinatorie*⁴⁰ o *sintattiche* che li mettono in relazione.

Tali elementi, alla base della scrittura architettonica, sono intesi come forma unitaria, semplice e conclusa paragonabile alla *parola*. Dalla combinazione degli elementi si generano poi *sintagmi* che, collegati in vario modo, definiscono a loro volta le parti di un'architettura. Attraverso tutte le operazioni compositive possibili, nei vari livelli di complessità, si mettono infine in relazione le parti per fare forma al progetto di architettura, che rappresenta il vero e proprio concetto di sintassi architettonica.

Il paragone tra la sintassi architettonica e il linguaggio parlato è, in questo caso, con il periodo, e cioè con l'aggregazione di proposizioni coordinate o subordinate tra di loro, collegate secondo una gerarchia. Inoltre, come scrive Giovanni Klaus Koenig, la *sintassi* in architettura tratta delle «relazioni dei segni tra di loro e delle combinazioni dei segni prescindendo dalle loro specifiche significazioni e dalle relazioni con i comportamenti in cui hanno luogo»⁴¹.

Si è già detto che le modalità con cui vengono articolate, tenute insieme e messe in relazione le varie parti di un'opera letteraria – così come di un'opera architettonica – siano parte fondante dell'opera stessa e come sia possibile creare un parallelismo tra il modo di raccontare una storia e il sistema compositivo. L'identità e l'espressione di uno scritto, infatti, dipendono dalle *tecniche letterarie* utilizzate dall'autore: allo stesso modo, nella sintassi architettonica si riconoscono i *dispositivi progettuali* e le *tecniche compositive* che caratterizzano il testo di architettura e determinano il processo progettuale, articolato attraverso l'immaginazione dell'autore/architetto.

E proprio l'immaginazione è fonte primaria di ispirazione dell'opera, come afferma Massimo Del Vecchio⁴²: il mondo dell'immaginazione entra nell'ideazione del progetto e nella sua invenzione, come in letteratura e nelle arti figurative, anche in architettura poiché essa costituisce non solo un repertorio di immagini a cui attingere, ma rappresenta anche la capacità di elaborare tali immagini combinandole in modi sempre diversi. Ricordando il pensiero di Quatremère de Quincy, senza la facoltà di immaginare e cioè di ricostruire le immagini della memoria secondo nuovi rapporti, l'architettura riprodurrebbe solo copie. Così in architettura la fantasia si intreccia con la cultura e l'imitazione si lega alla storia⁴³.

In questo senso, il processo progettuale, piuttosto che costituire - dal punto di vista logico - un meccanismo induttivo o deduttivo, richiama il concetto di *abduzione* usato da Charles Sanders Peirce per descrivere la formazione delle teorie scientifiche. A differenza, infatti, della deduzione – procedimento secondo cui la legge è esplicita a priori e il singolo atto

⁴⁰ Cfr. R. DE FUSCO, *Verso un nuovo "ismo" architettonico*, in «Op. cit.», n. 65, 1986

⁴¹ Cfr. G. K. KOENIG, *"Se l'architettura fosse un linguaggio"*, in G. K. KOENIG, *Analisi del linguaggio architettonico*, LEF, Firenze 1964

⁴² Nel saggio «L'immaginazione architettonica come procedimento», pubblicato nel volume *Trenta lezioni di architettura, più una*, del Dipartimento di Progettazione architettonica e urbana dell'Università la Sapienza, Roma, 1990, Massimo Del Vecchio, si collega al saggio di Gianni Rodari *"Grammatica della fantasia"* e riepiloga i contributi di Venturi, Ungers, Bonfanti e Purini, individuando cinque procedimenti attraverso cui attivare l'immaginazione architettonica: imitazione, opposizione, straniamento, amplificazione, binomio fantastico.

⁴³ U. CAO, *Elementi di progettazione architettonica*, cit., p. 14

ne deriva meccanicamente – e dell'*induzione* – procedimento in cui la regola è trovata attraverso l'osservazione di regolarità fenomeniche, con una procedura comparativa tra fatti omogenei – l'*abduzione* presuppone la formazione di un'ipotesi non contenuta nei dati. Essa è quindi, come la definisce Cino Zucchi, «un "tirare a indovinare intelligente", di cui si verifica a posteriori la congruenza con i dati stessi. Applicato al processo progettuale, il meccanismo abduttivo permette così di unire il concetto di "invenzione" e di innovazione con quello di rigore metodologico e di rispondenza al programma»⁴⁴. Secondo Roberta Amirante, ancora, «l'abduzione muove per salti e per azzardi immaginosi e incerti»⁴⁵, come un «pensiero laterale», teso verso la ricerca, un ragionamento che si muove per le vie del nuovo, rappresentando «ciò che può essere, interpretando un senso futuro»⁴⁶. Inoltre, nell'abduzione è essenziale il carattere «temporale-sequenziale del pensiero, inteso come insieme di cognizioni-segni che si determinano l'un l'altro»⁴⁷, tenendo sempre conto che è necessario «partire da quello che altri hanno pensato prima di noi»⁴⁸, dunque considerando le esperienze pregresse, stratificate nella memoria per procedere non *da fatto a legge* ma *da fatto a fatto*, nella costruzione del procedimento progettuale, del metodo (*metà-odòs*, strada verso il fine, percorso da seguire)⁴⁹.

Il progetto di architettura, dunque, in quest'ottica non è desunto dai dati che l'architetto ha a disposizione, ma è un'ipotesi culturale che deve essere costantemente verificata proprio in rapporto ad essi e deve essere pertanto in grado di raccontare delle storie: caso specifico ed emblematico a tale riguardo è senza dubbio quello che vede il progettista dover fare i conti con l'antico, verificando costantemente le relazioni e i rapporti di senso che stabilisce con esso.

1.3. Un glossario per il *bricoleur*: tecniche narrative

Una possibile scelta, ricca di inesplorate potenzialità, del progettare in ambito archeologico è quella di accogliere la logica del progetto in sé come un *atto linguistico* che, a partire dagli oggetti di cui dispone, ossia le rovine - gli stessi oggetti che Claude Lévi-Strauss chiamerebbe *les moyens du bord*⁵⁰ - e dai quali risulterà a sua volta disposto, determina nuove relazioni ordinatrici, nuove forme criticamente modificatrici e portatrici di senso, così come fa il *bricoleur*. Egli, infatti, scrive François Jacob, «non sa esattamente che cosa produrrà, ma recupera tutto quello che trova in giro, le cose più strane e diverse, pezzi di spago o di legno, vecchi cartoni che potrebbero eventualmente fornirgli del materiale»⁵¹ per immaginare e inventare qualcosa di nuovo che solo in seguito verificherà. A differenza dell'ingegnere che invece si mette all'opera solo dopo aver riunito i materiali e gli strumenti che servono esattamente al suo progetto, il *bricoleur* si arrangia dunque con gli scarti e successivamente fa un bilancio della propria opera, secondo un processo squisitamente abduttivo. O un processo evoluzionistico, come osserva ancora Jacob: «l'evoluzione non crea dal nulla le sue novità. Lavora su ciò che già esiste, sia trasformando un vecchio sistema per dargli una funzione nuova, sia combinando diversi sistemi per formarne un altro più complesso»⁵². Ne *Il pensiero selvaggio* Lévi-Strauss si sofferma su tale processo, sostenendo che l'ingegnere è colui che possiede un metodo forte ma non ha pregiudizi formali, mentre il *bricoleur* è colui che manipola *forme esistenti* per raggiungere obiettivi nuovi; «il primo opera mediante concetti, il secondo mediante segni»⁵³.

⁴⁴ C. ZUCCHI, *Innesti. Il nuovo come metamorfosi*, cit., pp. 20-21

⁴⁵ R. AMIRANTE, *Abduzione e valutazione*, in «Op.cit.», n. 150, 2014

⁴⁶ Ivi

⁴⁷ Ivi

⁴⁸ Ivi

⁴⁹ Ivi

⁵⁰ Cfr. Ivi

⁵¹ Cfr. J. DERRIDA, «La struttura, il segno e il gioco», in J. DERRIDA, *La scrittura e la differenza*, Einaudi, Torino 1971. Titolo originale: *L'écriture et la différence*, Editions du Seuil, 1967

⁵² Cfr. F. JACOB, *Evoluzione e Bricolage. Gli "espediti" della selezione naturale*, Einaudi, Torino 1978

⁵³ Ibidem

⁵⁴ C. LÉVI-STRAUSS, *Il pensiero selvaggio*, Il Saggiatore, Milano 2010, p. 32. Titolo originale: *La pensée sauvage*, Paris 1962

Interagire con le preesistenze, con le relazioni tra le parti, con i materiali e talvolta con «semplici indizi affioranti dagli interstizi di trame sdrucite»⁵⁴, comporta necessariamente la selezione di alcuni elementi disponibili, alcuni *segni* appunto, per organizzarli secondo criteri e tecniche che determinano gerarchie e sequenze, attraverso un ritmo narrativo. Tali relazioni ridefiniscono i rapporti con le preesistenze, rivelando le potenzialità e il valore dei luoghi carichi di memorie, piuttosto che stabilire una scontata contrapposizione tra vecchio e nuovo. Tramite i segni dell'antico, tracce significative ricevute in eredità, il progettista identifica le permanenze e gli elementi di lunga durata (§4.1. – Parte prima) che determinano il progetto, interpretando il loro passato.

L'interpretazione stessa è una tecnica che ha a che fare con la scelta: essa, infatti, può definire alcune figure retoriche, estraendo taluni aspetti che altrimenti resterebbero nascosti o in secondo piano, evidenziando caratteri specifici, introducendo un senso alla modificazione, stabilendo gli ambiti su cui avviene la ripetizione o la correzione della scrittura del nuovo testo architettonico. Secondo Josè Ignacio Linazasoro, infatti, «come avviene per il musicista, l'architetto non è colui che compone la partitura ma colui che la interpreta, il luogo [e ciò che pre-esiste] è (...) la partitura. Ciò che avviene è un movimento in due direzioni, dal luogo all'architetto, dall'architetto al luogo. Non si tratta di porre soltanto un elemento in contrasto con l'insieme, ma anche di fornire una chiave di lettura di tale insieme attraverso l'opera dell'architetto»⁵⁵.

È importante sottolineare come alla base di tali riflessioni vi sia la consapevolezza che l'architettura sia in grado di comunicare e in particolare di raccontare in qualche modo delle storie: una questione di certo non nuova se si pensa che in alcuni capitoli de *La Struttura Assente*⁵⁶ Umberto Eco mostra chiaramente come l'architettura comunichi a diversi livelli, dal più semplice, al più complesso e profondo, fino a esprimere contenuti che vanno ben al di là dei propri confini.

Considerare il progetto come *narrazione* e come *atto linguistico*, porta a questo punto necessariamente ad analizzare quelle che sono le *tecniche* alla base di tale processo: il controllo compositivo dei nuovi insiemi architettonici comprendenti le preesistenze e costituiti da parti diverse, legate da forti relazioni formali, funzionali e costruttive, avviene in questa ottica sulla base di *tecniche linguistiche, sintattiche e tipologiche*⁵⁷. Attraverso di esse, il progettista può definire un percorso possibile per il suo progetto di architettura che eviti di trovare meccanicamente nel campo *con-testuale* preesistente i suoi elementi di definizione e allo stesso tempo eviti di rifarsi a modelli astratti e privi di ogni memoria del luogo⁵⁸.

Le buone storie richiedono un vero e proprio lavoro di progettazione: lo scrittore come l'architetto deve pertanto vagliare i segni, i materiali e gli eventi che ha a disposizione per combinarli in modo da creare una sequenza emozionante e significativa. Occorre analizzare le resistenze, i significati e le intenzioni stratificatesi in un luogo: sono essi i *pre-testi* della *modificazione*. Come scrive Vittorio Gregotti «talvolta sono proprio le condizioni di bordo, di sutura a giocare un ruolo essenziale alla natura della modificazione: talvolta è muovendo da essi che si giunge alla individuazione delle nuove gerarchie tra le parti, all'individuazione dei nuovi elementi di stabilità capaci di ricostruire lo specifico presente della nuova cosa architettonica»⁵⁹.

Accanto ai suddetti pre-testi, alle condizioni di bordo, è bene considerare anche le soglie che caratterizzano un testo così come un'architettura: Gérard Genette nel saggio *Soglie*⁶⁰ infatti sostiene che un testo non si presenta mai nella sua nudità, ma è sempre accompagnato dal *paratesto*, ovvero da una serie di elementi ausiliari, che pur non facendo

⁵⁴ F. RISPOLI, *Forma data forma trovata*, Istituto Italiano per gli Studi Filosofici, Salerno 2016, p. 131

⁵⁵ F. SORRENTINO, "Intervista a Josè Ignacio Linazasoro", in F. SORRENTINO, *Influenze della Tendenza italiana in Europa. Il progetto urbano in Spagna*, CLEAN, Napoli 2015

⁵⁶ U. ECO, *La Struttura Assente*, Bompiani, Milano 1968

⁵⁷ Cfr. U. CAO, *Elementi di progettazione architettonica*, cit.

⁵⁸ Cfr. F. RISPOLI, *Forma data forma trovata*, cit., p. 134

⁵⁹ V. GREGOTTI, *Questioni di architettura*, Einaudi, Torino 1986, p. 29

⁶⁰ G. GENETTE, *Soglie. I dintorni del testo*, Einaudi, Torino 1989. Titolo originale: *Seuils*, Editions du Seuils, Paris 1987

parte del testo in sè, hanno un ruolo importantissimo poichè *presentano* il testo, o meglio, lo *rendono presente* al mondo. «In questo senso» – scrive Genette – «credo che si possa senz'altro anticipare che non esiste, e che non è mai esistito un testo senza paratesto. Paradossalmente esistono invece, sia pure accidentalmente, dei paratesti senza testo, come ad esempio nel caso di opere scomparse o abortite, delle quali conosciamo solo il titolo»⁶¹. Questa condizione è riscontrabile proprio nel caso delle archeologie: le rovine possono essere interpretate come paratesti, parti di narrazioni perdute e lacunose, che diventano input e materia prima per la scrittura di nuovi testi.

Da non trascurare è infine la relazione tra scrittore e lettore: secondo Eco, infatti, i movimenti cooperativi del lettore sono sempre necessari poichè ogni testo è «una macchina pigra che esige dal lettore un fiero lavoro cooperativo per riempire spazi di non detto o di già detto rimasti per così dire in bianco»⁶². Proprio l'interazione tra architetture e osservatore è alla base dell'esperienza architettonica: come scrive Rudolf Arnheim, «si tratta di un'interazione che si verifica tra l'esistenza senza tempo dell'edificio nello spazio e l'evento, circoscritto nel tempo, del suo essere penetrato, attraversato e fruito dall'osservatore»⁶³. Così l'architetto che ha a che fare con i resti archeologici è al contempo interprete del *pre-testo*, lettore del *para-testo* e scrittore di *nuovi racconti*: come il lettore egli è chiamato a completare il testo là dove esso è frammentario, ambiguo, lacunoso, discontinuo, collaborando con il testo stesso.

Tecniche linguistiche: imitazione, citazione, autonomia

Si è detto in precedenza di voler applicare un approccio testuale al progetto di architettura per l'archeologia: a tale scopo è quindi necessario rimandare alle tecniche narrative il controllo compositivo delle nuove opere. Tra queste le tecniche linguistiche governano le relazioni tra le parti di un testo e possono essere espresse in termini di *mimesi*, *citazione* ed *autonomia*.

⁶¹ Ibidem, p. 5.

⁶² U. ECO, *Lector in Fabula, la cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Bompiani, Milano 1979, p. 25.

⁶³ R. ARNHEIM, *La dinamica della forma architettonica*, Feltrinelli, Milano 1981, p. 135.

⁶⁴ Cfr. U. CAO, *Elementi di progettazione architettonica*, cit.

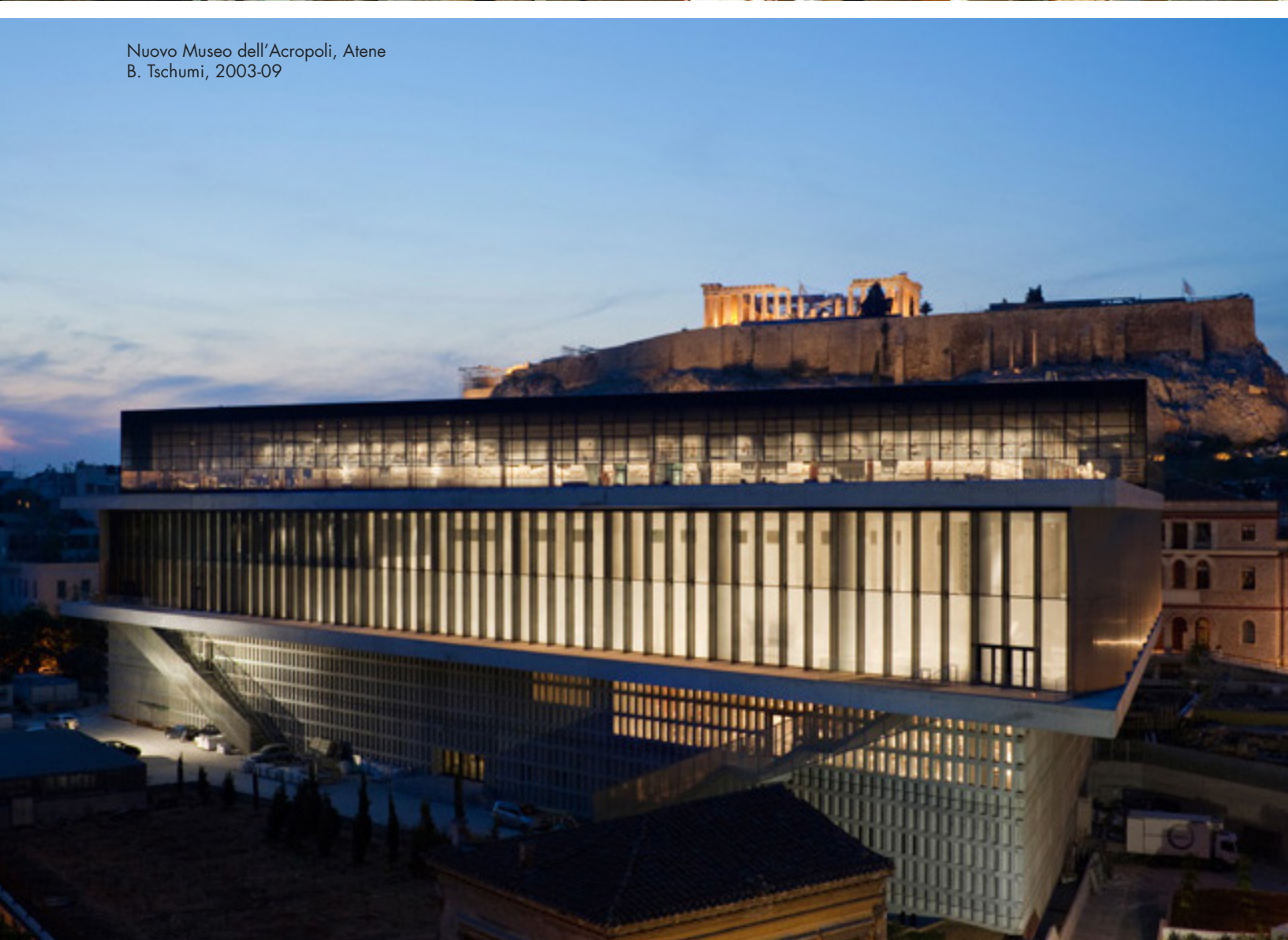
⁶⁵ Cfr. F. RISPOLI, *Forma e Ri-forma. Interpretare/progettare l'architettura*, cit., p. 112.

Il procedimento di *mimesi* o di *imitazione* determina un'integrazione stilistica tra diversi manufatti architettonici e ben si adatta ad un ambito storico di particolare pregio, monumentale o archeologico quando supportato da tecniche di restauro stilistico e filologico (*anastilosi*), ma può talvolta scadere nello storicismo e nell'eclettismo. Esso richiede comunque una robusta conoscenza non solo del vocabolario figurativo di riferimento ma anche dei presupposti costruttivi e spaziali che lo determinano⁶⁴. L'imitazione è inoltre una forma di *presenza*: come scrive Rispoli, essa può determinare la ripetizione di una forma data, declinata in una serie di variazioni sul tema o di scala o può attribuire un senso contemporaneo ad un lascito antico descrivendone "al presente" una delle possibili narrazioni accumulate nell'oggetto architettonico⁶⁵. Ma la *mimesi* può anche esplicarsi attraverso interventi che, al di là dell'utilizzo di materiali e forme, richiamano e rispettano delle direttive relazionali e d'ordine, di senso compositivo: qualcosa che ha dunque a che fare con le regole sottese alla matrice costruttiva dell'opera archeologica da preservare.

Per tale ragione, è possibile ascrivere a questa categoria l'intervento di Jean Nouvel al *Museo Gallo-Romano di Vesunna* (2003), nel cuore della città antica di Périgeux: grandi padiglioni in acciaio e vetro coprono e proteggono i resti della *domus de Vesone*, ornata con stucchi dipinti, per la sua totale estensione di 4000 mq. Il progetto contempla un percorso iniziale



Museo Gallo-Romano, Vesunna
J. Nouvel, 2003



Nuovo Museo dell'Acropoli, Atene
B. Tschumi, 2003-09

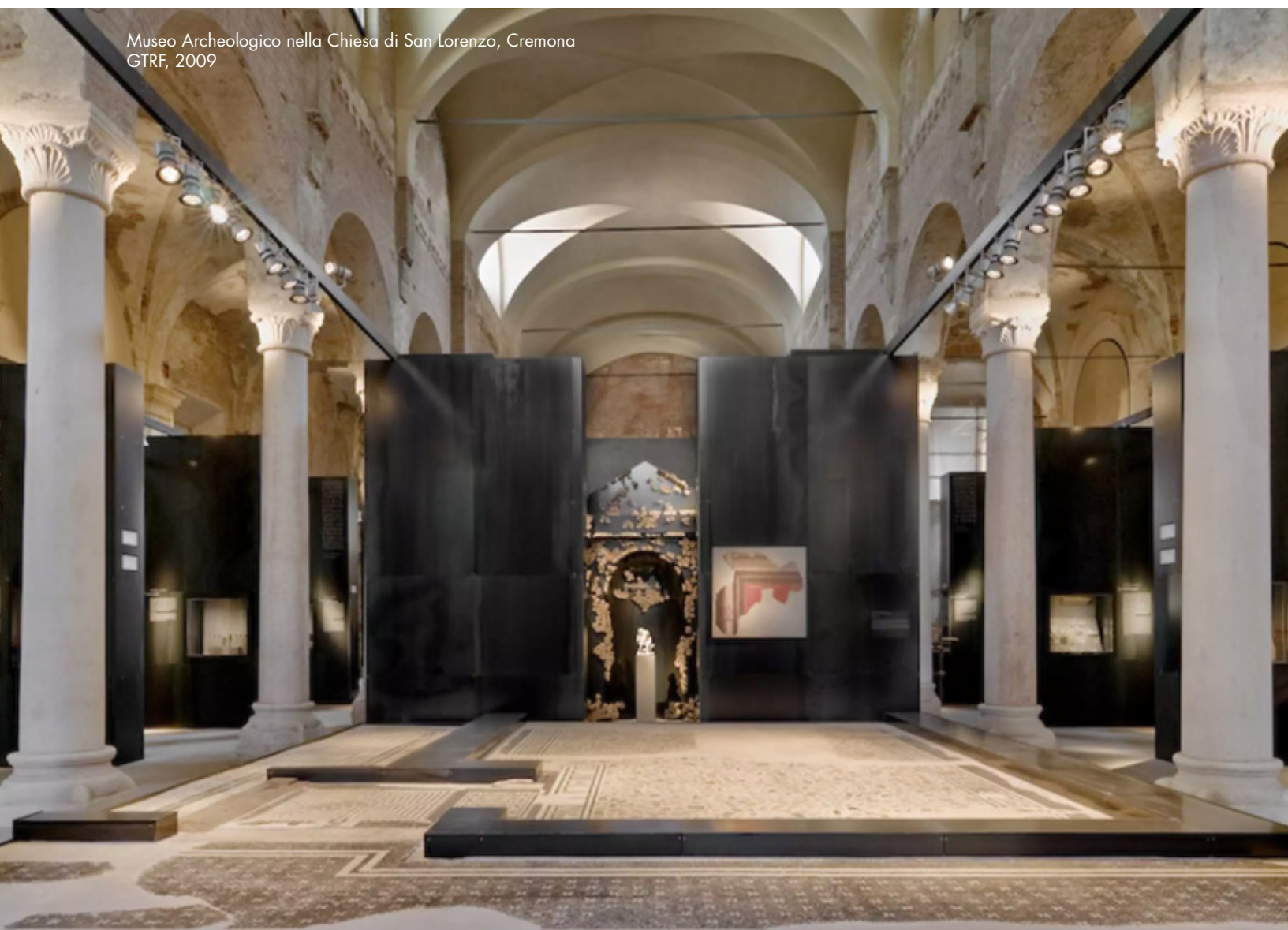
che accompagna il visitatore dall'area esterna, sistemata a verde, fino all'interno degli scavi, permettendo sempre una visione sul paesaggio circostante: l'intento dell'architetto è quello di consentire l'esperienza e la percezione dello spazio pubblico e dello spazio domestico, garantendo una continuità visiva tra le diverse stratificazioni della città, tra la città e la natura, e tra il sito e il processo di scavo. All'interno della grande teca, infatti, il percorso si sviluppa su due piani e le sale espositive sono concepite come soppalchi che si affacciano sui resti della *domus*, così che il visitatore possa avere una visione dall'alto sui resti e osservare *in-situ* le pareti dipinte, le decorazioni architettoniche, le ceramiche e i gioielli: con questi espedienti Nouvel racconta la civiltà degli antichi abitanti del luogo e la loro sfera quotidiana. L'elemento che si rivela essenziale per la lettura del sito archeologico è senz'altro l'ampia copertura che ricopre il complesso come un manto protettivo: all'intradosso del soffitto vi è riprodotta, specchiata e disegnata in tre diversi colori, la pianta della *domus*, mostrata così al pubblico in modo inaspettato, come un moderno quadro astratto, ma facilmente comprensibile. Con questo semplice espediente, Nouvel si pone in relazione con la preesistenza riproducendone le regole e le proporzioni, permettendo una lettura simultanea delle modifiche subite dalla residenza nel tempo: una chiave di lettura, dunque, un para-testo utile alla comprensione o, come definito dallo stesso architetto, un modo per raccontare una storia con l'eleganza grafica della semplicità che appartiene solo all'arte astratta del nostro secolo⁶⁶. Con il colore rosso egli indica i muri più antichi risalenti alla metà del I secolo, con il giallo quelli del II secolo. In quest'opera, inoltre, Nouvel non intende esaltare la perfezione tecnologica, piuttosto riesce sempre a nascerla e anche gli stessi materiali utilizzati sono sempre funzionali alla logica del racconto didascalico: basta pensare alla finitura esterna del calcestruzzo a strati separati da strisce rosse e blu, con cui egli rimanda alle diverse stratificazioni presenti nel sito. Ogni scelta si rivela conforme ad un atteggiamento non di mera imitazione materica o compositiva della preesistenza, ma riferito ai livelli più profondi del concetto di mimesi: nella scelta dei materiali, nell'utilizzo essenziale di essi, nella semplice e silenziosa disposizione dei volumi, Nouvel riesce a far dialogare la storia con la contemporaneità.

Anche nel *Nuovo Museo dell'Acropoli di Atene (2003-2009)* è possibile riscontrare tale tecnica mimetica grazie all'interpretazione del sito operata da Bernard Tschumi per la realizzazione del polo museale, in particolare per quanto concerne il volume posto all'ultimo piano dell'edificio. Il complesso, con funzioni sia conservative che espositive, è stato infatti progettato intorno alla grande sala dell'ultimo livello ideata per accogliere - rimontate - tutte le sculture del Partenone, oggi situate in Inghilterra. Le scelte operate per la definizione degli spazi risentono inevitabilmente della vicinanza all'Acropoli che, con il suo Partenone, dista infatti meno di mille metri dal nuovo museo: le forme, le dimensioni, le proporzioni, le scansioni e l'orientamento della rettangolare Galleria espositiva superiore riproducono quelle del Partenone, col quale la sala si relaziona visivamente in un gioco di rimandi costanti nel parterre urbano dell'Atene di ieri e di oggi. Il Partenone diventa misura, elemento che detta le leggi tra le parti, le regole ordinatrici per la nuova architettura. La Galleria risulta pertanto ruotata di ventitré gradi rispetto alla parte sottostante del museo, che invece si relaziona con i resti archeologici della città antica: al livello più alto il visitatore ha la possibilità di una vista panoramica sull'Acropoli e sull'Atene moderna, verificando come sia riuscito il racconto del rapporto tra interno ed esterno tanto ricercato da Tschumi. Egli infatti adotta le idee di Jacques Derrida allorché fa della sua architettura, più che uno strumento per unificare e organizzazione la complessità dell'esistente, un mezzo per intensificarla in una sovrascrittura continua. Ed è proprio l'idea che la nuova costruzione museale si presenti come il racconto di

⁶⁶
«The site needs to be revealed and protected with magnanimity, tact, clarity, and culture, by the means of architecture which would have the formidable privilege of residing next to ancient ghosts»



Piazza Alicia e Chiesa Madre, Salemi
Á. Siza e R. Collovà, 1990



Museo Archeologico nella Chiesa di San Lorenzo, Cremona
GTRF, 2009

una storia a guidare il processo progettuale: il visitatore che attraversa gli spazi del museo, dove la stratificazione archeologica è in connessione con la città contemporanea e con l'Acropoli, ha l'impressione di assistere alla rappresentazione cinematografica della storia della Grecia, esplicitata in un unico *loop* temporale. Nonostante la pesante responsabilità per l'architetto di progettare un edificio che proteggesse ed esponesse le più importanti opere d'arte dell'antichità, egli è riuscito a realizzare un'opera in cui antico e nuovo si fondono in un'unica storia, attraverso la riproposizione della chiarezza concettuale e matematica che caratterizzano l'antica Grecia.

La *citazione* è invece l'uso di alcuni elementi linguistici desunti da un altro contesto e inseriti nel proprio vocabolario figurativo: una colonna classica, un portale, una bucatina, una modanatura, ma anche un intero partito architettonico o un edificio. La *citazione* può stabilire connessioni o continuità con l'esistente, come testimonianza di un valore architettonico di riferimento, oppure può essere impiegata come tecnica di contrapposizione, straniamento ed ironia. Essa deve essere comunque ben dichiarata ed esplicita nella sua intenzione, ma anche interpretata come *altro* rispetto alla propria coerenza progettuale⁶⁷. È una tecnica che se da un lato può sollecitare il riconoscimento da parte di soli addetti ai lavori dall'altro può anche «sollecitare la partecipazione attiva dei destinatari del progetto al processo della sua costruzione formale»⁶⁸.

È il caso dell'intervento di Giorgio Grassi a Sagunto, in cui ingloba nella ricostruzione del *Teatro Romano* (1986) i frammenti preesistenti, trasformandoli in rimandi del tempo passato che il teatro costruito per l'oggi ha precedentemente vissuto: segni impossibili da coordinare nella loro autonomia, trovano nell'edificio il loro nuovo ordine.

Allo stesso modo intervengono Alvaro Siza e Roberto Collovà nell'intervento di sistemazione della *Piazza Alicia e della Chiesa Madre a Salemi* (1990): qui, in un luogo in cui la stratificazione delle diverse epoche è evidente, gli architetti decidono di lasciare i frammenti dell'ordine classico in posizioni didascaliche sulla nuova facciata della Chiesa, in parte crollata a seguito di un terremoto. Sulla Piazza si affacciano infatti il Castello svevo, la Chiesa Madre, ricostruita e ampliata (XVII sec.) sull'originario nucleo normanno, un Palazzetto (XVIII sec.) e alcune abitazioni a due-tre livelli: il progetto, inserito in un più ampio progetto di riqualificazione del centro storico, consiste nella trasformazione di ciò che resta della Chiesa in una nuova Piazza, nell'intenzione di riconvertire gli effetti negativi del terremoto in un valido *input* per riscrivere il tessuto urbano attraverso un'operazione di sottrazione. Gli elementi di spoglio della Chiesa - come colonne, basamenti, capitelli, cornici - sono per tale ragione collocati in posizioni esterne allo spazio liturgico ormai perduto: rimandi alla spazialità originaria diventano elementi ordinatori dello spazio laico e pubblico, lungo le due direttrici del colonnato, proiettando così nella città l'ordine di un nuovo spazio precedentemente interno; la Piazza si estende viceversa dentro il perimetro della Chiesa e assume come nuovo sfondo la sezione del transetto e dell'abside⁶⁹.

L'utilizzo dei materiali di spoglio e dei frammenti come citazioni è ancora più forte nei progetti di allestimento museale, in particolar modo all'interno di edifici storici: è il caso del *Museo Archeologico nella Chiesa di San Lorenzo a Cremona* (2009) di GTRF architetti. Nella chiesa sono infatti presenti testimonianze di epoca romana, resti di monumentali architetture tardoantiche ed altomedievali che ne fanno un vero e proprio «luogo di riflessione sul divenire continuo della città»⁷⁰: il paziente lavoro di restauro, con la conservazione dei segni ancora leggibili dell'evoluzione architettonica e dei numerosi aggiornamenti stilistici, ha permesso di

⁶⁷ Cfr. U. CAO, *Elementi di progettazione architettonica*, cit.

⁶⁸ F. RISPOLI, *Forma e Ri-forma. Interpretare/progettare l'architettura*, cit., p. 112

⁶⁹ www.divisare.com/projects/99505-roberto-collova-alvaro-siza-orazio-saluci-piazza-alicia-e-ricostruzione-della-chiesa-madre 2016

⁷⁰ www.divisare.com/projects/325679-gtrf-tortelli-frassoni-architetti-associati-museo-archeologico-di-san-lorenzo 2016



Torre del Castillo di Matrera, Cadiz
C. Quevedo Rojas, 2014

Sancho El Sabio Foundation, Vitoria
R. Ercilla, 2008



riscattare il complesso da quasi due secoli di degrado devastante. Il progetto di allestimento operato da Tortelli e Frassoni, attraverso un linguaggio pulito, ha favorito il rapporto tra archeologia e contemporaneità, agevolando la comprensione della valenza dei reperti, senza spettacolarizzazioni e con grande attenzione ai rapporti spaziali tra i frammenti e lo sfondo ove sono collocati.

A metà tra l'imitazione e la citazione, è possibile collocare la tecnica dell'*allusione* che evoca una figura o un insieme di tratti comuni, un uso, un significato, un 'momento', o i caratteri specifici di un luogo in cui è possibile riconoscersi.

Un esempio è riscontrabile nella ricostruzione della *Torre del Castello di Matrera* (2014) a Cadiz, in cui il potenziale ristabilimento dell'unità figurativa dell'opera è stato ottenuto evitando il mimetismo estetico che avrebbe portato alla falsificazione o alla perdita di valore dell'autenticità: l'essenza del progetto, spiega l'architetto Carlos Quevedo Rojas, è che l'intervento non è destinato ad essere un'immagine del futuro, ma piuttosto un riflesso del proprio passato, della sua propria origine. La scelta di utilizzare materiali simili a quelli della preesistenza, secondo i principi del restauro critico, ha tuttavia consentito di conformare la torre attraverso geometrie pure che alludessero sinceramente alla configurazione originaria⁷¹.

Infine, l'*autonomia* linguistica presuppone che l'incontro tra nuovo ed esistente, per sua stessa natura sviluppato in tempi diversi e da pensieri architettonici diversi, prescinda da collegamenti figurativi espliciti rimandando al campo tipologico e sintattico le relazioni tra le parti.⁷² Figurativamente e funzionalmente autonomo è l'intervento dello studio Milou architecture per il *Museo delle necropoli di Bougon* (1993-2003), in Francia: il progetto si configura nella nuova porta di accesso al parco archeologico e nella realizzazione del nuovo museo a circa un chilometro dalle rovine neolitiche: tale distanza serve per permettere un accesso all'area di visita protetto da qualsiasi interferenza visiva che minacci l'integrità paesaggistica e archeologica del sito. Dove sorge il museo vi sono inoltre due preesistenze, un monastero e una cappella medievale, che vengono letteralmente integrate nel nuovo volume: questo dall'esterno sembra quasi il peristilio di un tempio moderno, di acciaio e vetro, che custodisce come cella un edificio medievale⁷³.

O ancora il progetto di Roberto Ercilla per la *Sancho El Sabio Foundation* (2008) a Vitoria, Spagna, che prevede il recupero di un ex cimitero inglobato all'interno di un nuovo edificio dalla struttura vetrata⁷⁴. La proposta prevede la coesistenza dei due edifici autonomi, nonostante la preesistenza sia avvolta in un involucro di vetro.

Lo stesso tipo di approccio all'antico è riscontrabile nel progetto di riqualificazione e restauro del *Castello di Castelo Novo in Portogallo* (2008) ad opera di COMOCO⁷⁵: un unico sistema autonomo riconoscibile per l'utilizzo dell'acciaio corten identifica un nuovo volume nella piazza della chiesa vicina per poi trasformarsi in pavimentazione all'interno delle mura del castello, creando dei percorsi pedonali che sembrano sospesi sui resti archeologici, fino a terminare in un piccolo volume in cima alla Torre principale, nuovo punto di avvistamento o piuttosto belvedere da cui è possibile ammirare il contesto. Il linguaggio asciutto e contemporaneo delle linee del progetto, attraverso l'uso di strutture metalliche leggere, consente una chiara distinzione dei nuovi elementi dalle strutture esistenti e, allo stesso tempo, la reversibilità dell'operazione⁷⁶.

⁷¹ www.divisare.com/projects/312933-carlos-quevedo-rojas-restoration-of-matrera-castle-villamartin-cadiz-spain
2016

⁷² U. CAO, *Elementi di progettazione architettonica*, cit.

⁷³ www.studiomilou.sg
2016

⁷⁴ www.robertoercilla.com
2016

⁷⁵ www.comoco.eu
2016

⁷⁶ www.divisare.com/projects/216006-comoco-arquitectos-fernando-guerra-fg-sg-castelo-novo-s-castle-portugal
2016



Sito romano di Can Tacó a Montmeló, Barcelona
T. Gironès, 2012



Tempio di Diana, Mérida
J. M. Sánchez García, 2011

Tecniche sintattiche: ipotassi, paratassi

Altre tecniche narrative finalizzate al controllo del progetto sono quelle cosiddette sintattiche, che si esplicitano principalmente in due tipi: l'*ipotassi* e la *paratassi*.

La prima è la regola in base alla quale più parti di un corpo architettonico sono congiunte ed ordinate secondo una dipendenza, afferente spesso alle leggi della geometria: orientamenti e composizioni secondo assialità, allineamenti e centralità, conferiscono alle opere un senso di chiarezza, di gerarchia e di solidità, ma al tempo stesso di rigidità, autorità e fissità. In ambito archeologico spesso tali regole geometriche sono dettate proprio dalle caratteristiche e dalle qualità delle preesistenze, allorquando di esse vi restano tracce – o radici, per dirla come Jean Nouvel – che rendono la lettura di questi rapporti evidenti.

Tra gli interventi riferibili a questa categoria, vi è il caso del *sito romano di Can Tacó a Montmeló*⁷⁷ (2012), Barcelona, oggetto di sistemazione e restauro da parte dell'architetto Toni Gironès. Immersi in una regione ricca di biodiversità, all'interno di un'area metropolitana molto frammentata, si incontrano, alla fine di un percorso tranquillo e sinuoso tra alberi di quercia, i resti di una villa storica romana, con una geometria chiara e forte dei suoi spazi originari. Prima dell'intervento, l'area archeologica presentava le sole tracce dei muri della villa, alte pochi centimetri: il progetto ha, dunque, previsto la sistemazione di questi resti, la ridefinizione dei muri antichi e degli spazi interni ai volumi attraverso la creazione di una serie di piccole terrazze, utilizzando come materia prima il terreno che nel tempo aveva nascosto i reperti e che durante la fase di scavo archeologico era stato rimosso. L'intento di Gironès è stato quello di ridisegnare il contenuto (gli spazi interni) ed evidenziare il contenitore (i muri) permettendo una chiara lettura delle disposizioni e degli allineamenti originari: il terreno e le pietre riutilizzate sono, in questo caso, lo strumento con cui donare nuova vita a questo sito. Pietre e acciaio, antichità e contemporaneità, fanno convivere i frammenti del passato con i nuovi spazi attraverso accumulazioni dinamiche: l'architetto ha interpretato le preesistenze, valorizzandole e riattivandole, aggiungendo materia senza cancellare la memoria dell'eredità romana.

Ancora, ascrivibile a questa categoria di interventi è il progetto di José María Sánchez García per il *Tempio di Diana a Merida*⁷⁸ (2011) e la riqualificazione della piazza, antico foro romano. Anche in questo caso, il progettista si è dovuto confrontare non solo con un'importante preesistenza (il tempio), ma soprattutto con le tracce dello spazio romano del foro ancora evidenti nel tessuto urbano sviluppatosi nelle epoche più recenti. Il progetto è stato così concepito come flessibile e aperto: questa la sintassi dell'intervento - come afferma lo stesso autore -, che costituisce uno strumento atto a definire delle regole e delle linee guida con cui intervenire, in modo da poter assorbire tutte le irregolarità e le modifiche legate al rinvenimento dei reperti archeologici senza perdere l'idea architettonica iniziale. Attraverso un corpo ad "L" è stato cucito il perimetro della piazza con i fronti urbani, definendo uno spazio vuoto intorno al tempio: questo corpo è costituito da una piattaforma sopraelevata, una *promenade*, allo stesso livello del podio che, al di sopra del piano archeologico, permette un nuovo rapporto visitatore-tempio, e da un setto continuo e schermante che permette di valorizzare il monumento astraendolo dagli edifici circostanti. Tra il corpo ad "L" e gli edifici che si affacciano sulla piazza vi sono dei volumi che occupano gli spazi interstiziali per ospitare usi commerciali e culturali: così l'architetto, riprendendo gli allineamenti dell'originario foro, geometrizza l'intorno del tempio in modo da rendere una lettura chiara di questi spazi senza interruzioni.

⁷⁷
www.divisare.com/
projects/266220-
toni-girones-aitor-
estevez-adaptation-
of-the-ancient-roman-
deposit-of-can-taco
2016

⁷⁸
www.divisare.com/
projects/167828-
jose-maria-sanchez-
garcia-roland-halbe-
templo-de-diana-
merida-spain
2016



Sala Polivalente Municipal, antiguo Posito a Colmenar Viejo, Madrid
Aranguren + Gallegos Arquitectos, 1998-00



Musealizzazione delle Domus romane dell'Ortaglia, Brescia
GTRF, 2003

La paratassi, invece, è la regola opposta all'ipotassi, quella in base alla quale più parti architettoniche sono co-ordinate le une accanto alle altre, ognuna secondo una propria autonomia. Questa tecnica applica criteri di giacitura, connessione, sovrapposizione, contenimento, iscrizione, ottenendo così ricchezza, libertà e complessità che spesso possono trasformarsi in caos e contraddizione.

Un intervento in cui è possibile riscontrare questa tecnica sintattica è la *Sala Polivalente Municipale sulle rovine dell'antico Posito a Colmenar Viejo, Madrid*⁷⁹ (1998-2000) di Aranguren + Gallegos Arquitectos: l'area di intervento è costituita dai muri perimetrali in pietra dell'antico Posito, edificio costruito nel XVIII secolo, vicino alla chiesa parrocchiale di Colmenar Viejo. La realizzazione della sala polifunzionale prevede l'inserimento del nuovo volume all'interno del perimetro esistente in totale autonomia lessicale e costruttiva seppur rispettando le giaciture esistenti, utilizzando forme e materiali contemporanei che dialogano con le rovine attraverso una sincera giustapposizione senza alterarne le caratteristiche. Due coperture inclinate metalliche completano la forma interrotta dell'edificio, distaccandosi dalle mura e creando uno spazio esterno a patio in cui si stabilisce il dialogo tra antico e nuovo, valorizzando la preesistenza. In questo intervento il problema di costruire un nuovo volume in un sito di grande valore storico, attraverso una logica di contenimento, senza rinunciare alle caratteristiche di un'architettura contemporanea (impianti, illuminazione, dotazioni tecnologiche, ecc.) è stato risolto tenendo anche conto dell'importante rapporto visivo con il contesto della Plaza de Luis Gutiérrez, con la Chiesa parrocchiale e gli edifici circostanti: l'intento degli stessi progettisti è infatti quello di apportare un contributo positivo proprio in un ambito culturale, come quello spagnolo, in cui lavorare con resti ereditati dalla storia non significa soltanto consacrare il progetto a servizio dell'antico, ma creare nuovi racconti.

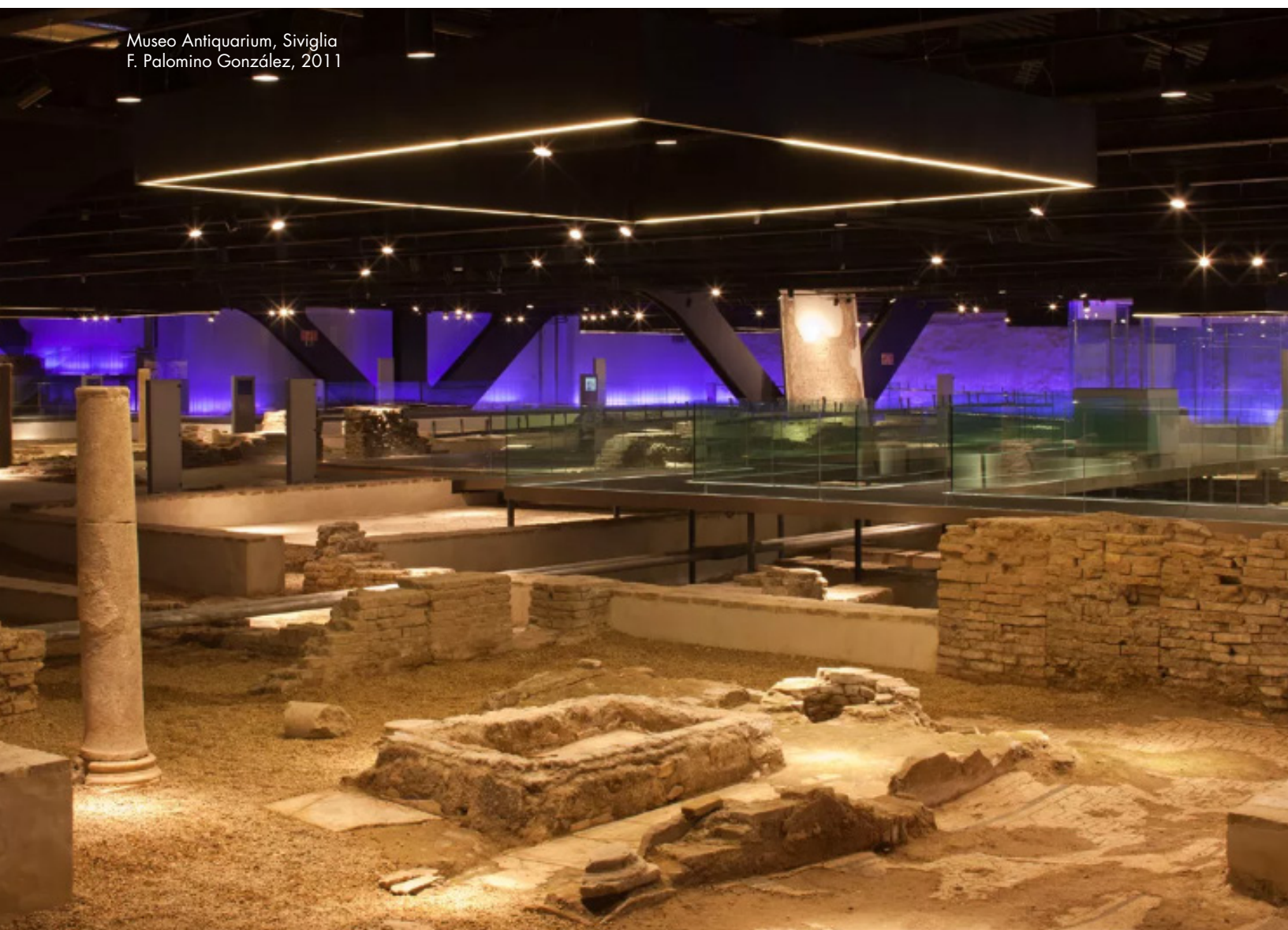
Un altro progetto recente che può considerarsi paratattico è quello della *musealizzazione delle Domus romane dell'Ortaglia a Brescia*⁸⁰ (2003) ad opera di GTRF Tortelli Frassoni Architetti Associati: questo intervento si è inserito in una più profonda riflessione sul significato di ricerca, conservazione e fruizione di un sito archeologico e sul contributo di un approccio metodologico progettuale che ponesse l'identità tra spazio e luogo, tra architettura e città come dato di partenza, non come risultato da raggiungere. A guidare le scelte degli architetti, sono state l'entità e l'importanza delle testimonianze archeologiche dell'Ortaglia, la loro ubicazione ed il rapporto con il contesto: come scrivono gli stessi autori, scelte non determinate «da soluzioni tecnico-strutturali o impiantistiche o da intenti di mimesi ambientale», ma da «un'attenta meditazione sul significato del recupero di una porzione della città antica proprio nel luogo stesso in cui la città contemporanea, con la realizzazione del Museo, ha scelto come leggere la sua storia». L'intervento ha previsto la realizzazione di un nuovo volume di copertura e protezione dei resti romani, da edificare a ridosso del colle Cidneo e delle strutture monastiche antiche, pensato in funzione e in continuità con il Museo, che porta all'esterno, amplificandoli, i caratteri linguistici propri dell'allestimento museale. Il nuovo volume sovrapposto ai resti, dalla geometria essenziale, è in pietra arenaria grigia, come le strade ed i cortili dei palazzi sorti sui resti della città romana. Sulla copertura, piana, foderata con tappeto erboso, vi sono ancora lastre di pietra grigia che ridisegnano, in scala al vero, la pianta del sito archeologico riproponendone le geometrie e le giaciture, consentendone la riconoscibilità anche nelle viste aeree. All'interno, un'uniformità materica e cromatica di pareti e soffitti annulla la percezione geometrica dello spazio e favorisce il concentrarsi dell'attenzione sui resti archeologici, tra spazi dedicati alla comunicazione didattica e all'esposizione di reperti mobili rinvenuti in scavo.

⁷⁹
www.
arangurengallegos.
com
2016

⁸⁰
www.divisare.com/
projects/325681-
gtrf-tortelli-frassoni-
architetti-associati-
musealizzazione-
delle-domus-dell-
ortaglia
2016



Piramide, Anfiteatro di Pompei
F. Venezia, 2015



Museo Antiquarium, Siviglia
F. Palomino González, 2011

Anche il progetto di Francesco Venezia per la *Piramide nell'Anfiteatro di Pompei*⁸¹ (2015) risponde a logiche paratattiche nella misura in cui l'iscrizione di un nuovo volume puro si pone in contrapposizione con la forma ellittica dell'Anfiteatro romano. La piramide, realizzata completamente in legno secondo una tessitura che ricorda le pietre di una costruzione antica, rappresenta di per sé un'estrusione all'interno del «cratere» dell'anfiteatro: o meglio, come scrive Francesco Dal Co, «un'architettura sepolta, dalle proporzioni tozze e affossate» ritenuta appropriata per i templi della morte - così come indicato in *Architecture. Essai sur l'art* di Étienne-Louis Boullée - molto più simile ad una «guglia lavica» che ad un maestoso cenotafio. Sulle pareti interne del volume piramidale, una ricca documentazione di fotografie dei ritrovamenti archeologici e alcuni frammenti di architetture e oggetti mobili, riprodotti in scala reale, sono disposti come in un collage di Jean Arp su uno sfondo scuro e omogeneo. Al centro della piramide, vero e proprio «monumento abitato», si trovano poi i corpi delle vittime dell'eruzione del Vesuvio, i calchi di Pompei: i cadaveri disposti secondo un movimento circolare, sono illuminati dall'alto attraverso una cupola inscritta nella piramide e forata da un cerchio posto su un piano inclinato rispetto all'imposta, creando giochi di luce dalle suggestive geometrie.

Infine, un altro intervento che si può riferire alla tecnica sintattica della paratassi è il *Museo Antiquarium di Siviglia* (2011)⁸² di Felipe Palomino González: in questo caso, il progetto di musealizzazione dei resti archeologici situati al di sotto della Plaza de la Encarnación a Siviglia, inserito nell'ambito del progetto Metropol Parasol, è stato affrontato attraverso l'espedito dell'inclusione del nuovo all'interno delle rovine romane e viceversa. Come scrive lo stesso architetto, la strategia adottata è stata quella di generare un nuovo spazio all'interno del contenitore esistente, che, come in una bolla, esiste a sua volta all'interno dell'altro: l'intento è quello di creare la sensazione di dilatazione dello spazio archeologico, come accade quando si è sottacqua. Scrive ancora il progettista, «in mare, se ci guardiamo intorno, possiamo vedere solo una certa distanza. Da qui sappiamo che c'è di più, ma non possiamo vedere. Questa è la sensazione che vogliamo trasmettere ai visitatori. Essere all'interno delle rovine con la sensazione che non ci siano limiti. Vogliamo costruire un contenitore in cui si perde la sensazione di essere contenuti, un acquario senza limiti»⁸³. L'idea alla base del progetto è quella di creare una «membrana» vetrata che avvolge la rovina e riqualifica lo spazio che essa contiene, modificando la percezione dei resti e moltiplicando gli spazi: la rovina è intesa non solo come oggetto di contemplazione statica, ma visualizzata da una certa distanza, prende vita in un gioco di esperienze spazio-sensoriali che, nell'impossibilità di ricostruire i volumi originari, «ricostruiscono sensazioni» grazie ad un variegato sistema di illuminazione colorata.

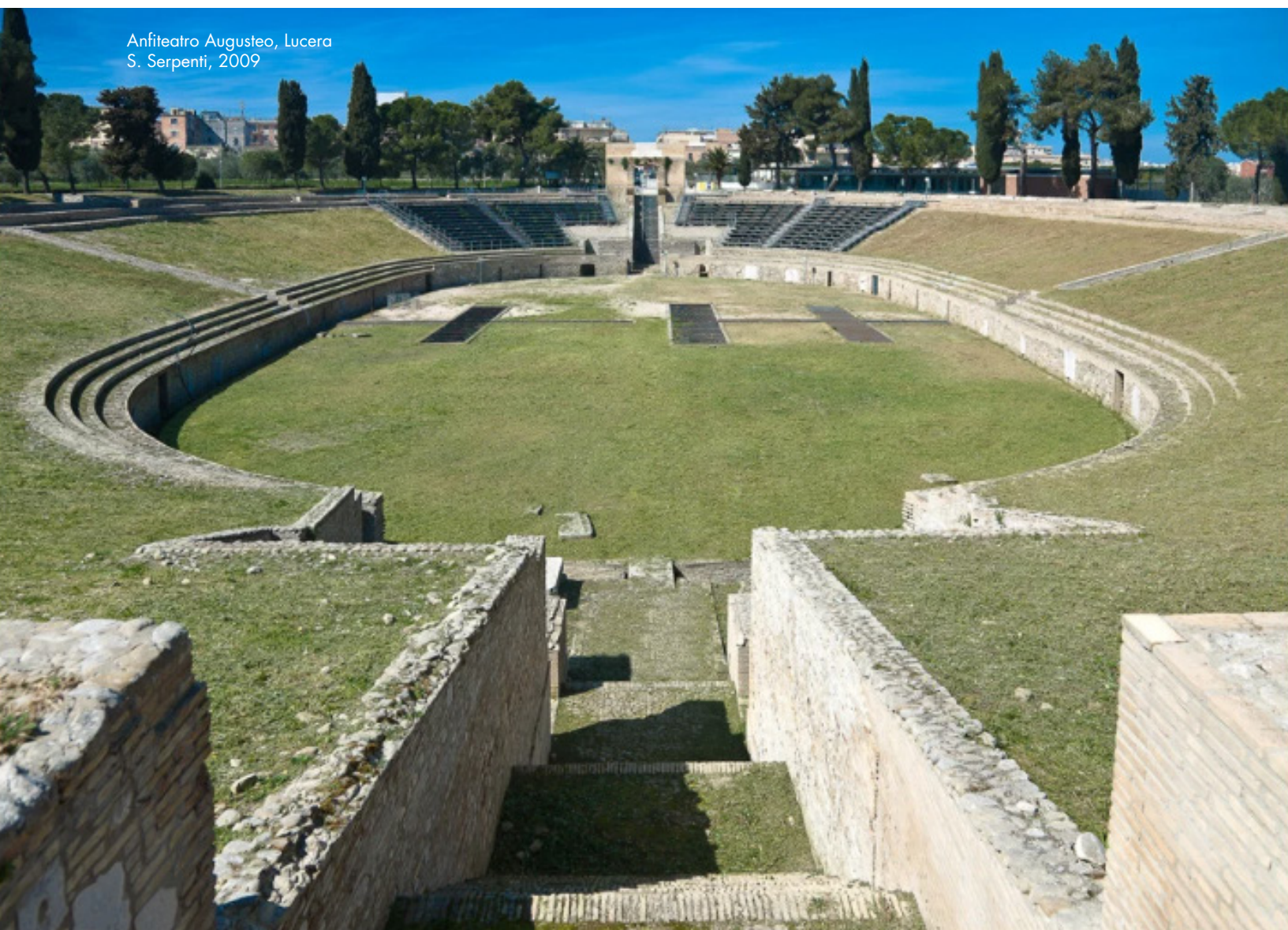
⁸¹ F. DAL CO,
Francesco Venezia
a Pompei.
L'architettura come
arte del porgere,
LetteraVentidue,
Palermo 2015

⁸² [www.divisare.com/
projects/196658-
felipe-palomino-
gonzalez-fernando-
alda-museo-
antiquarium](http://www.divisare.com/projects/196658-felipe-palomino-gonzalez-fernando-aldamuseo-antiquarium)
2016

⁸³ Ivi



Basilica del Monte Nebo, confine tra Giordania e Israele
S. Pittini, 2012



Anfiteatro Augusteo, Lucera
S. Serpenti, 2009

Tecniche tipologiche: analogia, ibridazione, contrapposizione

Tra le tecniche compositive ricavate dallo studio del tipo vi è l'*analogia* intesa come un procedimento che consente di riproporre lo stesso tipo architettonico da un riferimento esistente nell'area progetto, nella città cui appartiene l'area progetto, oppure nella memoria storica del progettista. Attraverso questa tecnica, l'opera contemporanea diventa commento ed evocazione dei caratteri peculiari dell'architettura con la quale si confronta.

È il caso dell'intervento di David Chipperfield al *Neues Museum di Berlino*: gravemente danneggiato durante la seconda guerra mondiale, il museo è stato riaperto alla fine del 2009, dopo una straordinaria opera di restauro e ricostruzione in chiave analogica in cui l'architetto ha scelto di agire in *continuità* con la preesistenza, fondendo il vecchio con il nuovo e rendendo leggibili le diverse stratificazioni storiche.

Allo stesso modo, così come è possibile riscontrare un'analogia tipologica è altrettanto possibile individuare un'analogia tettonica, come quella sviluppata da Rafael Moneo nel *Museo di Arte Romana (1988-08)* a Mérida: l'architetto intende comunicare un'idea di continuità traducendo in chiave contemporanea l'idea di costruzione romana, inglobando i frammenti preesistenti e definendo nuove relazioni.

Ancora, segue una logica analogica l'intervento di Sandro Pittini per la *Basilica del Monte Nebo al confine tra Giordania e Israele*⁸⁴ (2012), luogo di incontro di tre religioni: realizzata a partire dal V secolo d.C. e dedicata a Mosè Profeta, dal 1933 la Custodia di Terra Santa promuove un'operazione di recupero e valorizzazione del sito archeologico che è diventato il principale luogo nel Medio Oriente in cui convivono le tre religioni monoteiste ebraica, cristiana e musulmana. Il progetto prevede un volume a chiusura dei resti murari che allude alla figura dell'antica Basilica, per la protezione e la valorizzazione delle rovine archeologiche e per la definizione di un luogo di preghiera, di memoria e di incontro. Sulle murature in conci di pietra calcarea locale è stata realizzata una nuova parete ventilata con rivestimento esterno in pietra di Betlemme lavorata secondo due finiture: fiammata nella maggior parte del nuovo volume, bocciardata nella zona del nartece. L'interno, completamente foderato in tavole di larice sbiancato e spazzolato, mostra il suo doppio ruolo di spazio museografico e spazio sacro, presentando scorci e viste sul paesaggio che richiamano passaggi descritti nelle sacre scritture. Sui resti delle colonne esistenti, ricomposte per anastilosi, sono stati ricollocati gli antichi capitelli in pietra tenendoli leggermente staccati e nella parte centrale dell'aula è stato realizzato un nuovo pavimento sopraelevato in pietra calcarea di Madaba, dal quale si possono vedere, inquadrare e valorizzare, alcune antiche tombe tra cui il cenotafio di Mosè profeta, scoperto in cantiere.

Un altro interessante intervento recente sull'antico realizzato per analogia riguarda *il recupero e la sistemazione dell'Anfiteatro Augusteo di Lucera*⁸⁵ (2009) ad opera di Stefano Serpenti: attraverso un percorso anulare, in terra battuta, viene realizzato un percorso di visita di grande valenza e suggestione percettiva lungo il perimetro dell'anfiteatro che consente di accedere ai primi anelli superiori della cavea, alle rampe di accesso all'arena e ai locali sotterranei. Il complesso si percepisce dall'esterno solo per i due portali ai lati opposti dell'asse maggiore, rimontati negli anni '50, e per la alta cinta arborea di pini e cipressi sul perimetro dell'anfiteatro. La grande superficie della cavea, che un tempo ospitava la gradinata in laterizio e blocchi litici, si presenta oggi come un pendio inerbito: l'intervento di Serpenti ha previsto, oltre al completamento del restauro delle strutture antiche dell'Anfiteatro, anche la

⁸⁴ www.divisare.com/projects/331032-sandro-pittini-basilica-del-monte-nebo-un-luogo-per-l-incontro-di-tre-religioni
2016

⁸⁵ www.divisare.com/projects/323362-stefano-serpenti-recupero-e-sistemazione-dell-anfiteatro-augusteo-di-lucera-fg
2016



Nuova Biblioteca Pubblica, Ceuta
Paredes e Pedrosa, 2013



Museo di Storia, Marsiglia
Studio Adeline Rispal e R. Carta, 2013

reinterpretazione e la ricostruzione di un settore della cavea, con una gradonata lignea da 1200 posti, e di un tratto del perimetro murato reinterpretato per contenere un piccolo spazio espositivo e per servizi ai visitatori, così da permettere la fruizione del complesso monumentale e il suo riuso per manifestazioni culturali. La nuova gradonata sembra ricomporre le antiche tessiture dei blocchi lapidei ma è realizzata con un impalcato metallico rampante su micropali di fondazione, lievemente rialzato sul pendio della cavea e lungo le tracce dei muri antichi esistenti, con piano di calpestio e sedute in tavolato ligneo a doghe.

Un'altra tecnica tipologica è quella dell'*ibridazione*: è il procedimento che consente di lavorare sulle variazioni di identità del tipo o sulle contaminazioni tra tipi diversi, facendo ad esempio riferimento ad un arche-tipo elementare, presente nell'area o nella storia e traducendolo in una identità nuova. È quello che avviene nell'intervento di João Luís Carrilho Da Graça e João Gomes da Silva al *sito archeologico di Praça Nova (2008-2010)* presso il Castello di São Jorge di Lisbona: la ricostruzione della tipologia di abitazione romana avviene attraverso volumi puri, bianchi e astratti, a metà tra la riproposizione fedele delle spazialità originarie e la loro interpretazione in chiave contemporanea. Tali volumi eterei sembrano galleggiare sulle rovine evidenziando attraverso dei giochi di luce il contatto tra antico e nuovo, in uno spazio nel quale è riprodotta idealmente una misura domestica. In quest'intervento, il progetto di architettura relazionato allo scavo archeologico rivela gli strati della storia e, contemporaneamente, attraverso un procedimento d'interpretazione critica e di inventiva, si pone come «fossile-guida della sua epoca»⁸⁶.

Di ibridazione è possibile parlare anche per l'intervento di Paredes e Pedrosa nella *nuova Biblioteca Pubblica a Ceuta*⁸⁷(2013), un'opera fortemente condizionata dalla presenza dei resti archeologici arabi di Merinide, risalenti al XIV secolo, che diventano principio ordinatore per la definizione di tutti gli spazi interni della Biblioteca. Il nuovo edificio è concepito come un volume compatto che copre e ingloba - preservandola - l'area archeologica, creando un senso di apertura e trasparenza tra gli spazi di lettura e i visitatori. Il volume è al tempo stesso sia un corpo neutro che si relaziona in continuità con i resti archeologici sia un oggetto tecnologico, interamente avvolto in una pelle traforata in alluminio che massimizza l'apporto solare e l'uso della luce naturale negli ambienti interni organizzati su terrazze che circondano e abbracciano i resti del passato.

Un approccio molto simile a questo appena descritto è quello utilizzato da Studio Adeline Rispal e Roland Carta per la riqualificazione e l'ampliamento del *Museo di Storia di Marsiglia*⁸⁸ (2013): qui, l'edificio museale, in continuità con la galleria commerciale, ingloba e perimetra i resti archeologici dell'antico porto di origini greche, risalente al 600 a.C., con un molo, un bacino d'acqua dolce e un passaggio lastricato di epoca romana, affiancati dalla necropoli e da resti delle mura. La convivenza improbabile fra una struttura museale, i resti archeologici e un *marketplace* rappresenta una vera e propria ibridazione di funzioni e linguaggi che riportano l'antico riscoperto nel palinsesto contemporaneo e stratificato della città di Marsiglia, oltre che essere una straordinaria opportunità per il museo di attirare nuovi visitatori grazie ad una sua maggiore visibilità dalla zona commerciale. Un'ibridazione che però rimanda attraverso un cortocircuito di informazioni alla vocazione originaria del sito: l'antico porto greco e il centro commerciale sono in realtà entrambi declinazioni di luoghi per lo scambio di merci. Le rovine sono un oggetto eccezionale a sé stante, posizionate nel cuore del complesso e racchiuse su tre lati dalle facciate del museo, visibili dal percorso pedonale posto alla quota urbana e dunque sopraelevato: tale percorso si affaccia sul giardino

⁸⁶ Cfr. E. JÜNGER, *Al muro del tempo*, Milano, Adelphi 2000

⁸⁷ www.divisare.com/projects/235782-paredes-pedrosa-arquitectos-fernando-alda-roland-halbe-public-library-in-ceuta 2016

⁸⁸ www.archdaily.com/437167/the-marseille-history-museum-carta-museum-carta-associates 2016



Parco archeologico della fortezza del Castello di Burgos, Burgos
Builla+Montoya, 1999-03



Baños Árabes, Baza
Ibáñez Arquitectos, 2008

archeologico come una banchina rialzata si sporge sull'acqua, ospitando varie funzioni.

Un'ulteriore tecnica tipologica è quella della *contrapposizione* che studia ed applica il confronto tra tipi diversi, ragionando sulle disequaglianze tra le parti ma anche sulla loro complementarità. Questa tecnica più delle altre rappresenta la complessità insita nel progetto di architettura per l'archeologia.

Tra i tanti interventi si può citare quello realizzato da Builla e Montoya nel *Parco archeologico della fortezza del Castello di Burgos*⁸⁹ (1999-2003), ove l'obiettivo non è solo la rigorosa conservazione dei resti attraverso nuovi volumi contrapposti alle preesistenze, leggeri padiglioni dal linguaggio autonomo e indipendente, ma anche la comprensione della complessa realtà del sito considerato come giacimento archeologico, come documento storico e come itinerario turistico-culturale. Il progetto prevede la realizzazione di un museo all'aria aperta in cui si leggono le diverse stratificazioni mediante una serie di itinerari: seguendo un percorso composto da una passerella che conduce dall'antica Piazza delle Armi fino al cammino di ronda, è possibile vedere due padiglioni sulle rovine, uno che mostra gli oggetti trovati durante gli scavi, l'altro che conduce alle gallerie sotterranee, mentre una terza struttura ricostruisce l'antico pozzo. La scelta degli architetti ha puntato alla realizzazione di costruzioni leggere e versatili contrastanti con la matericità e stabilità delle rovine archeologiche in un sito di grande ricchezza destinato a futuri scavi.

Anche il progetto di Ibáñez Arquitectos per i *Baños Árabes di Baza, Spagna*⁹⁰ (2008), contrappone un volume puro, etereo ed essenziale, inserito nel contesto urbano attuale, ai resti sottostanti del palazzo medievale, caratterizzato dallo spessore e dalla massa della sua struttura originaria: l'intervento del nuovo crea così un ambiente che funge da transizione tra l'esterno contemporaneo e gli antichi bagni risalenti a più di sei secoli fa. Il nuovo edificio si ispira per le sue qualità spaziali ai bagni turchi, dove la luce, l'acqua, il vapore e l'oscurità ricreano un'atmosfera speciale attraverso l'utilizzo di materiali contemporanei - acciaio e vetro - che creano un vivo, massivo e materico contrasto tra il nuovo e l'antico.

Lo stesso tipo di contrapposizione materica e volumetrica si ha nella riconfigurazione della *Plaza de la Almoína di Valencia*⁹¹ (2006) ad opera di José María Herrera García e José Miguel Rueda Muñoz de San Pedro: in questo progetto l'archeologia vive con la città contemporanea attraverso la sovrapposizione di usi degli spazi e dei materiali. Al di sotto della nuova piazza realizzata con una moderna struttura in vetro e acciaio, si trova il Centro Archeologico omonimo, in cui la città antica si integra visivamente con quella attuale: attraverso la grande superficie vetrata della piazza infatti viene esibita una porzione completa delle terme di epoca repubblicana (fine II sec. A.C.), di cui si rievocano le funzioni attraverso l'elemento simbolico dell'acqua che ricopre la superficie vetrata con un velo sottile e il cui rumore si può ascoltare nello spazio archeologico ipogeo.

⁸⁹ Builla + Montoya, "Parco archeologico nella fortezza del Castello", in Casabella, n. 724, 2004

⁹⁰ www.divisare.com/projects/162638-ibanez-arquitectos-fernando-alda-banos-arabes-de-baza 2016

⁹¹ F. ZELLI, *Oltre la rovina*, Dpto. de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos, Universidad de Valladolid, 2013
Tutor: Miguel Ángel de la Iglesia, Francesco Cellini, p. 189



Sito di Praça Nova Do Castelo De São Jorge, Lisboa
J. L. Carrilho Da Graça e J. Gomes da Silva, 2009



Kolumba Museum, Colonia
P. Zumthor, 2003-07

1.4. Dispositivi progettuali

Individuare nelle tecniche narrative descritte delle guide per interpretare e progettare interventi di architettura per l'antico, può rappresentare un valido intento che rientra in un più ampio e complesso processo metodologico, ove convivono con le suddette tecniche alcuni dispositivi progettuali. Questi si mostrano utili - e necessari in ambito architettonico - per elaborare i sistemi narrativi, raccontare i segni ancora tangibili delle preesistenze e interpretarne le modificazioni, in una logica secondo cui il nuovo condivide con l'antico lo stesso codice linguistico ma non lo stesso linguaggio. Il progettista ha il difficile compito di individuare e riconoscere i segni dell'architettura passata, ereditata in forma di rovina, a cui restituire una valenza di *segni attivi*, portatori di un significato rinnovato: egli parte dalla fisicità della materia per generare di volta in volta un processo che renda possibile il compiersi di una forma inedita.

Le operazioni progettuali a disposizione dell'architetto si potranno classificare per categorie a seconda che esse riguardino volumi, superfici o frammenti: addizioni, sottrazioni, innesti, stratificazioni, distinzioni, accumulazioni, collage e riusi, diventano così le modalità formanti, a partire dalle quali determinare nuove forme e nuovi significati.

Operare con i volumi: addizioni, sottrazioni, innesti

Nel processo di modificazione dell'esistente, finalizzato alla sua valorizzazione e conservazione, una possibile operazione compositiva è quella dell'*addizione*⁹²: al manufatto ereditato, con le sue lacune e imperfezioni, vengono aggiunte una o più parti architettoniche, che sono - a seconda dei casi - fisicamente e semanticamente in continuità o in discontinuità con esso, in relazione alle caratteristiche tipologiche della preesistenza. Mediante l'assemblaggio di elementi autonomi e distinti dalla struttura originaria si determinano rapporti dialettici⁹³ tra antico e nuovo, secondo un processo di accumulazione paratattico, comprendente al suo interno i concetti di stratificazione e sovrapposizione degli strati temporali in cui è però sempre possibile leggere in filigrana le tracce del passato. Al fine di ricercare un parallelismo tra il processo progettuale in ambito archeologico e il processo narrativo, è possibile leggere le diverse modalità di addizione in relazione al livello di interazione del nuovo con l'antico: fondamentale in tale processo è, dunque, l'interpretazione della preesistenza e la determinazione della qualità dei rapporti che vengono a crearsi tra parti *ex novo* e rovine.

Se queste ultime si presentano come flebili tracce, avendo perso in gran parte la loro volumetria iniziale, l'aggiunta si rivelerà come *frammento-racconto*, componente indispensabile alla definizione e alla trasmissione del senso del manufatto, oltre che alla protezione dei resti: in questo caso, il confronto costruttivo tra antico e nuovo si risolve nella costituzione di un nuovo volume 'imponente' che 'misura' e dà ordine ai lasciti.

Se invece la preesistenza conserva ancora gran parte della sua condizione originaria, l'aggiunta di nuovi volumi può configurarsi come *frammento-postilla*⁹⁴ in grado di fornire puntuali chiavi di lettura e note marginali all'interpretazione e alla fruizione dell'antico.

Infine, se i resti e le nuove aggiunte si riconoscono in un'ottica di complementarità, l'intervento contemporaneo si manifesta come risposta all'attesa di una stratificazione semantica delle

⁹² U. CAO, *Elementi di progettazione architettonica*, cit., pp. 25-26 - Parte terza

⁹³ Cfr. A. MONACO, *Progetto aperto. Cinque strategie di architettura*, Libria, Foggia 2012

⁹⁴ Cfr. F. RISPOLI, *Forma e riforma*, cit., p. 89



Castello Visconteo, Pandino
G. Frascino, 2009



Castello Sforzesco-Visconteo, Novara
Zermani e Associati, 2016

rovine che renda compiuto e attuale il loro senso.

Un interessante intervento in ambito archeologico, che ha visto l'aggiunta di nuovi volumi a completamento e protezione dei resti antichi come frammento-racconto, è quello di tutela e musealizzazione del *sito di Praça Nova Do Castelo De São Jorge, Lisbona*⁹⁵ (2009), progetto vincitore del Prémio Piranesi 2010, realizzato da João Luís Carrilho Da Graça in collaborazione con João Gomes da Silva: parallelepipedi bianchi, leggeri e fluttuanti si posano sulle fondamenta visibili di due abitazioni risalenti alla dominazione araba del XI sec., mentre, nella parte bassa del sito, un volume di corten copre e protegge i resti preistorici più antichi risalenti all'età del ferro. A guidare il processo progettuale incentrato principalmente su operazioni di aggiunta per la protezione dei resti, è stata, come scrive lo stesso architetto, la consapevolezza che attraverso la contemplazione e l'interpretazione delle preesistenze è possibile ri-costruire il luogo come palinsensto, in cui le successive stratificazioni materiche e culturali danno origine ad un'indefinibile giustapposizione di tempi in una realtà tridimensionale. In questo sito infatti i resti degli insediamenti fenici, romani e arabi, fino a quelli dal XIII all'inizio del XVI sec., furono portati alla luce con campagne di scavo durate circa quattordici anni e la necessità di decodificarne le caratteristiche, conservarli e renderli visitabili ha portato l'architetto ad una serie importante di scelte e riflessioni sul luogo, sul suo rapporto col tempo e sul paesaggio. In *primis* egli ha delimitato il nucleo archeologico con una sottile parete continua di acciaio corten che orienta la visita attraverso gradini, pianerottoli e sedili di pietra; poi ha sospeso una piattaforma a protezione dei mosaici del pavimento del palazzo quattrocentesco dell'arcivescovo di Lisbona e ha coperto i resti delle residenze arabe e delle necropoli preistoriche con volumi stereometrici e contemporanei. A contatto con lo scavo archeologico vengono rivelati gli strati della storia attraverso un'accumulazione temporale di possibile lettura proprio grazie alla dicotomia tra i volumi preesistenti e quelli aggiunti⁹⁶.

www.divisare.com/
projects/143424-
joao-luis-carrilho-
da-graca-global-
arquitectura-
paisagista-duarte-
bello-fernando-guerra-
fg-sg-praca-nova-do-
castelo-de-sao-jorge
2016

⁹⁶
Cfr. F. BUCCI, *Un involucro sospeso sui resti che lo modellano*, in «Casabella», n. 794, 2010

⁹⁷
Cfr. V. DAL BUONO, *Peter Zumthor. Kolumba Museum, Colonia (Germania)*, in «Costruire in laterizio», n. 125, 2008, pp. 4-9
2016

⁹⁸
www.divisare.com/
projects/143464-
giovanni-francesco-
frascino-castello-
visconteo-
riqualificazione-e-
riuso
2016

Impossibile non citare anche il progetto del *Kolumba Museum di Colonia*⁹⁷ (2003-2007) ad opera di Peter Zumthor: il nuovo volume in mattoni *custom made* è il vero frammento-racconto che ricompone e accoglie al suo interno i resti sedimentati dell'archeologia tardo romana, franca, romanica e tardogotica, donando alla preesistenza un rinnovato senso e un valore intrinsecamente amplificato. Il nuovo edificio si sviluppa senza soluzione di continuità al di sopra dei resti della chiesa tardogotica: pur nel rispetto dell'architettura originaria, Zumthor non rinuncia alla ricerca del tempo della storia, ritessendo trame di murature massive e forate, costruendo il nuovo come stratificazione. Questo è evidente osservando i prospetti esterni ma è altrettanto tangibile percorrendo la *promenade* archeologica: qui l'ordine spaziale è dettato dalla presenza dei sottili pilastri in acciaio fasciati in cemento che sostengono i volumi sovrastanti e descrivono un nuovo ritmo nella successione dei resti antichi.

Il progetto di riqualificazione e riuso del *Castello Visconteo di Pandino*⁹⁸ (2009) di Giovanni Frascino mostra invece come talvolta l'intervento del nuovo abbia un ruolo di frammento-postilla che, seppur minimo e non invasivo, risulta fondamentale alla comprensione e alla riconfigurazione dell'immagine della preesistenza. Una serie di elementi del sistema di arredo urbano, che nascono dalla pavimentazione in acciaio corten delle strade di accesso al Castello, intesi come un *unicum* e generati dalla presso-piegatura di singole lamiere, si declina e traduce in forme differenti a seconda delle funzioni da espletare (pannelli, parapetti, cestini, panchine, pali per l'illuminazione, portabici, fontane, ...) fino a trasformarsi in corone quadrangolari che ricostruiscono due delle quattro torri del castello. In questo modo, i nuovi volumi in corten ridefiniscono e portano a compimento la forma incompleta della copertura,



Tempo di Diana, Mérida
J. M. Sánchez García, 2011



Parco Archeologico Paleolitico, Pavlov
Architektonická Kancelář, 2016

ospitando allo stesso tempo nuove funzioni espositive e amministrative rispondenti al più ampio progetto di rifunzionalizzazione del complesso.

Nel progetto di Zermani e Associati per il *restauro e la ricostruzione del Castello sforzesco-visconteo di Novara*⁹⁹ (2016) si vede invece come talvolta il progetto del nuovo si presenti come frammento-complementare alla preesistenza, permettendone una chiara lettura e attribuendo ad essa un valore aggiunto. Con una storia segnata da continue addizioni e demolizioni che si susseguono, a partire dal tracciato murario della città romana, attraverso successivi accrescimenti medioevali e rinascimentali e fino alle addizioni carcerarie ottocentesche, il Castello presenta un carattere fortemente disomogeneo: l'intervento generale prevede il restauro delle parti esistenti sui lati est e nord, la ricomposizione delle parti demolite e la ricostruzione della torre sull'accesso principale. La torre viene concepita come un volume aggiunto, belvedere aereo con valore evocativo di nuova torre civica della città di Novara, che permette la vista verso la piazza antistante, i monumenti, il battistero, la cupola antonelliana. Allo stesso modo, nell'ala ovest, viene ricostruita la nuova manica del Castello, tesa a ricomporre l'unità dell'impianto in precisa continuità con le antiche matrici viscontee, sforzesche e spagnole, con lo stesso linguaggio puro e astratto della torre.

Nel caso, invece, del già illustrato progetto di José María Sánchez García per il *Tempio di Diana a Merida* (2011), l'aggiunta del nuovo corpo ad "L" ha permesso una ricucitura dell'antico foro con i fronti urbani e una sua ridefinizione, permettendo la valorizzazione del maestoso tempio romano: il nuovo si rivela qui ancora come frammento-complementare, in grado di rendere più leggibile la preesistenza in relazione al contesto e ai rapporti spaziali recuperati proprio attraverso l'intervento contemporaneo di geometrizzazione dell'intorno. Il bianco volume porticato infatti, oltre a riattivare funzionalmente l'antico foro, recupera la sintassi dell'architettura romana restituendo al centro del grande spazio pubblico il tempio, fino a quel momento circondato da edifici residenziali e riportando nell'area le finalità commerciali assimilabili a quelle delle antiche *tabernae* romane. Un'aggiunta, in questo caso, che non coinvolge direttamente la rovina (il tempio) ma che è necessaria alla sua comprensione e alla lettura delle tracce archeologiche del sito.

99

www.divisare.com/
projects/334865-
zermani-e-associati-
mauro-davoli-
castello-di-novara
2016

100

U. CAO,
Elementi di
progettazione
architettonica, cit.,
pp. 25-26, Parte terza

101

Cfr. A. MONACO,
Progetto aperto.
Cinque strategie di
architettura, cit.

102

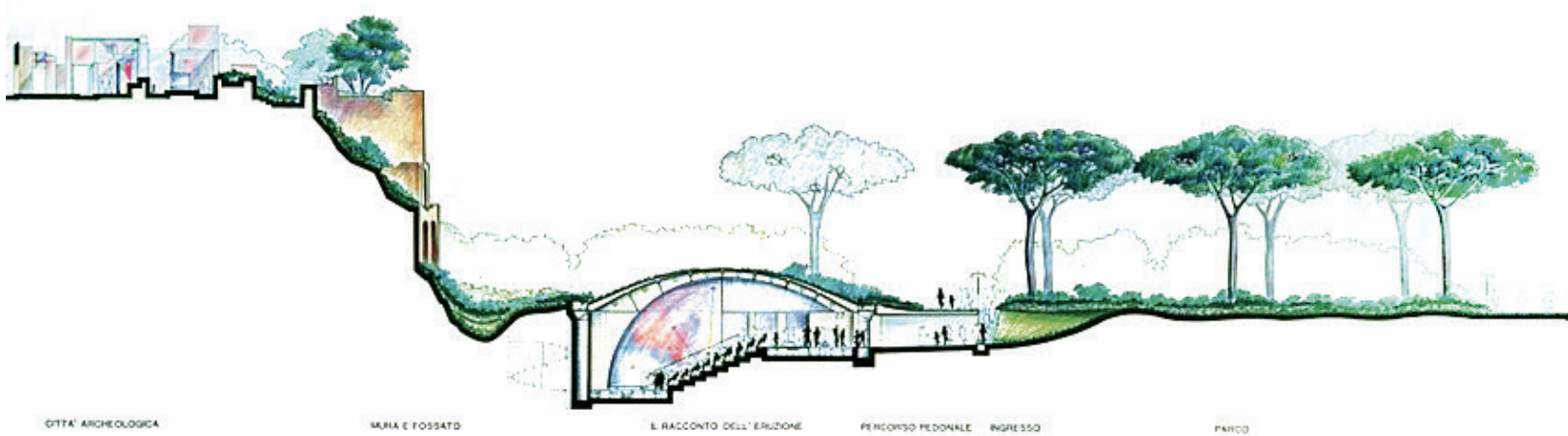
D. LIBESKIND, cit. in
J. DERRIDA, a cura
di F. VITALE, Adesso
l'architettura, cit.,
pp. 213-214

103

www.divisare.com/
projects/329563-
architektonicka-
kancelar-ing-
arch-radko-kvet-
archeopark
2016

Un'altra modalità di trasformazione dell'esistente è quella che agisce per *sottrazione*¹⁰⁰ o per *scavo*, ristabilendo un nuovo rapporto equilibrato tra pieni e vuoti: un'operazione "in negativo", inversa a quella tipica del processo costruttivo che, come si è detto nei capitoli precedenti (§ 2.4. - Parte prima) spesso si addice agli interventi architettonici in aree archeologiche presentandosi come un'opportunità positiva, come un atto rigeneratore¹⁰¹ aperto a nuove possibilità interpretative. Quando si opera per sottrazione, si è di fronte a quello che Daniel Libeskind definisce nuovo tipo di organizzazione: «non è un collage o una collisione o semplicemente una dialettica, ma un nuovo tipo di organizzazione (...) attorno a un vuoto, attorno a ciò che non è visibile»¹⁰². Un'operazione, questa, che acquisisce e assimila in sé le caratteristiche proprie del luogo della scoperta, della dis-velazione, della ri-emersione della preesistenza: il processo progettuale in questi casi, fa proprie le tecniche dell'archeologia per intervenire sull'antico, rispettandone però il codice linguistico e le strutture semantiche.

È il caso del *Parco Archeologico Paleolitico a Pavlov in Repubblica Ceca*¹⁰³ (2016) realizzato da Architektonická Kancelář: in questo sito di grande valore culturale locale e universale, in cui sono conservate le testimonianze di insediamenti arcaici, strumenti di pietra, ossa di mammut e scheletri umani anatomicamente moderni, il progetto del nuovo museo si presenta quasi



Progetto 1 per Pompei
R. Piano, 1988

Museo di Madinat al-Zahra, Cordoba
Nieto Sobejano, 2009



totalmente come volume ipogeo, eccezione fatta per l'ingresso e le "torri" simili a grandi rocce calcaree in cui sono individuate delle aperture che si affacciano sul verde paesaggio circostante. La presenza dei resti arcaici - ritrovati ad una quota di 4-5 metri di profondità - ha guidato il progetto del nuovo che ha inglobato le preesistenze e si è sviluppato per sottrazione di volume dal suolo, realizzando una particolarissima architettura che permette la musealizzazione *in situ* dei frammenti rinvenuti. L'intenzione del progettista è proprio quella di rievocare, attraverso l'operazione di scavo ipogeo, la forma di una contemporanea grotta preistorica realizzata in cemento armato a vista, legno di rovere e vetro.

Ancora operante per sottrazione e per scavo è il *Progetto 1 per Pompei*¹⁰⁴ (1988) di Renzo Piano: nella sua proposta per la riorganizzazione del sistema degli accessi all'area archeologica e per l'iniziazione del visitatore, l'architetto propone infatti la costruzione di quattro bolle ipogee. Queste bolle, che consentono l'ingresso sotterraneo alla città antica, hanno infatti anche il compito di efficace straniamento preparatorio del visitatore: nella prima bolla Piano colloca un teatro in cui proiettare un racconto della storia di Pompei e della distruttiva eruzione del 79 d.C.; la seconda bolla accoglie e mostra i reperti della vita pompeiana, in una sorta di spettacolo della «Pompei com'era, (...) non (...) un accumulo di cimeli, bensì la ricostruzione della vita quotidiana a partire dall'analisi di un pezzo solo, o da un piccolo gruppo di pezzi»¹⁰⁵; la terza bolla rappresenta il vero e proprio luogo della memoria poiché al suo interno vi è la banca dati del parco e una biblioteca multimediale che mostra i tesori della città antica; nella quarta bolla infine vi è una sorta di cervello dell'area archeologica che controlla tutte le operazioni di scavo, in cui si intrecciano le attività scientifiche, didattiche e turistiche.

Ancora lavorano per sottrazione, reinterpretando proprio il processo metodologico dello scavo archeologico, Nieto e Sobejano nel *Museo di Madinat al-Zahra a Cordoba*¹⁰⁶ (2009): gli architetti decidono di agire come archeologi che pazientemente non aggiungono una nuova struttura sui resti preesistenti ma ne scavano una nuova sotto terra. Il nuovo museo sembra così essere da sempre appartenuto a quel luogo, presentandosi come un *frammento archeologico contemporaneo*. L'operazione compositiva è proprio quella della metafora dello scavo che vede dapprima la definizione di una griglia ortogonale a due dimensioni e in seguito la definizione di volumi rettangolari da scavare e da definire, incastonando al loro interno i resti antichi da proteggere¹⁰⁷.

Accanto alle operazioni di addizione e sottrazione, è possibile annoverare quella particolarissima dell'*innesto* che, come scrive Cino Zucchi, presuppone delle riflessioni anche sui concetti di «ibridazione, di variazione genetica, di invenzione di nuovi tipi edilizi, figure, situazioni, a partire dalla mutazione di pattern esistenti piuttosto che dalla loro rifondazione»¹⁰⁸. A differenza dell'ormai codificata tecnica del collage, che implica necessariamente la presenza di una serie di frammenti da tenere insieme (come si dirà successivamente), con l'innesto è possibile dar vita ad un nuovo e inaspettato sistema di relazioni tra le parti: a quello che Jacques Derrida definisce «un nuovo organismo vivente ... un ibrido, o un mostro, o qualcosa la cui forma non si può predire»¹⁰⁹. Una imprevedibile forma, dunque, che nasce dall'accostamento dell'antico e del nuovo grazie a quel processo di invenzione e immaginazione che rende gli esiti di questa operazione non-programmabili. In ambito archeologico, operare per innesti rappresenta una valida alternativa per poter riattivare luoghi della memoria: «innesti di varia scala e natura che spaziano dal restauro al nuovo, dall'istallazione artistica al landscape, da allestimenti e coperture tecniche ai manufatti

¹⁰⁴ U. ECO, A. GRAZIANI, R. PIANO, F. ZERI, "La risorsa culturale" in U. ECO, F. ZERI, R. PIANO, A. GRAZIANI, *Le isole del tesoro. Proposte per la riscoperta e la gestione delle risorse culturali*, cit., pp. 109-111

¹⁰⁵ Ivi, p. 110

¹⁰⁶ www.divisare.com/project-s/109078-nieto-sobejano-architectos-fernando-alda-roland-halbec-mal-emen-museum-research-centre-madinat-al-zahra 2016

¹⁰⁷ nietosobejano.com 2016

¹⁰⁸ C. ZUCCHI, *Innesti. Il nuovo come metamorfosi*, cit., pp. 22-25

¹⁰⁹ Frammenti di una conversazione con Jacques Derrida. In *The Culture of Fragments. Notes on the Question of Order in a Pluralistic World*, *Precis 6*, a cura di G. Vergani, P. Shinoda, D. Kesler, New York, «The Journal of The Columbia University Graduate School of Architecture, Planning and Preservation» (1987) in J. DERRIDA, *Adesso l'architettura*, cit., p. 109



Castelo, Castelo Novo
COMOCO, 2008



Parco archeologico, Tarragona
A. Bruno, 1987-94



delle nuove energie alternative e di infrastrutture di vario genere»¹¹⁰ possono rendere le realtà frammentate dell'antico parte integrante del *framework* contemporaneo.

Di innesti è possibile parlare nel progetto di COMOCO arquitectos per il *Castello di Castelo Novo, in Portogallo*¹¹¹ (2008): lavorando indipendentemente dalle strutture esistenti, i progettisti hanno inserito dei volumi in corten, astratti e continui, non identificabili con uno scopo unico e specifico. Sebbene l'obiettivo dell'intervento sia stata la conservazione e valorizzazione del Castello unitamente alla creazione di spazi di sosta, la risposta progettuale ha contemplato la definizione di un corpo senza un confine rigido, organico, autonomo, che cambia con le caratteristiche del sito: mentre nel piazzale della Chiesa il volume in corten serve a delimitare il perimetro dell'area, all'interno del Castello esso si trasforma in rampe, scale e pavimentazioni creando percorsi sospesi, fino a configurarsi come un organo aggiunto alla Torre principale, una scatola di acciaio che funge da punto belvedere sul paesaggio e che ospita una sala multimediale. Non un dialogo fatto di confronti, conflitti o rivalità: le parti contemporanee innestate sulla preesistenza, non vogliono imitare o completare le forme dell'antico ma, in modo autonomo e attraverso un linguaggio astratto, coadiuvano la lettura delle tracce del passato in una connessione parlante.

Il progetto di J. Mayer. H und Partner e ARUP del *Metropol Parasol di Siviglia*¹¹² (2011) è un altro esempio di come l'innesto di nuovi corpi architettonici indipendenti riescano a fornire un valore aggiunto al contesto in cui risultano iscritti. Le grandi strutture in legno rendono la Plaza de la Encarnación uno dei luoghi più affascinanti della città, in cui una serie di attività differenti si fondono nel cuore del centro storico medievale: radicate sui resti archeologici al di sotto della quota della piazza, le coperture a fungo inglobano un museo, un mercato coperto, una piazza sopraelevata, bar, ristoranti, negozi e un percorso panoramico, legando questi *layers* molteplici tramite un unico elemento estraneo al linguaggio delle rovine e a quello della città stratificata. Un oggetto vivo e autonomo, questo del Parasol che si innesta nella città storica e crea una nuova spazialità condivisa, riuscendo a rendere il livello archeologico fruibile e commisto alle attività della vita contemporanea.

In questa categoria di interventi si può, ancora, inserire il progetto di Andrea Bruno per il *Parco archeologico urbano del complesso monumentale romano di Tarragona*¹¹³ (1987-1994): la città contemporanea di Tarragona, costruita sulla città romana, conservava le tracce delle antiche architetture da valorizzare e liberare con una serie di interventi di restauro e con la realizzazione di percorsi e collegamenti opportuni. In particolare, durante le operazioni di liberazione delle arcate del circo romano, emerse una complessa stratificazione che riportò alla luce un tratto delle massicce mura difensive medievali concluse in testa da una torre ottagonale e costruite a soli tre metri di distanza dalle sostruzioni romane: l'architetto decise, allora, di mantenere il muro medievale e conservarlo nella sua consistenza, affidandosi ad una incisione da operare per accedere alle arcate restaurate. Con questo espediente - un taglio verticale di dodici metri tra cielo e terra realizzato in diagonale per eliminare il senso del reale spessore del muro e per direzionare la visione - Bruno ha creato un «metaforico varco spazio-temporale attraverso cui la Tarragona romana e quella odierna entrano in contatto»¹¹⁴. Una volta attraversato il muro medievale, il visitatore accede alle arcate del teatro, sentendosi per un frangente in un luogo senza tempo, in una *buffer zone* sospesa tra «due pagine di storia, un intermezzo trasformatosi nella rivelazione del passaggio del tempo: la stratigrafia esibita, il voyeurismo archeologico di questo luogo sono i modi di una riappropriazione, con cui l'architetto - in stretta collaborazione con l'archeologo - riattiva un processo di comprensione e comunicazione di realtà diverse». All'interno di questo taglio, poi,

¹¹⁰
L. PAGANO,
"Architettura quarta
natura",
in A. CAPUANO
(a cura di), *Paesaggi
di rovine. Paesaggi
rovinati*, cit., p. 266

¹¹¹
www.divisare.com/
projects/216006-
comoco-arquitectos-
fernando-guerra-fg-
sg-castelo-novo-s-
castle-portugal
2016

¹¹²
www.divisare.com/
projects/166459-j-
mayer-hund-partner-
architekten-arup-
huffon-crow-metropol-
parasol
2016

¹¹³
A. BRUNO,
"Progetto e
autenticità", in R.
FANCOVICH, A.
ZIFFERERO (a cura
di), *Musei e parchi
archeologici, IX
Ciclo di lezioni sulla
ricerca applicata
in Archeologia*,
Edizioni all'Insegna
del Giglio s.a.s.,
Firenze 1999, p. 153

¹¹⁴
Ibidem



Sito di Praça Nova Do Castelo De São Jorge, Lisboa
J. L. Carrilho Da Graça e J. Gomes da Silva, 2009



Foro Romano, Empúries
L. Domenech, 2009

una enorme porta rappresenta l'elemento di design che denuncia l'intervento contemporaneo. In questo progetto, si può parlare più che di innesto fisico, di innesto concettuale: la scelta di conservare le mura medievali e di inserire un vuoto che crea una connessione tra il complesso romano e la città contemporanea, riesce a creare un nuovo sistema, un nuovo organismo che, in osmosi con la Tarragona attuale, permette la lettura stratigrafica della storia.

Operare con le superfici: stratificazioni, distinzioni, accumulazioni

L'elemento superficiale, soprattutto in ambito archeologico, rappresenta l'immagine più evidente delle trasformazioni subite dai manufatti architettonici: che siano superfici "verticali", come pareti, apparati, rivestimenti, o "orizzontali", come pavimentazioni, mosaici, coperture, esse costituiscono il sedime di eventi naturali e antropici depositati sulla fabbrica sin dalla sua costruzione e, nel contempo, ne rappresentano l'immagine percepibile. Lo studio delle superfici architettoniche finalizzato all'intervento - dal restauro al progetto di valorizzazione - è fondamentale per definire quale operazione compositiva poter effettuare: al trattamento superficiale spetta infatti il compito di testimoniare le stratificazioni dell'opera dovute all'adattamento dei bisogni nel tempo. Per tale motivo non è possibile considerare solo il valore documentale delle superfici, bensì è necessario che, al fine di permetterne anche la fruizione estetica, esse diventino parte attiva e integrante del progetto del nuovo pur conservando la loro peculiarità di palinsesto. Un palinsesto, quello delle antichità che si trasformano in archeologie, sul quale - come scrive Alessandra Capuano - si depositano ancora ulteriori lasciti «nell'accumulo di successivi stadi intermedi», intercettando «progressivamente la dimensione immanente del presente»¹¹⁵ e divenendo, così, necessariamente contemporanee. Nella stratificazione temporale e materica delle superfici è possibile riscontrare alcuni meccanismi che nel progetto del nuovo divengono operazioni semantiche: forme, usi e materiali sedimentati sono gli elementi attraverso cui le preesistenze trasmettono informazioni, permanendo tra gli strati e guidando l'intervento contemporaneo, che può lavorare per *separazione e distinzione* o per *continuità e accumulazione*.

Ad esempio, il trattamento delle pavimentazioni del già descritto *sito di Praça Nova Do Castelo De São Jorge, a Lisbona*¹¹⁶ (2009), prevede l'individuazione di livelli funzionali e architettonici sovrapposti nelle diverse epoche di sviluppo dell'area, a cui l'architetto fa corrispondere superfici distinte e specifiche: il basalto scuro, è destinato allo strato più esterno, quello della fase contemporanea; mentre a due diversi toni di sabbia pressata corrispondono rispettivamente gli spazi collettivi e quelli privati della cosiddetta Alcazaba, ulteriore cittadella fortificata dentro il recinto murario, di epoca araba. Con questi trattamenti pavimentali, la lettura delle stratificazioni temporali risulta dunque chiara e immediata al visitatore.

Ancora in questo senso lavora Lola Domenech nel progetto di restauro e sistemazione del *Foro Romano di Empúries, in Spagna*¹¹⁷ (2009): l'obiettivo dell'intervento è quello di recuperare uno dei siti più importanti del patrimonio storico e culturale del Mediterraneo, ossia il Foro dell'antica città romana, centro di attività politica, economica, religiosa e giudiziaria attraverso operazioni mirate al restauro dei resti archeologici e all'accessibilità e comprensione dell'area. In un lavoro sinergico tra architetti e archeologi, il progetto ha previsto la definizione e la distinzione dei diversi spazi che costituivano il Foro, fino a quel momento non più riconoscibili: la piazza, l'ambulacro, le *tabernae*, il criptoportico, la basilica,

¹¹⁵ A. CAPUANO, "Archeologia e nuovi immaginari", in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., pp. 45-46

¹¹⁶ www.divisare.com/projects/143424-joao-luis-carrilho-da-graca-global-arquitectura-paisagista-duarte-belo-fernando-guerra-fg-sg-praca-nova-do-castelo-de-sao-jorge 2016

¹¹⁷ www.divisare.com/projects/204880-lola-domenech-adria-goula-restoration-and-refurbishment-of-the-roman-forum-of-empuries-spain 2016



Piazze della Basilica, Aquileia
GTRF, 2013



Muralla Nazari en el Alto Alaicin, Granada
A. Jimenez Torrecillas, 2005-06



la curia, l'area religiosa e il giardino, diventano delle superfici piane, caratterizzate ognuna da un materiale e da un colore differente che ne permette la comprensione e restituisce così l'atmosfera di ordine che regnava nella città romana, in un equilibrio costante tra rovine e nuove strutture.

Anche nella *sistemazione, tutela e valorizzazione dell'Aula di Cromazio e delle piazze della Basilica di Aquileia*¹¹⁸ (2013), ad opera dello studio GTRF, è possibile individuare il lavoro sulle superfici, sia orizzontali che verticali, come *leitmotiv* del progetto. Con un sapiente ridisegno, vengono recuperati nelle due piazze - una di pietra e l'altra verde - l'impianto del quadriportico post-teodoriano e dei grandi *horrea* di Costantino che in origine erano parte integrante del complesso basilicale. Lastre di pietra dalle tessiture differenti sono, infatti, utilizzate dagli architetti per restituire l'impronta degli antichi edifici e dei loro ambienti dalle diverse funzioni, oltre che per dar vita a nuovi ordini: gli spazi un tempo interni diventano esterni e, nella loro chiara e sincera definizione, vengono restituiti ai visitatori permettendo la lettura della loro configurazione originaria. Per l'Aula meridionale del battistero è stata poi realizzata una nuova addizione volumetrica il cui rivestimento, riutilizzando i materiali di recupero dagli scavi del sito, si pone in continuità visiva con le superfici esterne della Basilica preesistente, denunciando tuttavia la sincerità formale e materica dell'intervento contemporaneo.

Ancora, un altro interessante lavoro sulle superfici riguarda la ricostruzione e valorizzazione della *Muralla Nazari en el Alto Albaicin a Granada*¹¹⁹ (2005-2006) ad opera di Antonio Jimenez Torrecillas: le mura moresche del XIV secolo, a difesa della città sulla collina di San Miguel di fronte alla Alhambra, segnano una zona di transizione tra la nuova città e quella antica, caduta in abbandono e degrado. Nonostante il sistema difensivo abbia perso completamente il suo significato, esso continua a rappresentare una valida guida per la lettura del modello urbano: oltre a riprogettare la pavimentazione per il camminamento all'interno delle mura, il progetto prevede la più interessante ricostruzione di un tratto crollato, al fine di ripristinare una continuità visiva globale, nonostante il nuovo corpo si differenzi nella trama e nei materiali dalla preesistenza. Il rivestimento in lastre di pietra disposte l'una sull'altra lascia dei vuoti attraverso i quali è possibile scorgere la città: un punto di vista contemporaneo, frammentato e mutevole che si connette con la visione della Alhambra. Questo è possibile poiché nel nuovo tratto delle mura, le pietre non sono più elemento strutturale ma un rivestimento esterno che, senza entrare in contatto con i resti storici ne assicura la conservazione ottimale: non avendo più funzione portante grazie alla presenza di un'anima in acciaio, l'interno del nuovo muro diventa uno spazio vuoto, un passaggio che consente al visitatore di camminare dentro il sistema difensivo. Anche qui, come nel caso dell'intervento di Andrea Bruno a Tarragona, il nuovo tratto si presenta come una porta misteriosa che collega due parti storicamente differenti della città, evocando la metropolitana Granada e, allo stesso tempo, i corridoi delle mura difensive.

Infine, un altro progetto in cui il trattamento delle superfici esterne diviene strumento per raccontare le accumulazioni funzionali e materiche della preesistenza, è il *Triana Ceramic Museum di Siviglia*¹²⁰ (2014) ad opera di AF6 Arquitectos. Il recupero della fabbrica di ceramiche di Santa Ana, nel quartiere Triana, prevede oltre alla trasformazione del complesso in centro artigianale espositivo, turistico, commerciale e produttivo, la configurazione di nuovi volumi caratterizzati da una pelle esterna fortemente comunicativa del senso del luogo. L'intero progetto, infatti, si basa sul concetto di narrazione del processo produttivo, esplicitata attraverso l'utilizzo degli elementi in ceramica proposti sia negli ambienti interni del centro

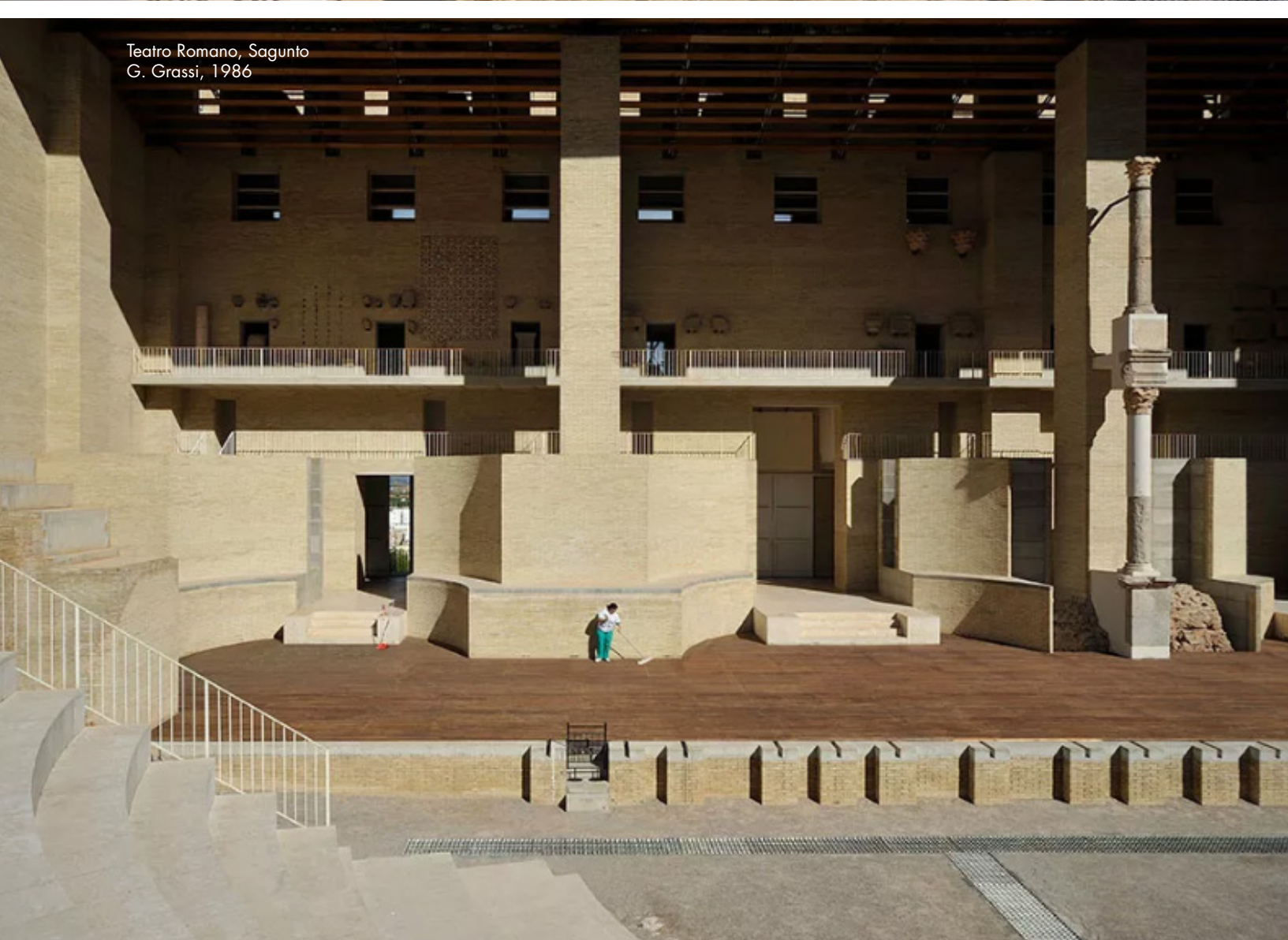
¹¹⁸
www.divisare.com/
projects/266833-
gtrf-tortelli-frassoni-
architetti-associati-
orsenigo_chemolla-
aula-di-cromazio-
e-piazze-della-
basilica-di-aquileia.
Medaglia d'Oro
all'Architettura
Italiana 2015,
Primo Premio
Internazionale di
Architettura per
l'Archeologia
Piranesi - Prix de
Rome 2014
2016

¹¹⁹
www.plataforma-
arquitectura.cl/
cl/02-11818/mural-
la-nazari-en-el-alto-al-
baicin-aj-arquitectos
2016

¹²⁰
www.divisare.com/
projects/275866-
af6-arquitectos-jesus-
granada-triana-
ceramic-museum
2016



Triana Ceramic Museum, Siviglia
AF6 Arquitectos, 2014



Teatro Romano, Sagunto
G. Grassi, 1986

che in facciata: internamente si propone un viaggio labirintico tra forni e aree di lavoro, restaurati e conservati, mentre esternamente l'involucro rafforza il concetto di accumulazione che caratterizza l'intervento, grazie ad una struttura in acciaio zincato pensata come grandi scaffali che ospitano un mucchio apparentemente disordinato di pezzi di ceramica cavi, in quattro diverse dimensioni.

Operare con i frammenti: collage, nuovi ordini e riuso

Un altro tema che, si è detto, ha un notevole peso nel progetto di architettura per l'archeologia è quello dei frammenti. Nella gran parte dei casi essi costituiscono le uniche testimonianze ereditate dal passato e il compito dell'architetto è, spesso, quello di dar vita a sistemi relazionali in grado di attualizzare e attivare tali lasciti. Lavorare con i frammenti implica, necessariamente, la definizione di nuove strategie inclusive ed eclettiche in grado di far dialogare il passato remoto con il presente. Tra queste, la tecnica che sembra più efficacemente rispondere a tale funzione è quella del *collage* che in architettura prevede l'accostamento di frammenti di epoche e contesti lontani, così da consentire una riflessione sullo spazio e sul tempo, «ripensati simultaneamente come un'unica entità»¹²¹. Se i frammenti archeologici rappresentano tanto la decostruzione quanto la memoria del corpo originario¹²², il *collage* rappresenta la modalità con cui regolare la dispersione di questi pezzi 'morti' per ottenere una determinata immagine finale. Nel *collage* infatti l'attenzione è posta non tanto sull'assemblaggio di forme e materiali diversi per la produzione di una rinnovata unità figurativa, quanto sulla sequenza e sull'ordine determinati nell'operazione di montaggio: a differenza dell'innesto, questa tecnica non lascia spazio alla casualità o all'invenzione improvvisa, ma ogni scelta è attentamente progettata e controllata per ottenere esiti ben precisi. Per tale ragione, i frammenti sono accuratamente selezionati, «talvolta manipolati, accostati o sovrapposti in funzione dell'effetto che si intende ottenere»¹²³, permettendo così una rinnovata scrittura del tempo e della storia, del tutto differente dalle condizioni originarie a cui i frammenti appartengono e una definizione di *nuovi ordini*.

Un esempio celebre - e pluricitato - di ricomposizione delle tracce e dei materiali del passato attraverso una tecnica riconducibile al *collage* è sicuramente la già descritta *risalita all'Acropoli di Atene*¹²⁴ (1960) di Dimitris Pikionis, in cui il riuso dei frammenti si fonde con la necessità di creare un legame intenso e costante con il paesaggio, palinsesto da cui i resti provengono e a cui ritornano visivamente in un gioco continuo di viste e prospettive. Frammenti archeologici e frammenti di macerie, lastre di marmo, placche di cemento, sassi e scarti di cava¹²⁵ sono accostati gli uni agli altri nel ridisegno del nuovo percorso di visita e nella creazione di un sistema inedito e di un nuovo ordine in cui non sussistono più distinzioni tra tempo passato e presente.

Anche nel caso del *Teatro romano di Sagunto*¹²⁶ (1986), Giorgio Grassi ingloba nella ricostruzione dell'edificio i frammenti preesistenti che, solo in questo modo, ritrovano un ordine e un'unità: impossibili da coordinare nella loro autonomia, essi sono in grado di riappropriarsi del manufatto a cui appartengono proprio grazie alle capacità adattive dovute all'essere delle *pars pro toto* nelle quali è immanente il senso della totalità perduta.

Tra i progetti più recenti che hanno previsto la ricomposizione e il riordino dei frammenti *in situ* si può citare la *sistemazione dei Jardines del Hospital de Valencia*¹²⁷ (2010) ad opera di Guillermo Vazquez Consuegra: i giardini nascono nell'area in cui si ergeva

¹²¹ Cfr. F. VIOLA, "Attualità dell'eclettismo", in F. VIOLA, *Pietra su Pietra. La storia come materiale di progetto*, cit., pp. 33-34.

¹²² J. DERRIDA, "Frammenti di una conversazione con Jacques Derrida", in F. VITALE (a cura di), *Adesso l'architettura*, cit., p. 109.

¹²³ Ibidem.

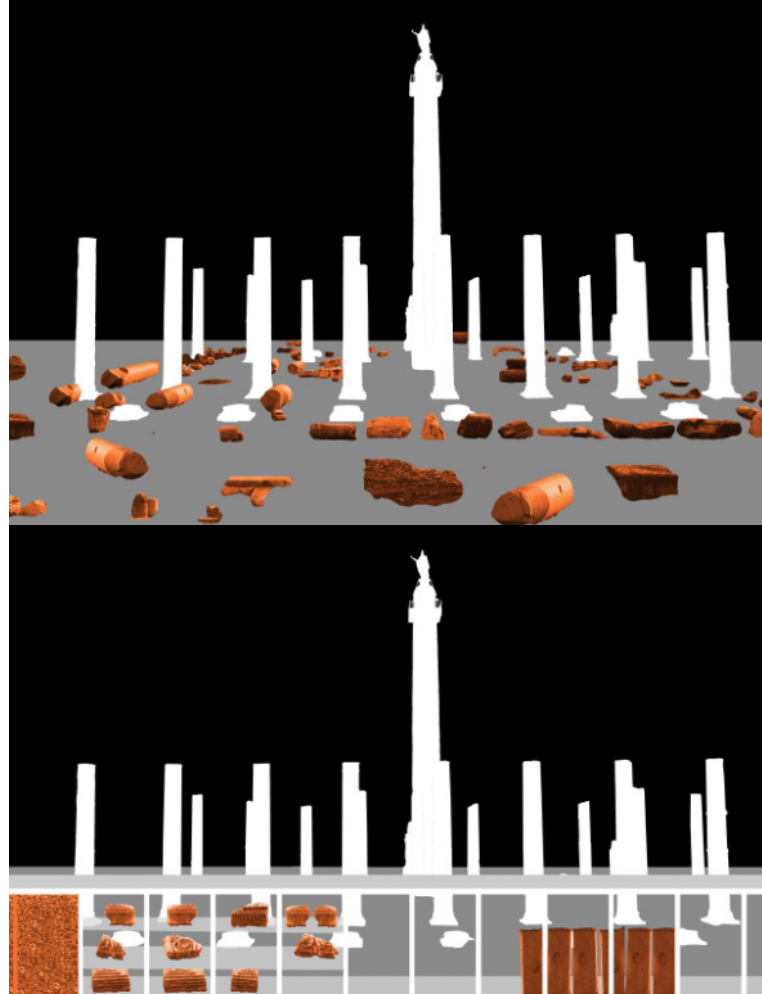
¹²⁴ www.divisare.com/projects/313234-dimitris-pikionis-helene-binet-landscaping-of-the-acropolis-surrounding-area-1957 2016.

¹²⁵ F. MORGIA, "Progetti di rovine", in A. CAPUANO (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, cit., p. 336.

¹²⁶ www.divisare.com/project/s/317637-giorgio-grassi-si-chen-hao-sagunto-roman-theatre 2016.



Jardines del Hospital, Valencia
G. Vazquez Consuegra, 2010



Sistemazione Fori Imperiali, Roma
Paredes e Pedrosa, 2016



Piramide, Anfiteatro, Pompei
F. Venezia, 2015



Museo Archeologico, Chiesa di S. Lorenzo, Cremona
GTRF, 2009

L'Hospital de los Pobres Inocentes demolito nel 1974. L'importante complesso ospedaliero risale ai primi anni del XV secolo e di esso sopravvivono ad oggi solo il transetto della vecchia infermeria, la Capitulat e la piccola Cappella di Santa Lucia (XVI -XVIII). All'interno del giardino, nuove pavimentazioni, aree verdi e resti archeologici convivono inseriti in una griglia cartesiana immaginaria, necessaria ai progettisti per ricollocare i frammenti del complesso e comunicare la memoria della preesistenza, come un arazzo composto da piccoli pezzi. In una zona riservata a frutteto di alberi di aranci vengono ricollocati, poi, i minuti resti archeologici rinvenuti nell'intera area: frammenti di colonne, di capitelli, di muri, sono posizionati su mensole metalliche e definiscono due lati di una piccola piazza che consente l'ingresso all'area e che ospita al suo interno ventiquattro colonne rimaste intatte e appartenenti alle stanze dell'ospedale.

Un altro intervento che prevede il riutilizzo e la ricollocazione dei frammenti rinvenuti è la proposta di progetto di Paredes Pedrosa Arquitectos per la *sistemazione dei Fori Imperiali di Roma*¹²⁸ (2016): gli architetti definiscono un vero e proprio museo a cielo aperto, concepito come un sistema in cui archeologia, architettura contemporanea e contesto creano una nuova entità in grado di mostrare le relazioni tra vecchi e nuovi frammenti, connettendo dati, esperienze e sensazioni differenti. In particolare, i resti minuti delle architetture antiche vengono risistemati e ricollocati all'interno di strutture metalliche che accompagnano il visitatore lungo i percorsi dell'area: un vero e proprio *fil rouge* che lega le numerose parti del sistema archeologico.

Nei casi in cui il progetto del nuovo si riferisce in particolare all'allestimento di spazi per l'esposizione dei frammenti, la tecnica del *collage* si rivela spesso un'efficace dispositivo per creare effetti emozionali. È quello che accade nella *Piramide nell'Anfiteatro di Pompei*¹²⁹ (2015): sulle curve pareti in legno i frammenti di affreschi pompeiani, architetture antiche e scene delle campagne di scavo vengono riprodotti in fotografie in bianco e nero e disposti da Venezia secondo la logica del racconto - immaginifico e ispirante - per racchiudere e accogliere i calchi inermi nella nera base centrale della piramide. Ancora, nella trasformazione della Chiesa di San Lorenzo a Cremona in *Museo Archeologico*¹³⁰ (2009), lo studio GTRF utilizza espedienti simili: alla vocazione museale dell'edificio, dovuta alla presenza di importanti testimonianze di epoca romana, tardoantiche ed altomedievali, si è unita, in questo caso, la conservazione dei segni dell'evoluzione architettonica della chiesa, recuperata dopo quasi due secoli di degrado e di *spolio*. Il progetto di allestimento dei resti rinvenuti, attraverso un linguaggio pulito e all'attenzione dei rapporti spaziali, favorisce il rapporto tra archeologia e contemporaneità, agevolando la comprensione della valenza dei reperti: ad alcuni, di grandi dimensioni, come i mosaici policromi, sono state riservate viste lunghe e di ampio respiro per poter essere colti dal visitatore nella loro piena ricchezza; altri invece, minuti, eterogenei e frammentari, sono stati posizionati su pareti metalliche nere come tessere di un puzzle da poter confrontare e osservare nel dettaglio.

Il tema più generale dell'uso dei frammenti, o meglio del loro *ri-uso* si è declinato nelle differenti epoche dapprima come il recupero della stratificazione di forme e significati architettonici, come ad esempio nella città di Spalato o nella chiesa di San Nicola in Carcere a Roma, poi con la rielaborazione del senso concettuale e semantico dei frammenti da riutilizzare, come nel caso di Eisenman e Tschumi alla Villette o Diller Scofidio + Renfro e Corner per la High Line di New York¹³¹. In ambito storico e archeologico il riuso si trasforma in un dispositivo concettuale molto più ampio che diventa esso stesso nuovo linguaggio, il cui

¹²⁷
www.divisare.com/
project-
s/299707-guiller-
mo-vazquez-consue-
gra-david-frutos-alfon-
so-legaz-david-zarzo-
so-jardines-del-hospi-
tal-de-valencia
2016

¹²⁸
www.divisare.com/
projects/
325080-paredes-
pedrosa-arquitectos-
fabio-fabbrizzi-
project-for-via-
dei-fori-imperiali.
Special Mention
at the Piranesi Prix
de Rome 2016 XIV
Edition
2016

¹²⁹
F. DAL CO,
Francesco Venezia a
Pompei. L'architettura
come arte del
porgere, cit.

¹³⁰
www.divisare.com/
projects/325679-
gtrf-tortelli-frassoni-
architetti-associati-
museo-archeologico-
di-san-lorenzo
2016



Aula di Cromazio, Aquileia
GIRF, 2013



Sito romano di Can Tacó a Montmeló, Barcellona
T. Gironès, 2012



Memory Garden, Vinaròs
C. Mileto e F. Vegas López-Manzanares, 2015



Piazza Alicia e Chiesa Madre, Salemi
Á. Siza e R. Collovà, 1990

significato si mostra nel momento in cui antico e nuovo entrano in contatto: ne è un esempio l'intervento di Francesco Venezia a Gibellina, che si misura col tema dell'architettura di *spolio* recuperando un frammento della facciata di Palazzo Di Lorenzo all'interno della corte del nuovo museo.

Ma il tema del riuso può a sua volta essere esplicitato in diverse modalità: si può pensare ad esempio ad un *riuso materico* dei frammenti, operato attraverso una sovrascrittura di tessiture, oppure ad un *riuso semantico* dei frammenti, in grado di attribuire un nuovo significato al corpo architettonico oggetto dell'intervento.

Un riuso materico dei frammenti è quello che si riscontra nel già citato progetto di GTRF per la *sistemazione, tutela e valorizzazione dell'Aula di Cromazio e delle piazze della Basilica di Aquileia*¹³² (2013), ove per la nuova addizione volumetrica dell'Aula meridionale del battistero, contenente gli importanti resti musivi del IV° secolo, gli architetti hanno riutilizzato i materiali di recupero dagli scavi del sito, altrimenti destinati alle discariche (mattoni e frammenti di pietra arenaria di Muggia), confermando in tal modo la vocazione millenaria di Aquileia a rinnovarsi attraverso il consumo di se stessa.

Anche nel caso del *sito romano di Can Tacó a Montmeló*¹³³ (2012), l'architetto Toni Gironès, per definire le terrazze tra i resti della villa romana, ha utilizzato come materia prima il terreno rimosso durante la fase di scavo archeologico insieme ai frammenti in esso rinvenuti: la storia diventa così materia prima del progetto del nuovo e promotrice della memoria storica del sito.

Un altro intervento che opera in questo senso è il *Memory Garden a Vinaròs*¹³⁴ (2015) di Camilla Mileto & Fernando Vegas López-Manzanarès, realizzato a partire dai resti archeologici del complesso monastico del diciassettesimo secolo demolito nel 2001 e comprendente il convento e la Chiesa di S. Francesco. Gli architetti hanno recuperato la memoria storica del luogo attraverso il riuso dei frammenti: le tracce dei muri antichi infatti sono state ricostruite fino ad un'altezza utile a trasformarle in panchine realizzate con i conci originari, le pietre, le tegole e i coppi trovati durante gli scavi; le nuove pavimentazioni in pietra locale invece si fondono con la vegetazione recuperando l'idea dei giardini del chiostro francescano e incorporando al loro interno i resti archeologici del complesso.

Il riuso semantico dei frammenti è, invece, quello che Álvaro Siza e Roberto Collovà, mettono in scena nella *sistemazione della Piazza Alicia e ricostruzione della Chiesa Madre di Salemi*¹³⁵ (1990): sulla piazza centrale su cui si insediò la città araba, si affacciano il Castello svevo, la Chiesa Madre, distrutta dal sisma e ricostruita (XVII sec.) sull'originario nucleo normanno, un Palazzetto (XVIII sec.) e schiere di abitazioni a due-tre livelli. In questa complessità stratificata e in tale amalgama di tempi e storie, il progetto principale vede la reciproca trasformazione della Piazza e della Chiesa i cui ambienti divengono ora spazi urbani: la collocazione dei frammenti di spoglio in posizioni esterne nello spazio laico, lungo le due direttrici del colonnato, proietta nella città l'ordine del nuovo spazio, una volta interno, mentre lo spazio della Piazza civica si estende dentro il recinto della Chiesa e trova il suo sfondo nella sezione del transetto e nell'ombra dell'abside.

¹³¹
Cfr. P. CIORRA,
"Up-cycling, morte
e vita dei corpi
architettonici", in
A. CAPUANO (a
cura di), *Paesaggi
di rovine. Paesaggi
rovinati*, cit.,
pp. 285-287

¹³²
www.divisare.com/
projects/266833-
gtrf-tortelli-frassoni-
architetti-associati-
orsenigo_chemollo-
aula-di-cromazio-
e-piazze-della-
basilica-di-aquileia.
Medaglia d'Oro
all'Architettura
Italiana 2015,
Primo Premio
Internazionale di
Architettura per
l'Archeologia
Piranese - Prix de
Rome 2014
2016

¹³³
www.divisare.com/
projects/266220-
toni-girones-aitor-
estevez-adaptation-
of-the-ancient-roman-
deposit-of-can-taco
2016

¹³⁴
www.divisare.com/
projects/321138-
camilla-mileto-
fernando-vegas-
lopez-manzanarès-
the-memory-garden
2016

¹³⁵
www.divisare.com/
projects/99505-
roberto-collova-
alvaro-siza-orazio-
saluci-piazza-alicia-
e-ricostruzione-della-
chiesa-madre
2016



TIPI E FORME: CONTINUITÀ RESILIENTE E MEMORIA DELL'ARCHITETTURA DEL PASSATO

2.1. Tra permanenza e trasformazione: temi e questioni per il progetto

Progettare in ambito archeologico implica un rapporto diretto, continuo - e mai facile - con l'identità dei luoghi e con la memoria in essi stratificata. Nella fertile zona franca tra l'identità e la memoria, le rovine del passato rivendicano il proprio ruolo di sentinelle del tempo, portatrici di valori (storici, artistici, paesaggistici) e di valenze espressive, estendendo il loro significato da atto concluso a potenzialità *in itinere*, rispondente ad una processualità aperta, tutta giocata sul rapporto tra il principio della permanenza e quello della trasformazione.

Ogni intervento per l'archeologia si confronta, infatti, con gli oggetti della storia che determinano echi nella memoria, alludendo ad azioni di permanenza, attraverso la conservazione dei rapporti tra le forme e le materia, tra il tipo e le sue funzioni, tra il dentro ed il fuori, tra chiuso e aperto, tra i luoghi dello stare e i luoghi del percorrere, tra i rituali condivisi e i luoghi dell'intimità, tra le ombre e la luce, tra tensioni verticali e orizzontali, in cui risiede l'identità stessa dell'architettura ereditata dal passato. La necessità di attualizzare le rovine fa sì che l'idea di 'un progetto possibile' superi queste identità riconosciute, creando una realtà nuova e alternativa tramite l'utilizzo di modelli, forme, segni, scelte, omissioni, che la rendono contemporanea.

Il rapporto tra permanenza e trasformazione, due facce della stessa medaglia, accompagna la lettura analitica delle preesistenze: a questi due principi, infatti, sono riconducibili tutti i fenomeni legati alla fisicità dei fatti naturali e delle azioni umane che agiscono sulle rovine rendendole dei testi scritti e riscritti, modificati, cancellati infinite volte e riutilizzati. Il carattere di 'inevitabilità' delle trasformazioni subite dalla materia architettonica fa sì che esse stesse siano a loro volta 'permanenti': per tale ragione non si può non condividere la linea di pensiero secondo cui la rovina debba essere *letta e progettata* oggi come un'opera aperta. In essa infatti la permanenza della materia conduce ad un ispessimento delle tracce e del loro significato documentario, dovuto ai fisiologici depositi del tempo, ma allo stesso modo da essa scaturisce l'azione progettuale che ne evidenzia e ne rende necessarie delle modificazioni. Modificazioni che si presentano come *alterazioni* dei principi connotativi delle preesistenze: ossia come 'azioni altre', aggiuntive, agenti sui caratteri propri delle architetture in rovina, coerenti con le loro qualità tipologiche e spaziali, con le tecniche costruttive ed espressive, finalizzate a dar vita e ad esprimere nuove forme architettoniche che interpretano gli elementi essenziali solidificati nella memoria del rudere. Le architetture del passato, dalle abitazioni alle edilizie collettive, dalle grandi infrastrutture ai monumenti pubblici, civili, religiosi, in relazione alla propria tipologia e morfologia, offrono problematiche e temi differenti a seconda delle specifiche caratteristiche di ognuna, guidando e influenzando inevitabilmente le scelte progettuali contemporanee: c'è una sorta di continuità – per certi versi – resiliente dei caratteri fondativi alla base delle matrici progettuali delle rovine, che permane anche dopo l'intervento del nuovo, adattandosi alle mutate condizioni al contorno. Il progetto per l'archeologia ha il ruolo, dunque, non solo di valorizzare le qualità materico-costruttive e decorative del reperto, la spazialità dell'impianto architettonico, gli usi, attraverso una rievocazione strutturale, funzionale ed emotiva degli elementi tipici e delle forme ormai perdute, ma anche di interpretare e lavorare con l'essenza spaziale originaria, riproponendola e manipolandola attraverso un registro interpretativo inedito.

In quest'ottica si è scelto di analizzare - sinteticamente - alcune tipologie ed alcune forme delle architetture del passato, restringendo il campo di indagine in particolare all'architettura romana, per capire come i caratteri e gli elementi peculiari di ognuna influiscono e guidano il progetto del nuovo attraverso un processo incessante tra permanenza e trasformazione. Saranno evidenziate di seguito alcune questioni compositive, spaziali e tipologiche delle architetture domestiche, religiose, civili e degli spazi urbani, che il progetto è chiamato ad affrontare e alle quali deve dare risposte per una completa riattivazione e comprensione delle rovine, seppur non necessariamente ai fini di una loro ricostruzione filologica.

2.2. Gli spazi dell'abitare: la dimensione domestica

«1. (...) si deve tener conto anche di criteri particolari per realizzare le stanze riservate ai padroni di casa e quelle frequentate da persone estranee alla famiglia. Infatti negli ambienti considerati come personali non è permesso a chiunque l'accesso, se non dietro esplicito invito, come nel caso delle camere, dei triclini, dei bagni e di altre stanze destinate ad analoghe funzioni. Invece negli altri ambienti considerati comuni, quali i vestiboli, i cortili, i peristili e tutti quei luoghi adibiti a simili funzioni, chiunque, anche tra la gente del popolo, può accedere a buon diritto anche senza esplicito invito. È logico che alle persone comuni non servono vestiboli o tablini o atri, dato che sono loro a render visita di maggio ad altri, piuttosto che riceverne. 2. (...) I personaggi di alto lignaggio che nella gestione di cariche e magistrature devono adempiere ai loro doveri verso lo stato avranno abitazioni dotate di vestiboli alti e regali, atri e peristili molto spaziosi, giardini e viali larghi e maestosi; inoltre vi dovranno trovare spazio biblioteche, pinacoteche, e basiliche che ricalchino la stessa magnificenza delle opere pubbliche perché spesso nelle abitazioni di tali personaggi si tengono pubblici consigli e si discutono cause private»

Vitruvio, *De architectura*, VI, 5, 1-2¹³⁶

Il tema dell'abitare, insieme all'idea di riparo, in quanto ancestrale bisogno dell'uomo a cui dover offrire risposta, costituisce la ragione prima dell'esistenza stessa dell'architettura come arte del costruire: da una necessità di arcaica memoria, l'architettura domestica si è classificata in forme e strutture spaziali, dando origine a tipologie che nel tempo si sono modificate nei loro elementi costitutivi e nelle loro regole compositive. Il tipo della *domus* romana¹³⁷, che nel caso specifico si è scelto di analizzare, offre numerosi spunti di riflessione riguardo le modalità con cui la conformazione spaziale e il registro compositivo proprio della tipologia abitativa dell'antica Roma, una volta rinvenuto come archeologia parlante, presenti specifici temi che il progetto del nuovo è chiamato ad interpretare e riattivare. L'abitazione, così come oggi viene concepita, è costituita da una serie di spazi privati in cui l'occupante vive in totale autonomia e *privacy* rispetto alla sfera pubblica: la casa romana, invece, era un centro di comunicazione sociale e di autorappresentazione celebrativa, e segnava - attraverso il suo rapporto con la città - il passaggio dallo spazio pubblico allo spazio privato. Già il fronte principale della *domus* infatti, rivelava lo *status* del proprietario, così come l'intera organizzazione dello spazio interno che era volta all'autocelebrazione del *patronus*: questa peculiarità rappresentativa in realtà non era un fenomeno specificamente romano, ma si sviluppò sulle influenze dell'architettura domestica greca, acquisendo nel tempo una dimensione sempre maggiore.

¹³⁶
M. VITRUVIO POLLIONE, *De Architectura*. Libri X, trad. it. L. MIGOTTO, Pordenone 1990. Testo originale: «1. (...) quibus rationibus privatis aedificiis propria loca patribus familiarum et quemadmodum communia cum extraneis aedificari debeant. Namque ex his quae propria sunt, in ea non est potestas omnibus introeundi nisi invitatis, quemadmodum sunt cubacula, triclinia, balnaeae ceteraque, quae easdem habent usus rationes. Communia autem sunt, quibus etiam invocati suorum iure de populo possunt venire, id est vestibula, cava aedium, peristylia quaeque eundem habere possunt usum. Igitur his qui communi sunt fortuna, non necessaria magnifica vestibula nec tabulina neque atria, quod in aliis officia praestant ambiundo quae ab aliis ambiuntur. 2. (...) nobilibus vero qui honores magistratusque gerendo praestare debent officia civibus, faciunda sunt vestibula regalia alta, atria et peristylia amplissima, silvae ambulationesque laxiores ad decorem maiestatis perfectae, praeterea bibliothecas pinacothecas basilicas non dissimili modo quam publicorum operum magnificentia comparatas, quod in domibus eorum saepius et publica consilia et privata iudicia arbitriaque conficiuntur»

¹³⁷
Cfr. P. ZANKER, *Pompei*, Einaudi, Torino 1993

Il principio compositivo alla base della *domus* è la chiara distinzione tra le zone di rappresentanza, destinate alla frequentazione sociale, e gli ambienti puramente funzionali della casa, organizzati secondo la tipologia della casa a corte: ad essa si accedeva dalla strada attraverso una porta (*ostium*) che immetteva in un corridoio (*vestibulum*) culminante in un cortile (*atrium*). L'atrio era caratterizzato da un'ampia apertura nel soffitto (*compluvium*) dalla quale veniva convogliata l'acqua piovana, raccolta poi in una vasca rettangolare (*impluvium*). Sul fondo dell'atrio, di fronte all'entrata, era ubicata una grande sala di soggiorno (*tablinum*): qui venivano esposte le immagini degli antenati, le opere d'arte, gli oggetti di lusso e altri segni di nobiltà o di ricchezza, poiché era il luogo in cui il padrone di casa riceveva visitatori e clienti, soci e alleati politici. Nella parte posteriore della casa si svolgeva la vita privata della famiglia, in ambienti raccolti intorno ad un giardino ben curato, che talvolta era circondato da un portico a colonne (*peristilium*) e ornato da statue, marmi e fontane. A questi ambienti si aggiungevano poi le camere da letto (*cubicola*) e la sala da pranzo (*triclinium*): quest'ultima era caratterizzata da lussuosi affreschi alle pareti, mosaici pavimentali, e in epoca imperiale fu soggetta a trasformazioni in esedra, sala per feste e ricevimenti.

Tra i temi progettuali principali che caratterizzano la tipologia della *domus* e che si pongono come questione cruciale da affrontare con l'intervento del nuovo in ambito archeologico, dunque, si ritrova in primo luogo il rapporto tra gli spazi esterni e quelli interni all'abitazione: rapporto che è chiaramente sviluppato attraverso l'aggregazione di cellule elementari avvolte intorno ad una o più corti centrali - vuoti a tutti gli effetti - come essenza della casa delle origini che sviluppa in sé la nozione stessa dell'idea di recinto. Questo tema si lega inevitabilmente al concetto di *sequenza spaziale*, intesa come esplicitazione di un percorso tra gli ambienti, in cui senza soluzione di continuità vengono attraversati gli spazi della sfera privata, di quella pubblica, gli spazi della condivisione e quelli dell'intimità, in un'alternanza ritmata tra luoghi aperti e chiusi, tra piani di luce e di ombre. Rendere l'idea di questa sequenzialità è, per l'intervento contemporaneo, un compito complesso in quanto significa permettere una chiara lettura, non solo della natura costruttiva e architettonica della *domus*, al fine di valorizzarne e tutelarne gli aspetti materici, ma - e soprattutto - di far emergere e comunicare il 'modo di abitare' la *domus*, riattivando la forte componente sensoriale ed emotiva non più immediatamente riconoscibile nella rovina. Il progetto del nuovo, dunque, deve agire sull'utilizzo dei materiali, sulla ridefinizione e sulla conformazione di spazi che consentano di rendere percepibile, al di là del dato fisico, la memoria - impressa nelle pietre - della vita nella residenza antica.

Altri temi con cui l'intervento del nuovo deve confrontarsi sono senza dubbio quello del *verde* e dell'*acqua*: l'elemento naturale è parte integrante del disegno e della configurazione spaziale della residenza, proprio in virtù del suddetto principio base che regge l'intera composizione architettonica della *domus*, e che, come si è visto, sta nello stretto legame di un continuo reciproco scambio tra interno ed esterno, tra aperto e chiuso. Il dialogo tra artificio e natura, si esplicita nella definizione degli *horti* romani che, ispirati ai giardini greci, erano solitamente situati nel *peristilium* delle residenze ed erano un luogo di tranquillità, un rifugio dalla vita cittadina, pieno di significati religiosi e simbolici. I giardini privati erano generalmente suddivisi in tre parti: lo *xystus*, terrazza utilizzata come salotto e collegata alla casa tramite un portico coperto che dominava il giardino inferiore; l'*ambulation*, posizionato sotto lo *xystus*, giardino ornato da vari fiori e alberi¹³⁸, dove si passeggiava dopo i pasti, si svolgevano conversazioni ed altre attività ricreative; il *gestation*, un viale ombreggiato in cui il padrone di casa avrebbe potuto montare a cavallo o essere trasportato dai suoi

138

Nelle sistemazioni delle piante ornamentali predominavano le forme vegetali stabili, gli arbusti a foglia perenni, le piante di lauro e di bosso, le aiuole di mirto, l'acanto, la pervinca e il capelvenere. Gli alberi erano i platani, i cipressi, i pini, i lecci ed alti tipi di querce: alberi stabili come apparato fogliare e solenni come immagine



Casa dei Vettii, Pompei
foto: C. Barbieri, 2016



Praedia di Giulia Felice, Pompei
foto: C. Barbieri, 2016

schiaivi. Nel giardino romano dell'epoca imperiale, la ricchezza e la varietà delle architetture ripercorre i fasti del mondo ellenistico e si passa dalle prime forme concluse di *hortus*, in continuità tra spazi della casa e spazi esterni, ad una tipologia più complessa in cui il verde diventa parte integrante dell'architettura, composizione compiuta in sé. In quell'epoca nasce infatti, l'arte topiaria, ossia l'arte di modellare i luoghi per creare nuovi paesaggi e definire ambienti piacevoli per la sosta ed il riposo: si ricerca così l'effetto del dentro e del fuori, attraverso la definizione di scorci che seguono schemi e ritmi architettonici, articolati in pergole, colonnati, siepi, canali, esedre, con spazi recintati, sfondi e prospettive. Talvolta, come dimostrano alcuni rinvenimenti a Pompei, il giardino diventava una vera e propria 'stanza', irrinunciabile, all'interno delle pareti di casa: in taluni casi, infatti, il peristilio veniva sacrificato per ricavare uno spazio verde, il *viridarium*, definito da cancellate e pergolati ricoperti di rampicanti, rientrando nella logica compositiva della morfologia spaziale interna della *domus*.

Il giardino era attraversato da sentieri, decorato con la presenza di sculture, fontane o tempietti e tra gli spazi verdi vi erano i giochi d'acqua: essi erano mezzi privilegiati con cui i romani componevano i loro giardini e attraverso cui esprimere il gusto allo stesso tempo mistico e sensuale dei popoli mediterranei.

Ma il significato simbolico dell'acqua non è solo strettamente legato allo spazio naturale: esso è in realtà una componente architettonica vera e propria della struttura della *domus*, insieme alla luce. Elemento di connessione nell'asse terra-cielo, la colonna d'acqua - come quella di luce - che penetra nel *compluvium* e genera un nuovo pieno nello spazio dell'*impluvium*, costituisce un'immagine potente da rimettere in circolo nel progetto per la rovina, come scrive Francesco Venezia: «tutto lo spazio è concentrato su quel vuoto attraverso cui la luce dei giorni e delle stagioni, penetrando all'interno del cavo, misura (...) semplici atti quotidiani della vita domestica. Il disco del sole vi rimane per un attimo sospeso nell'ora "antica" del mezzogiorno: il fragore del temporale vi irrompe con la luce del lampo e lo scroscio della pioggia; nelle sere di plenilunio ombre ancora più nette si stagliano su luce di un pallore estremo»¹³⁹.

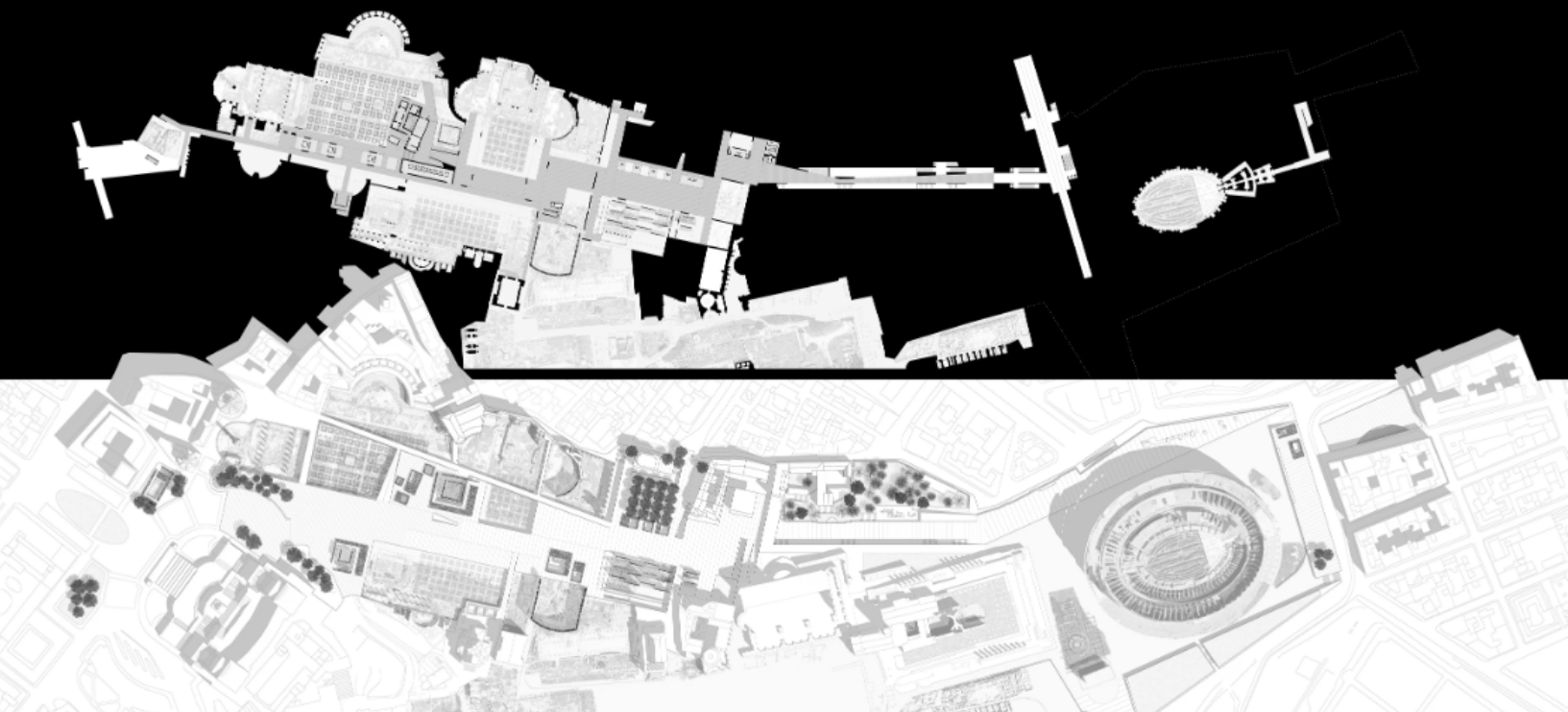
Un'altra caratteristica essenziale delle *domus* è costituita dal ricco apparato decorativo - dagli affreschi, agli stucchi, ai mosaici - concentrato principalmente nell'ingresso, nell'*atrium* e negli ambienti frequentati dagli ospiti: anch'esso, così come l'intera struttura morfologica della casa, veniva posto al servizio della competizione sociale, dell'autocelebrazione, influenzando la stessa evoluzione formale degli stili artistici. All'interno delle stanze non vi erano molti arredi e per lo più i mobili presenti erano facilmente spostabili a seconda delle necessità, cosicché l'assenza di armadi o scaffali permetteva di valorizzare le pareti, i soffitti e i pavimenti delle stanze con decorazioni che occupassero l'intera superficie. La continuità delle decorazioni diventa a sua volta un elemento della composizione e della conformazione dello spazio: i piani orizzontali e verticali che delimitano il vuoto intimo degli ambienti si traducono in una forma che è rappresentazione, allo stesso tempo, di un interno abitato e dell'illusione di uno spazio altro, esterno o irreali. Infatti, oltre ad abbellire e ad alludere ai lussi e alla ricchezza del *patronus*, le decorazioni avevano anche la funzione di estendere lo spazio fisico all'interno di una stanza: riuscire a trasmettere queste istanze, attraverso l'intervento del nuovo per le rovine, è un obiettivo senza dubbio importante, con l'intento di consentire una chiara lettura e una ricomposizione dell'immagine originaria degli apparati artistici, ma allo stesso tempo è un compito decisamente complesso a causa della natura preminentemente frammentaria e lacunosa che caratterizza proprio i rinvenimenti dei sistemi decorativi.

¹³⁹ F. VENEZIA,
*Usque ad infera
usque ad coelum*,
«Parametro», n. 261,
gen-feb 2006, p.74



Foro romano, Roma

Sistemazione dei Fori imperiali, Roma
L. Franciosini + 2TR Architettura
Piranesi Prix de Rome 2016



2.3. Gli spazi della città: la dimensione urbana

«I Greci costruiscono i fori di forma quadrata con portici amplissimi e doppî e con colonne serrate, e l'adornano con epistili di pietra o di marmo, e al disopra della copertura (dei portici) fanno gallerie. Le Città d'Italia non devono fare nello stesso modo, perché dagli antenati è stata tramandata la consuetudine di eseguire nel foro rappresentazioni di gladiatori.

Intorno dunque al luogo destinato a spettacoli, si distribuiscano intercolumnî maggiori e tutto in giro si collochino le botteghe dei cambiavalute, e le tribune sul piano superiore: le quali cose saranno disposte convenientemente e per l'uso comune e per la riscossione delle imposte. Quanto alle dimensioni è necessario che siano proporzionate al numero dei cittadini, affinché né lo spazio sia troppo piccolo per l'uso che deve farsene, né per mancanza di gente il foro sembri troppo vasto. La larghezza si determini in modo che quando la lunghezza sia stata divisa in tre parti, due di queste costituiscano la larghezza; così la forma della piazza sarà rettangolare e la conformazione adatta alle esigenze dello spettacolo»

Vitruvio, *De architectura*, V, 1¹⁴⁰

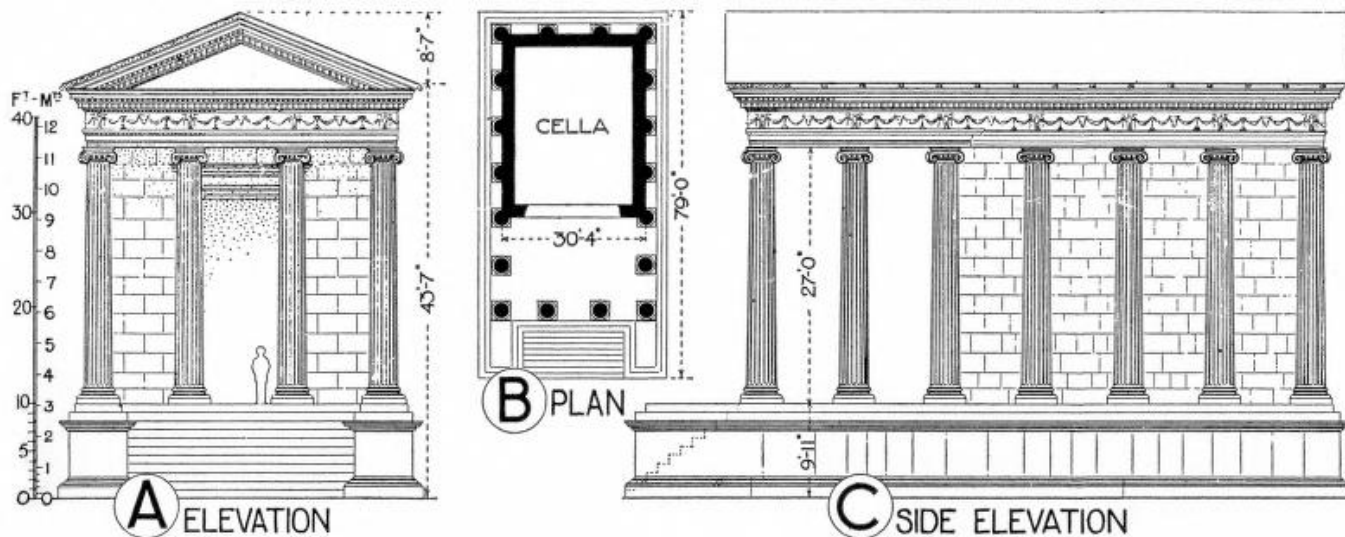
Alla dimensione intima e introversa della residenza si contrappone quella aperta e dinamica della città in cui è possibile ritrovare lo spazio urbano per eccellenza dell'epoca romana, il *forum*: in diretta discendenza dalle *agorà* greche, esso ribalta la matrice compositiva della *domus* – composta da cellule unitarie aggregate e disposte intorno a dei vuoti – leggendola in negativo, poiché in esso è protagonista proprio il grande vuoto che guida la disposizione, lungo il suo bordo, degli edifici pubblici.

Centro della vita cittadina, il foro si inserisce nel contesto urbano come organismo aperto ma complesso, articolato in molteplici funzioni essendo centro commerciale, religioso, giudiziario e politico, e racchiude in sé il tema della grande piazza aperta, contemporaneamente luogo dello stare e luogo del transitare: ubicato prevalentemente all'incrocio tra il cardo e il decumano massimo, in esso si trovavano i templi, i mercati, gli ambienti dove poter svolgere affari, in una successione di spazi chiusi, aperti e semi-aperti. L'ingresso al foro avveniva attraverso porte monumentali, con la presenza di colonne commemorative, archi di trionfo e statue di personaggi eminenti o divinità. Le città più importanti ebbero un *forum holitorium*, un *forum vinarium*, un *forum boarium*, un *forum piscatorium*, dove si vendevano rispettivamente i legumi, il vino, i buoi, i pesci, ma ben presto nelle città romane o romanizzate, si preferì avere uno o più mercati nei quali acquistare merci diverse (*macellum*). Il foro veniva nel tempo ampliato, variato nella forma e specializzato nelle funzioni: prima del periodo imperiale, infatti, raramente il foro nasceva da un progetto unitario, ma seguiva nella sua evoluzione le dinamiche della città. Durante l'impero, poi, si distinsero in modo netto, all'interno dell'area, i luoghi destinati alle diverse funzioni con prevalenza di quelle amministrativa, giudiziaria e religiosa: tra gli edifici più rappresentativi vi sono infatti oltre ai templi, i mercati e le basiliche, l'erario (tesoro pubblico) e la curia, collegati tra loro – in alcuni casi – da ampi portici colonnati.

I temi progettuali strettamente connessi alla tipologia spaziale del foro - piazza per eccellenza - hanno, dunque, a che fare con l'interpretazione e la trasmissione dei caratteri fondativi dello spazio aperto della condivisione urbana: questione quanto mai complessa e ampiamente discussa oggi, quella dei luoghi della collettività che collassano verso i cosiddetti

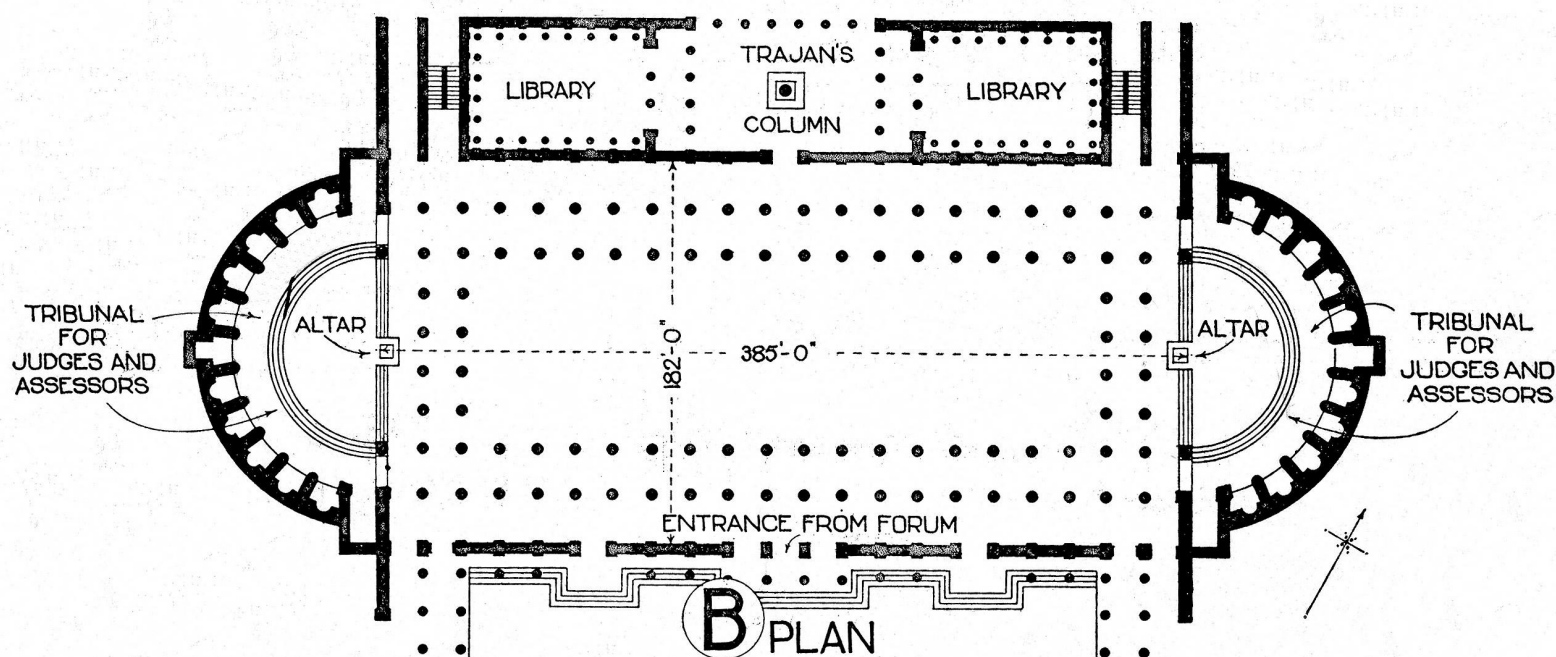
¹⁴⁰
M. VITRUVIO
POLLIONE,
De Architectura,
Libri X, cit.

TEMPLE OF FORTUNA VIRILIS : ROME



Ricostruzione del Tempio di Portuno, Roma
Historic Illustrations of Art and Architecture - quod.lib.umich.edu

Ricostruzione della Basilica Ulpia, Roma
Historic Illustrations of Art and Architecture - quod.lib.umich.edu



non-luoghi o vuoti urbani e che vede nelle spazialità pubblica delle città antiche una nuova spinta per la riconversione e riattualizzazione dei valori sociali. Nella città contemporanea, infatti, a causa di una continua crescita, diventa sempre più difficile produrre luoghi di scambio e di relazione, luoghi in cui i cittadini si riconoscono: l'individuo non ha più bisogno di definire la propria identità attraverso lo scambio sociale, ma casualmente si trova parte integrante di flussi di attraversamento in spazi indefiniti. Questo fenomeno è esattamente il ribaltamento semantico del concetto che sta alla base della matrice originaria del foro: spazio pubblico multifunzionale, luogo di vita personale in cui trascorrere il proprio tempo, spazio aggregativo e di crescita della vita sociale collettiva, ricco di valori simbolici, attività e funzioni.

Gli elementi necessari a comprendere lo spazio del foro e a trasmetterne le caratteristiche attraverso il progetto del nuovo, sono dunque legati al concetto di *limite* di questo, dei suoi *bordi*, del suo *perimetro* disegnato dai fronti degli edifici e dai porticati, e al concetto di *superficie*, intesa come pavimentazione effettiva o come spazio del vuoto da riattivare. Infatti, in relazione alla riconoscibilità delle tracce in contesti urbani o all'effettiva consistenza materica delle loro rovine in ambito archeologico, quello che preme sottolineare è che la tipologia specifica del foro offre la possibilità di andare oltre la sua forma definita per giungere alla sua essenza spaziale e per cogliere le qualità primarie delle configurazioni stratificate, da restituire come luogo - o come memoria di un luogo - della comunità.

2.4. Le architetture religiose e civili

L'architettura romana pubblica, così come si è visto per quella domestica, sebbene influenzata dalla tradizione greca e italica, si distingue da queste per la forte componente politico-sociale di cui vuole essere espressione concreta: la spazialità interna ed esterna concepita nelle costruzioni romane, infatti, aveva come scopo la trasmissione della potenza e della grandezza della città, attraverso quella che era considerata la più nobile delle arti, appunto, l'architettura.

Tra le tipologie architettoniche della città antica, quella religiosa riveste un ruolo di grande importanza: diversamente dal canone greco che consiste in un sistema di rapporti e proporzioni ideali, la forma dei templi romani dipende strettamente dalla diversa impostazione del rito che è anche funzione pubblica a cui partecipano le autorità dello stato e la popolazione e che si svolge nello spazio esterno al manufatto. La differenza sostanziale con i templi greci è in primo luogo nell'ubicazione, poiché quelli romani sorgono in contesti urbani e non in posizione dominante, come avveniva invece per le acropoli. Per questi motivi, il tempio romano è sopraelevato su un alto podio ed è accessibile da una scalinata spesso frontale. Il primo degli elementi caratteristici della tipologia architettonica religiosa è, dunque, l'elemento basamentale e il concetto ad esso strettamente connesso della risalita: nella sistemazione delle rovine di un tempio saranno in primo luogo questi i temi principali con cui dovrà confrontarsi il progetto del nuovo, nell'intento di renderne leggibilità attraverso interventi espliciti o allusivi. Accanto a questi, un ulteriore e ugualmente importante tema compositivo, che permane nella memoria della forma delle architetture religiose, è quello del sistema di facciata e della sua struttura complessa, articolata in specifiche componenti: spesso, infatti, il progetto di architettura deve affrontare la questione della ricomposizione dei frammenti, quanto mai presente nel caso del ripristino di fronti templari andati distrutti, attraverso delle scelte che vanno dalla

riproposizione filologica all'allusione figurativa dell'immagine originaria.

Per quanto riguarda l'impianto generale del tempio romano - rettangolare con tetto a doppio spiovente e portico colonnato -, esso non è molto differente dal corrispettivo greco, almeno nella prima fase del suo sviluppo, sebbene spesso il retro presenti delle differenze: nella maggior parte dei casi, infatti, l'edificio sacro era addossato a un muro di recinzione poiché posizionato a chiusura di uno dei lati del foro. In età imperiale, poi, la morfologia della pianta templare si evolverà in altre forme e si presenterà anche con impianto centrale, circolare o poligonale, quadrato o rotondo, più ampio e arricchito da nicchie ed absidi.

Quello che resta immutato però, nell'evolversi della tipologia templare, è l'elemento arcaico - derivato dal tipo greco - della stanza della divinità (*naos*), dimora del dio, luogo deputato alle cerimonie, ai riti propiziatori e alle preghiere, nel quale venivano conservati gli oggetti votivi offerti dai fedeli. Questa permanenza consente di introdurre un altro dei temi compositivi da tenere in conto nel progetto del nuovo per la rovina: quello della metadiegesi, strettamente calzante nel caso del tempio romano, in cui lo spazio interno si estende idealmente verso l'esterno proprio in relazione alle modalità del culto e delle attività in esso svolte. La principale caratteristica della religione romana, infatti, era l'inscindibile legame con la sfera pubblica, testimoniato dallo svolgimento nei templi - e negli spazi ad essi circostanti - anche di attività civili come le sedute del Senato, l'inaugurazione dell'anno, l'arruolamento dell'esercito, la discussione sulla partecipazione alle guerre, la glorificazione degli imperatori nei ritorni da vincitori. Si è detto, dunque, che la duplice funzione religiosa-politica dell'architettura sacra romana influisce sulla tipologia e sulla morfologia degli spazi: il rapporto tra la cella della divinità (luogo della sacralità), il porticato percorribile dai fedeli e non (luogo di transizione) e lo spazio esterno di afferenza del tempio (luogo della politica, della socialità), si possono dunque, per tali motivi, interpretare come metaracconti in cui, all'interno del racconto principale si inseriscono via via racconti secondari - essendo di fatto una serie di spazi che si inglobano a vicenda l'uno nell'altro e che vengono così esperiti nella loro totalità.

Alla matrice morfologica del tempio si può collegare quella del più importante edificio pubblico romano, la basilica, sede non solo del tribunale ma anche centro della vita economica cittadina. Il suo impianto spaziale, infatti, è caratterizzato da un grande ambiente centrale rettangolare all'interno del quale, secondo un'ideale operazione di sottrazione rispetto all'architettura religiosa sopra descritta, non vi è più un volume costruito, come nel caso della cella dedicata al dio, ma vi è un grande vuoto, l'aula, originariamente scoperto, dove il principale protagonista è l'uomo. Questo vuoto, così densamente fruito e attraversato dalla vita cittadina, costituisce il principale tema compositivo della basilica, insieme a quello della moltiplicazione dello spazio sia in pianta che in alzato. Anche nella basilica, difatti, vi è la presenza di filari di colonne poste intorno al vano centrale, in numero e in altezza maggiori, però, rispetto a quelle dei templi: esse definiscono dalle tre alle cinque navate, amplificando così lo spazio di fruizione interno e allo stesso tempo hanno la funzione di reggere le due gallerie perimetrali sovrapposte che si affacciano sull'aula e che permettono al pubblico di assistere alle udienze, estendendo così anche in alzato lo spazio fruito.

La basilica romana ospitava, si è detto, riunioni di diverso tipo ed era un edificio polifunzionale: era usata per le assemblee della municipalità, come mercato, come tribunale, per esercitazioni militari, come vestibolo di un teatro o di un edificio termale, come sala di ricevimento nelle dimore signorili e infine come sala del trono nei palazzi imperiali. L'idea di fondo che caratterizza tale tipologia architettonica è che il grande vano centrale, la grande

aula, è concepita come uno spazio dinamico e articolato, come un prolungamento ideale dello spazio aperto del foro: in virtù del variegato programma funzionale, la basilica era il luogo rappresentativo del senso di appartenenza alla comunità cittadina, il luogo della socialità, facendo proprio un carattere che di norma apparteneva agli spazi urbani e che, in questo caso, veniva trasferito all'interno di un'architettura.

Un altro luogo polifunzionale delle città romane, dalla vocazione però ricreativa, di incontro e di svago - e talvolta curativa - è il complesso termale che trasse le sue origini dalla fusione tra il ginnasio greco e il bagno a vapore egizio: le terme erano veri e propri monumenti o addirittura piccole città all'interno della città stessa, generalmente costituite da un vasto edificio centrale in cui erano ubicate le sale da bagno principali e da un grande recinto rettangolare in cui erano inseriti gli ambienti secondari¹⁴¹. Agli ambienti canonici delle sale da bagno coperte da volte, venivano, a seconda dei casi, aggiunti altri ambienti con funzioni complementari come palestre, saune, piscine all'aperto (*natationes*), parchi, biblioteche, piccoli teatri per ascoltare poesia e musica, sale per le feste, locande e ristoranti, così da costituire una vera e propria macchina urbana.

Gli ambienti principali erano disposti in successione verticale, in relazione alle diverse fasi del bagno, e formavano il settore centrale mentre gli ambienti secondari, identici e simmetrici, costituivano due settori laterali. Al settore centrale appartenevano l'*apodyterium*, spogliatoio; il *tepidarium*, stanza priva di attrezzature che serviva alla traspirazione del corpo e alla preparazione dello stesso alle temperature elevate; il *calidarium*, sala con vasche di acqua calda orientata a sud-ovest di forma rettangolare costituita da due spazi, l'*alveo*, ampio bacino destinato al bagno, e il *labrum*, conca rotonda al centro della quale zampillava dell'acqua; il *frigidarium*, l'ambiente più vasto di forma circolare coperto a cupola, al cui interno si trovavano dei bacini d'acqua a temperatura bassa; l'*heliocaminus*, luogo destinato alle cure solari e privo di pareti nella zona sud-ovest. Il recinto perimetrale del complesso termale era aperto e libero poiché gli ambienti che conteneva potevano essere di varia natura: ciò comportava una varietà di forme, orientate verso gli ambienti esterni, in contrasto con l'ambiente chiuso delle sale balneari e una quasi totale assenza di facciate, dovuta ad una costante ricerca dell'equilibrio tra spazi chiusi e aperti. In tutte le sue componenti - architettura, impianti tecnici, arredi e decorazione - il tipo delle terme romane è il risultato di una lunga evoluzione che solo in tarda età flavia raggiunse una configurazione che non necessitava di ulteriori perfezionamenti.

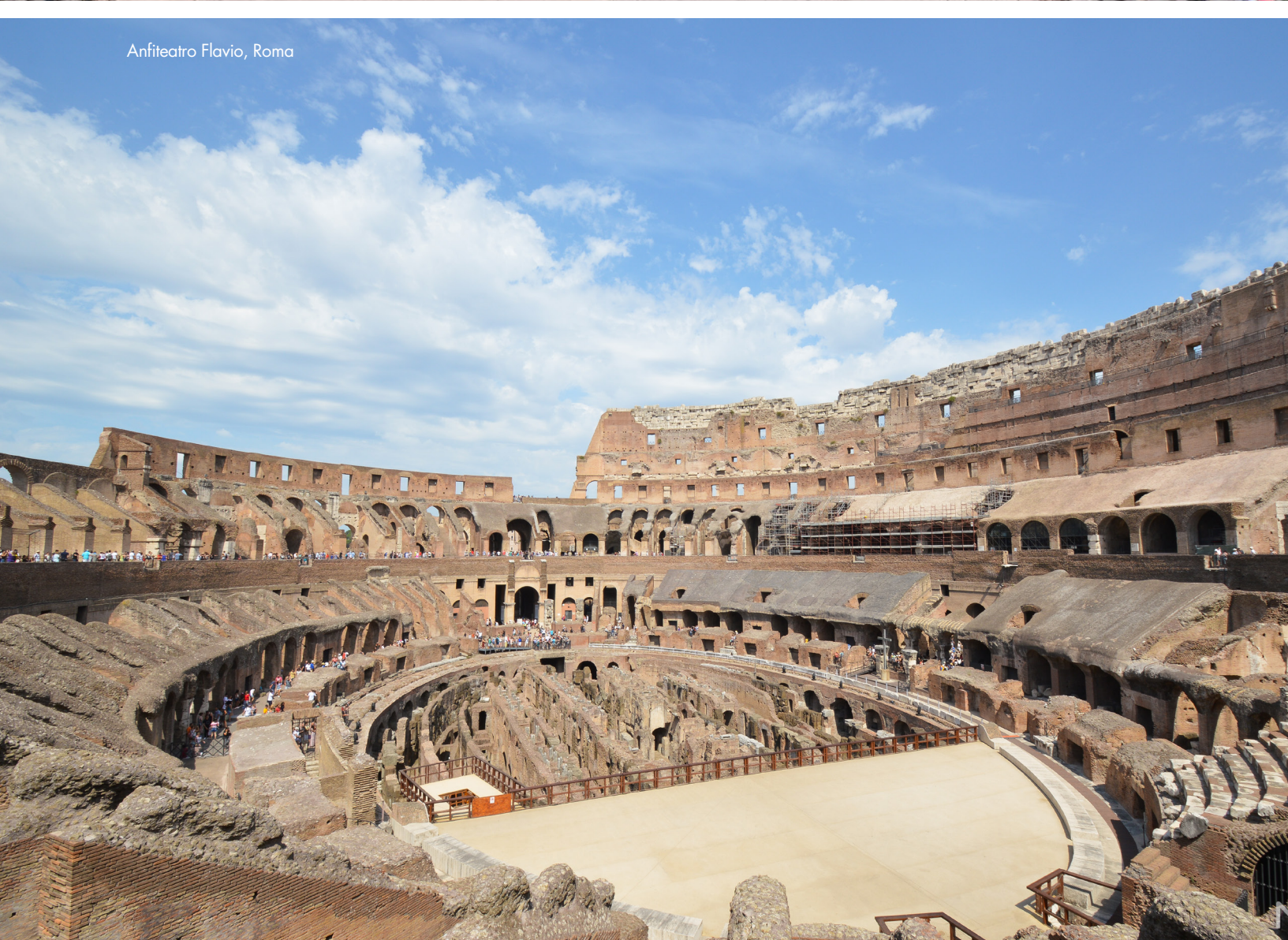
La matrice compositiva che caratterizza l'articolazione degli spazi interni vede, dunque, una successione di ambienti da fruire secondo una sequenza precisa: è chiaro come, nel caso delle architetture termali, il tema della processualità dinamica dell'esperienza spaziale - legata sia alla funzione specifica dei singoli ambienti sia alla funzione combinatoria conclusiva espletata alla fine del percorso - segna e condiziona fortemente la forma stessa del manufatto, determinandone una tipologia architettonica complessa. La concatenazione delle sale, il ruolo specifico di ognuna, l'azione di attraversamento delle stesse, il passaggio da un ambiente all'altro e soprattutto da una condizione microclimatica all'altra, influisce notevolmente sulla percezione dello spazio e sulla dimensione sensoriale del fruitore: è importante, quindi, che il progetto del nuovo per la rovina, in questo caso, tenga conto di tali questioni, riuscendo a trasmettere questo senso di fruizione dinamica.

Altri temi inerenti l'architettura termale sono senza dubbio quello dello stretto rapporto tra architettura, tecnica e decorazione, che si combinano in un insieme armonico con la

¹⁴¹ Tra gli ambienti secondari vi sono: la palestra, luogo adibito agli esercizi ginnici e derivato dal ginnasio greco, costituito da un cortile porticato a pianta quadrata e formato da vari ambienti quali l'*ephebeum* nel quale i giovani cominciavano a praticare la ginnastica, il *coryceum*, forse destinato al gioco della palla o al consumo dei pasti, il *conisterium* e l'*elacothesium* dove erano riposti gli unguenti e le polveri dei lottatori; la *natatio*, una piscina con acqua in equilibrio termico con l'ambiente circostante, nella quale si bagnavano anche coloro che giocavano nella palestra; il *laconicum*, ambiente che serviva per una forte sudorazione del corpo, soprattutto dopo il pasto per aiutare la digestione



Teatro romano, Bosra



Anfiteatro Flavio, Roma

progettazione dell'arredo, dell'illuminazione interna e con l'elemento simbolico e funzionale dell'acqua: la sala da bagno, come luogo di purificazione del corpo, rappresenta l'esigenza - ancora una volta - di autorappresentazione che si esplicita attraverso un codice simbolico costituito da numerose varianti lessicali, volte alla definizione di una categoria estetica intesa come sintesi di diversi valori.

Un'ulteriore interessante tipologia civile è, ancora, quella dei teatri e degli anfiteatri: edifici di grandi dimensioni, con facciate ornate e monumentali, erano concepiti come oggetti architettonici che caratterizzavano di fatto il paesaggio urbano, in un sistema di masse e di vuoti in rapporto con il tessuto cittadino.

Come i greci, infatti, anche i romani edificarono dei teatri¹⁴², non sfruttando le pendenze naturali del terreno per la realizzazione delle gradinate, bensì su siti pianeggianti - generalmente in pieno centro cittadino - costruendo imponenti strutture dalla pianta semicircolare, grazie all'impiego di archi e volte. Il teatro era costituito da tre parti essenziali: la *cavea*, con i gradoni intercalati da passaggi e gallerie (*vomitoria*) aventi funzione d'ingresso e d'uscita, collegate alla *scaena* con loggiati laterali; l'orchestra, riservata al coro e alle danze; la *scaena*, realizzata su un podio (*pulpitum* e *proscenium*) e composta da una quinta costruita in pietra, innalzata a numerosi piani e decorata da statue, nicchie e colonne (*scaenae frons*). L'uso della scena diventa più complesso con l'introduzione dei macchinari teatrali: compare, dunque, l'*auleum* o sipario, che durante la rappresentazione si abbassava in un apposito incavo, mentre il *velarium*, di derivazione navale, veniva utilizzato per riparare gli spettatori dal sole.

Nato dalla duplice forma specchiata del teatro, l'anfiteatro si presentava, invece, con una pianta ellittica e costituiva un'espressione architettonica tipicamente romana votata non alla rappresentazione teatrale ma allo spettacolo, agli esercizi ginnici, ai giochi, alle corse di cavalli o cani, alle battaglie navali e ai combattimenti tra gladiatori. Era costituito principalmente da due parti: l'arena, posta generalmente più in basso rispetto al piano stradale, e la grande cavea - divisa in settori - che la circondava; sotto la cavea si trovavano, poi, delle gallerie anulari che si denunciavano all'esterno attraverso una ininterrotta serie ritmica di arcate sovrapposte, che poggiavano su robusti pilastri e il cui ultimo livello sorreggeva il velario.

Entrambe le tipologie architettoniche, del teatro e dell'anfiteatro, offrono numerosi spunti di riflessione dal punto di vista costruttivo e formale, in relazione al loro rapporto con la struttura della città antica: tali questioni diventano necessariamente degli input per ogni intervento contemporaneo ad esse rivolto, che non può prescindere dall'analisi e dallo sviluppo di questi caratteri peculiari. Oltre a questi spunti, però, seppure con le relative differenze tra le due tipologie, sembra forse più interessante soffermarsi su un tema, comune ad entrambe, più profondo e più influente sull'azione di progettuale: quello della permanenza della funzione attraverso il ripristino della memoria impressa nella forma, molto frequente nel caso dei teatri e degli anfiteatri antichi. Gli interventi che mirano al recupero e alla riconfigurazione delle scene, dei palchi, delle gradinate, per permettere un riuso contemporaneo di queste architetture dello spettacolo, sono, appunto, volti proprio in questo senso. La vocazione dei luoghi destinati allo spettacolo, infatti, viene spesso rispettata e riproposta nei numerosi progetti del nuovo che riattivano le loro rovine, cosa che non sempre avviene per le altre tipologie edilizie dell'antichità: ciò che si verifica nei progetti ad essi rivolti è nient'altro che una vera e propria riscrittura architettonica, in cui la continuità d'uso del manufatto ne consente da un lato la tutela e la costante manutenzione - attraverso interventi di adeguamento

¹⁴²
I primi teatri vennero edificati al termine del periodo repubblicano



Mausoleo di Teodorico, Ravenna



Colombario di Pomponio Hylas, Roma

e ripristino -, dall'altro un'intensa operazione semantica che vede nella permanenza e - al tempo stesso - nella trasformazione della materia antica quella resilienza cosciente di cui si scriveva (§2.1. - *Parte seconda*) in grado di mostrare in sé sia l'indiscutibile valore storico della rovina sia l'azione - riuscita - della sua attualizzazione nel palinsesto contemporaneo.

2.5. Le architetture della morte

«Se in un bosco troviamo un tumulo, lungo sei piedi e largo tre, disposto con la pala a forma di piramide, ci facciamo seri e qualcosa dice dentro di noi: qui è sepolto qualcuno. Questa è architettura».

A. Loos, *Parole nel vuoto*¹⁴³

Parallelamente alla funzione residenziale e religiosa, a chiudere questa breve e mirata rassegna sulle principali tipologie dell'architettura romana e sui temi che esse offrono al progetto del nuovo, vi è senza dubbio quella della sepoltura¹⁴⁴: il focolare, il sacro e la morte rappresentano, infatti, il fulcro intorno a cui ruota non soltanto il senso originario del costruire, ma addirittura il senso stesso del processo di civilizzazione umana, come dimostrano le numerose testimonianze archeologiche a riguardo. Per gli uomini - oggi come nel passato - la morte non è mai naturale ma rappresenta sempre qualcosa di inspiegabile e misterioso, capace di compattare la comunità attraverso il culto dei defunti: tale legame tra aldilà e architettura è così forte che è possibile riscontrarlo non solo nelle sepolture, ma anche nei templi - originaria forma di sepolcri¹⁴⁵ -; negli altari - pietre sepolcrali o sarcofagi -; nelle stesse abitazioni - che spesso ospitavano anche le salme dei defunti -; nei teatri e nelle basiliche - in cui la rappresentazione scenica e l'amministrazione della giustizia avevano una dimensione sacrale in connessione con il sacrificio e con la morte¹⁴⁶.

La specifica tipologia della tomba, in tutte le sue differenti configurazioni legate alle credenze religiose a cui si riferisce, ha, in particolare, non soltanto il ruolo di custodire le spoglie del defunto, rendendone possibile il culto, ma anche quello di ospitarne la vita dopo il decesso: su questo principio, difatti, si fonda il concetto di sepoltura che da sempre considera il sepolcro come mezzo indispensabile per eternare la vita dei morti.

Se ci si sofferma su un'analisi prettamente semantica, si può dunque convenire che le tombe, i mausolei funebri, le necropoli più in generale, sono rappresentazione della loro stessa essenza architettonica in quanto, privati della funzione direttamente esperita dal 'fruitore' a cui sono rivolte, sono allo stesso tempo 'materia e memoria' dell'operato e del destino dell'uomo sulla terra.

Non è a caso, dunque, che i romani, in particolar modo gli aristocratici, dallo spiccatissimo culto per i morti, non solo non disdicevano costruire le loro case vicino ai sepolcri, ma ritenevano che la bellezza delle sepolture desse maggior prestigio al contesto in cui esse si trovavano: per questi motivi amavano essere seppelliti lungo le grandi strade di accesso alla città, in modo che il loro passaggio terreno fosse visibile, raggiungendo così l'eternità. Generalmente le tombe romane erano costruite sulle principali strade consolari o sulle loro traverse, fuori dalle mura cittadine - come previsto dalla legge sino dal 450 a.C. - e in alcuni

¹⁴³

A. LOOS,
Parole nel vuoto,
Adelphi, Milano
1972, p. 255

¹⁴⁴

Cfr. R. ALOI,
*Architettura funeraria
moderna. Architettura
monumentale,
crematori, cimiteri,
edicole, cappelle,
tombe, stelle,
decorazione*, Hoepli,
Milano 1941; M.
RAGON, *Lo spazio
della morte. Saggio
sull'architettura,
la decorazione
e l'urbanistica
funeraria*, Guida,
Napoli 1986;
D. ROBINSON,
*Beautiful death. Art
of the cemetery*,
Penguin studio,
New York 1996;
Lotus funebre, «Lotus
International», n. 38,
1983

¹⁴⁵

Cfr. C.
ALESSANDRINO,
Protreptico, 3, 44, 3
(trad. it. Borla, Roma
1991, p. 88)

¹⁴⁶

Cfr. A. MAGLI
(a cura di),
Lo spettacolo sacro,
Guanda, Parma
1964

casi si veniva a determinare una vasta area cimiteriale, una necropoli, che si estendeva per decine di ettari da una strada consolare all'altra. Se da un lato i meno abbienti e i liberti riposavano nei cosiddetti colombari, ossia tombe comuni, dall'altro i benestanti preferivano essere sepolti lungo il percorso delle grandi arterie viarie: tra le più belle testimonianze vi è la via Appia, chiamata *regina viarum* proprio per lo splendore dei numerosi monumenti sepolcrali che la ornava ai suoi bordi accanto a lussuose ville signorili.

Le tombe romane presentano una grande varietà di tipologie, dipendenti dalle diverse richieste dei committenti e dalla specifica tecnica di sepoltura dei defunti: vi erano sepolcri per una sola persona, per una famiglia o per un vasto gruppo - i colombari, appunto - costruiti sopra il livello del terreno oppure sotto terra recanti al di sopra una sorta di testimonianza monumentale, pensati per le sepolture dei corpi oppure per accoglierne le ceneri.

Sicuramente interessante, il tipo architettonico della tomba collettiva (*colombarium*) - di cui una ricca testimonianza vi è nella vicina via Celle a Pozzuoli - offre numerosi spunti di riflessione: ampiamente utilizzato, esso arrivava talvolta a contenere le ceneri di migliaia di individui. I colombari erano realizzati come una semplice stanza o, a volte, come più camere comunicanti a livello del terreno, seminterrate o completamente ipogee: la loro caratteristica principale era la tipica presenza sui fronti delle numerose piccole nicchie, i *loculus*, ognuna con la propria epigrafe (*titulus*), disposte su più file (*sortes*) dove venivano deposte una o più urne cinerarie, le *ollae*. I rinvenimenti di questo tipo di sepolture, si presentano oggi, nella maggior parte dei casi, come fronti continui lungo il ciglio stradale caratterizzati da una serie ritmata di bucatore cieche: la tessitura così particolare data dal gioco compositivo di pieni e vuoti, di luci e ombre, rappresenta senza dubbio un tema progettuale complesso e stimolante da affrontare nel progetto per la riattivazione di queste rovine; un progetto definibile - per certi versi - di facciata.

Se i colombari erano i cimiteri del popolo romano, per gli aristocratici e i benestanti, come si è detto, il ricordo dei defunti passava attraverso la monumentalizzazione degli edifici funebri, espressione della concorrenza reciproca e delle differenze di rango: l'aspetto esteriore delle necropoli era, dunque, determinato dalle tombe delle persone più ricche. Le forme architettoniche maggiormente utilizzate sono riconducibili principalmente a quattro categorie: quella cilindrica, con o senza podio e con o senza un tumulo di terra simbolico; quella a piramide; quella quadrata, in opera cementizia ricoperta di marmo o travertino; quella a tempio, con podio, gradini, portico e cella ipogea.

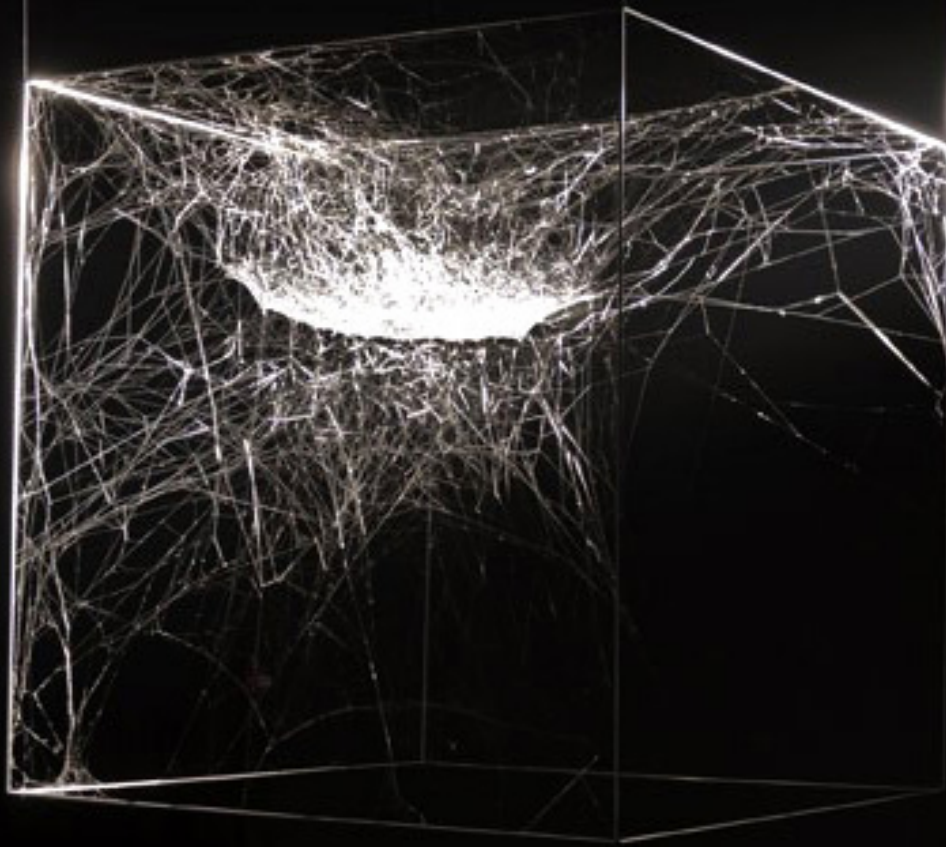
Numerosi furono i sepolcri a camera sotterranea (*hypogeum*) che potevano essere realizzati scavando in un costone tufaceo lungo una via o sfruttando antiche cave cadute in disuso: essi erano costituiti da un ingresso monumentale, ornato con colonne, trabeazioni e statue, dal quale si accedeva alle camere attraverso un lungo corridoio (*dromos*) e spesso l'ingresso era posto ad una certa altezza dal livello della strada. Se le camere erano realizzate in un'area pianeggiante vi si poteva accedere tramite una galleria di discesa in cui venivano ricavati dei gradini scolpiti nella roccia. Questa tipologia sepolcrale è sicuramente interessante per i temi compositivi che offre: tra tutti vi è la riconfigurazione e la percezione di uno spazio sotterraneo, in cui la permanenza dei suoi caratteri peculiari è affidata al sapiente utilizzo del buio e della luce che diventano i principali protagonisti e gli strumenti più efficaci a disposizione del progetto.

Alla connotazione ipogea dello spazio, si aggiunge l'attenzione per la componente naturale e lo studio attento del verde, nei casi in cui la preesistenza rinvenuta afferisca al tipo della tomba a tumulo: essa era piuttosto diffusa nell'antichità già tra gli etruschi e in altre

parti del Mediterraneo e fu adottata dai nobili romani più potenti a partire dalla tarda era Repubblicana. La tomba a tumulo rappresentava uno strumento di autocelebrazione e autodivinizzazione ed era realizzato molto prima della morte del committente: essa era composta da un basso tamburo circolare al cui centro veniva realizzata la cella di ingresso al sepolcro, normalmente della stessa altezza del muro esterno; lo spazio tra la cella e il muro circolare esterno veniva completamente riempito da una cupola di terra e una galleria con copertura a volta congiungeva l'ingresso della cella all'ingresso esterno (*dromos*). Sopra la camera mortuaria poteva essere posta una colonna che fuoriusciva dal tumulo e sopra questa la canonica statua del defunto orientata verso la strada; oppure sul terreno del tumulo si poteva far crescere un piccolo boschetto, solitamente di cipressi o di piante sempre verdi.

Derivato idealmente dal tipo del tumulo è il mausoleo: edificio funerario caratterizzato dall'aspetto particolarmente imponente, prevalentemente a pianta centrale circolare, rappresentava una continuazione delle culture e delle tradizioni arcaiche, ricollegandosi alle sepolture etrusche o ai *tholos* micenei. I mausolei erano tombe ovviamente riservate agli aristocratici e ai benestanti, che li realizzavano per sé e per la propria famiglia. Il tipo del mausoleo è principalmente costituito dalla diversa combinazione tra l'elemento base del tamburo cilindrico con altri elementi: si possono, infatti, individuare numerose tipologie di mausoleo romano, tra cui quello a semplice tamburo circolare, quello con il tamburo posto su un podio parallelepipedo, quello con più tamburi sovrapposti e di diametro decrescente, quello che vede l'aggiunta di un pronao rettangolare e quello con una ulteriore recinzione funeraria a pianta quadrata. La matrice compositiva, data dalla combinazione di diversi volumi e diversi elementi architettonici, dei quali attraverso i ruderi più o meno lacunosi si ha oggi percezione, è uno degli aspetti su cui il progetto del nuovo deve concentrarsi: la chiara lettura delle singole parti e dei rapporti che le tengono insieme nella struttura architettonica complessiva deve concorrere, insieme alla trasmissione dell'aspetto monumentale del mausoleo, a guidare gli interventi per la rovina.

Alle tipologie tombali di dimensioni più piccole rispetto a quelle precedentemente descritte, si possono ascrivere i sepolcri monumentali: solitamente a pianta quadrata, erano in genere utilizzati per contenere le urne cinerarie e potevano avere dimensioni da pochi metri a decine di metri e forme piuttosto varie - a dado, ad ara, ad arco, a pilastro o a torre, a piramide, ad edicola, a tempio. Solitamente erano sprovvisti di una camera funeraria e al loro interno venivano predisposti degli alloggiamenti per le urne cinerarie oppure, talvolta, il defunto poteva essere tumulato nel terreno prima di costruirvi sopra il monumento. Un elemento caratteristico che a volte si riscontra in diverse tipologie è quello della rappresentazione di una falsa porta che simboleggia il punto di passaggio tra il mondo dei vivi e quello dei morti: essa poteva essere una rappresentazione in miniatura, come nelle stele, o una rappresentazione in grandezza naturale ricavata nella facciata del monumento oppure anche il monumento poteva esso stesso rappresentare complessivamente una o più porte. Altre tombe monumentali di piccole dimensioni, generalmente economiche, erano poi il cippo e la stele: talvolta però si presentavano estremamente raffinate e decorate, con sculture in alto rilievo, fregi ed incisioni. Queste tipologie sepolcrali di dimensioni minori possono essere considerate nell'intervento contemporaneo come oggetti, frammenti, da reinserire nel circuito archeologico o urbano, prevedendo delle azioni di riconnessione al contesto stratificato e mutato rispetto alla loro originaria condizione: operazioni, dunque, di ricucitura e di riattivazione semantica di sentinelle mute, totem mortuari, memento della caducità umana.



«L'architettura deve essere in grado di raccontare più storie. Noi crediamo che un progetto possa sopravvivere quando permette molteplici esperienze e interpretazioni. È importante che l'architettura riesca ad essere il racconto di molte cose, e non di una sola. E l'idea dell'illusione è un aspetto importante in una storia: si avvicina al risultato del tentativo di generare un universo perfetto in relazione alla storia, ma con la consapevolezza che questo assurdo desiderio sia in qualche modo destinato a fallire»

TEMPI DEL RACCONTO: IL PROGETTO TRA PERCORRENZA, PERCEZIONE ED EMOZIONE

3.1. Fabula e intreccio: il tempo della narrazione/il tempo della percorrenza

«Il racconto è un'operazione sulla durata, un incantesimo che agisce sullo scorrere del tempo, contraendolo o dilatandolo».

Italo Calvino, *Rapidità*¹⁴⁸

«La memoria è qualcosa di simile a un romanzo, o forse un romanzo è qualcosa di simile alla memoria».

Haruki Murakami, *L'ultimo prato del pomeriggio*¹⁴⁹

Nella pratica linguistica del racconto un ruolo centrale è quello dato alle relazioni di ordine con cui gli eventi sono raccontati: la sequenzialità - cronologica o meno, a seconda dello stile narrativo dell'autore - degli avvenimenti, l'esistenza di un prima e di un dopo e la successione logica dei fatti, rendono evidente la linearità di senso dell'opera letteraria dovuta al fatto che un testo si articola e si presta alla sua interpretazione esclusivamente attraverso le parole, portatrici di un significato ben preciso. Diverso è il caso dell'architettura: non esiste un modo univoco nell'osservare un'immagine architettonica; non vi è un'unica lezione da imparare dopo l'esperienza vissuta all'interno di un manufatto; non vi sarà sempre un unico modo per osservare ed attraversare uno spazio. Questo perché l'architettura coinvolge non solo la mente umana ma anche il corpo e i sensi tutti: da qualsiasi punto si inizi ad osservare, a percorrere, ad interpretare un'architettura, si potranno muovere ipotesi, giudizi, sensazioni differenti man mano che essa si dispiega allo sguardo e alla percezione dell'uomo che dentro e fuori di essa si muove.

Tuttavia esiste una sequenzialità anche nell'architettura, come scrivono Giuseppe Mazzariol e Giuseppe Barbieri: «tutta l'architettura – e ciò che la distingue dalla pittura – è giocata su un dopo; c'è un davanti, un dietro, un dentro, dei percorsi, una processione inimmaginabile sulla superficie del dipinto, o sull'immagine del cinema, dove conta soltanto un presente»¹⁵⁰. La tridimensionalità del manufatto architettonico, dunque, permette l'esistenza di questa sequenzialità o meglio della sua esplorazione in sequenza¹⁵¹ da parte del fruitore, legando indissolubilmente l'elemento temporale alla spazialità esperita. In particolar modo, nel progetto di architettura per l'archeologia, questa condizione assume una valenza ancora più profonda: il tempo del 'racconto delle rovine', con cui l'intervento del nuovo deve rapportarsi, si fonde con il tempo della 'comprensione' articolato attraverso il tempo della 'percorrenza'. Se il primo necessita di una logica espositiva cronologica, didascalica e scientifica, il secondo supera tali vincoli per rimettersi alla personale rielaborazione dell'esperienza da parte del visitatore: ad esempio la decisione di ridefinire e ridisegnare i percorsi originari all'interno di un'area archeologica per trasformarli in percorsi di visita, predisponendo interventi che favoriscano la comprensione dei diversi ambiti spaziali, è uno degli approcci che consente di rendere leggibili differenze di tempi e differenze di spazi, attraverso trattamenti materici e cromatici delle superfici.

¹⁴⁷
Intervista del Corriere della Sera a David van Severen di OFFICE KGDVS
www.living.corriere.it/tendenze/design/office-kersten-geers-david-van-severen-intervista-20592051813/2016

¹⁴⁸
I. CALVINO,
Lezioni americane.
Sei proposte per il prossimo millennio,
Garzanti, Milano
1988

¹⁴⁹
H. MURAKAMI,
"L'ultimo prato del pomeriggio" in trad.
it. A. PASTORE,
L'elefante scomparso e altri racconti,
Einaudi, Milano
2009

¹⁵⁰
G. MAZZARIOL, G. BARBIERI,
"Vita di Carlo Scarpa", in F. DAL CO (a cura di),
Carlo Scarpa, opera completa, cit., p. 21

¹⁵¹
Cfr. R. ARNHEIM,
La dinamica della forma architettonica,
Feltrinelli, Milano
1981



Villa rurale "La Olmeda", Palencia
Paredes e Pedrosa, 2009



Parco Archeologico di Bramsche-Kalkriese, Osnabrück
A. Gigon e M. Guyer, 1998-02

È il caso del progetto di Luigi Franciosini e Riccardo d'Aquino per *i percorsi nei Mercati di Traiano a Roma*¹⁵² (2008) in cui, con il trattamento delle pavimentazioni, la definizione tra ambiti interni ed esterni e il ridisegno dei limiti e delle soglie, la percorrenza all'interno dell'area si affianca e coincide con la narrazione della storia, con il racconto della rovina e dei frammenti urbani.

Lo stesso approccio è utilizzato per raccontare gli spazi domestici nel progetto di Paredes e Pedrosa per la *musealizzazione della villa rurale "La Olmeda" a Palencia*¹⁵³ (2009), risalente alla fase finale dell'Impero romano: il tema sotteso a questo intervento è senza dubbio il confronto tra diverse epoche, il tema archeologico in relazione al presente e la possibilità dell'antico di essere esempio contemporaneo. Lo spazio riservato alla percorrenza del visitatore è di poco sopraelevato dal piano del pavimento originale, garantendo in ogni punto una visione completa dell'area di sedime della villa e un intreccio di passerelle in legno che ricalcano i percorsi distributivi originari, senza perdere mai di vista la pianta complessiva ricca di 3000 mq di mosaici.

O ancora, è il caso del progetto per il *Parco archeologico a Bramsche-Kalkriese, Osnabrück*¹⁵⁴ (1998-2002) realizzato da Annette Gigon e Mike Guyer, in cui gli architetti definiscono tre sistemi di percorsi e soluzioni architettoniche astratte e simboliche che agiscono come riferimenti, segni e aiuti alla percezione. Per stimolare l'immaginazione del visitatore nella ricostruzione mentale della battaglia dei Teutoni contro i Romani, che nel 9 d.C. ebbe luogo in questa terra, sono stati realizzati tre percorsi differenti: uno segue il tracciato utilizzato con tutta probabilità dalle legioni romane, mediante grandi lastre di acciaio, un secondo indica le posizioni dei Teutoni e la loro libertà di movimento nel bosco attraverso stretti sentieri, e un terzo deriva dall'attuale divisione del terreno agricolo. In questo modo l'intervento del nuovo interpreta e racconta le diverse storie, personalità ed epoche vissute dall'area, sovrapponendole in un unico tempo presente ma differenziandole per trattamenti e materiali: il visitatore che percorre i sentieri ha una conoscenza didascalica degli avvenimenti, ma allo stesso tempo, la nuova configurazione del parco fa sì che egli sia immerso in un luogo senza tempo in cui rivivere le vicende del passato attraverso la sua immaginazione, permettendone così una comprensione più profonda in un secondo momento, successivo alla traduzione e alla metabolizzazione delle emozioni provate durante la visita.

La duplice valenza di racconto e di comprensione che ha il tempo della percorrenza, è strettamente legata, in maniera non secondaria, anche al concetto di memoria e della sua durata 'a breve termine' e 'a lungo termine' - aspetti entrambi appartenenti alla sfera del racconto. Se la memoria a breve termine è quella che consente di seguire il filo del discorso e lo svolgersi della storia, sarà la memoria a lungo termine quella che consentirà di ricordare il significato delle parole. Il tempo del racconto della rovina sarà, dunque, quello che avrà un effetto chiarificatore e immediato sull'attenzione del visitatore, mentre, attraverso la percorrenza all'interno del complesso archeologico si elaborerà il tempo della comprensione che necessiterà di una diluizione maggiore nella coscienza del fruitore. L'intervento architettonico deve considerare questa doppia dimensione temporale, rendendo immediatamente leggibili le preesistenze, evidenziandole e valorizzandole, ma al tempo stesso deve essere in grado di creare una realtà nuova, capace di suscitare emozioni che si radicano nella memoria e permettendo una comprensione più profonda del contesto archeologico. Il tempo della narrazione si articola in letteratura attraverso due principali espedienti che rispondono al nome di *fabula* e *intreccio*¹⁵⁵: l'autore di un racconto infatti

¹⁵² Cfr. R. D'AQUINO, L. FRANCIOSINI, "Restauro e sistemazione museale del complesso archeologico dei Mercati di Traiano", in *Conservare il passato*, Gangemi, Roma 2005. Cfr. L. UNGARO, d'Aquino - Franciosini: interventi ai mercati di Traiano, in «Area», n. 62, 2002
www.divisare.com/projects/326090-luigi-franciosini-mercato-di-traiano 2016

¹⁵³ Cfr. M. FERRARI, *Una teca che restituisce come un mondo finito*, in «Casabella», n. 783, 2009
www.divisare.com/projects/113687-paredes-pedrosa-arquitectos-roland-halbe-roman-villa-la-olmeda-palencia-spain 2016

¹⁵⁴ A. GIGON, M. GUYER, *Museo archeologico e parco a Bramsche-Kalkriese*, in «Casabella», n. 706/707, 2002/03

¹⁵⁵ Cfr. E. M. FORSTER, *Aspetti del Romanzo*, Garzanti, Milano 1991

sceglie la successione in cui esporre i fatti narrati, così come l'architetto ha la possibilità di scegliere le modalità con cui mostrare le rovine e definire un percorso di visita dentro e fuori di esse, decidendo cosa vedere prima, cosa dopo, come mostrarlo e perché, che relazioni creare fra i diversi punti di vista lungo il percorso, e così via. Il primo espediente è il racconto degli eventi nella successione in cui sono o sarebbero avvenuti, secondo il loro ordine logico e cronologico; il secondo espediente è la successione dei fatti così come vengono raccontati, con eventuali salti in avanti e indietro, descrizioni, digressioni, riflessioni parentetiche. La fabula in sostanza è la storia; l'intreccio è un meccanismo più complicato: in esso l'ordine temporale non conta, tanto che il narratore può stravolgerlo al fine di suscitare un mistero e creare un vuoto nel tempo, una sospensione della sequenza temporale, il cui significato si chiarirà solo alla fine. Nell'intreccio un elemento fondante è la casualità che mette in secondo piano la sequenza cronologica degli avvenimenti, necessitando del supporto della memoria e – come scrive Edward Morgan Forster – dell'intelligenza: «il mistero è essenziale per l'intreccio, né si può apprezzarlo senza l'intelligenza. Per apprezzare un mistero bisogna lasciare indietro una parte del cervello a riflettere, mentre l'altra parte continua a camminare. (...) Memoria e intelligenza sono strettamente connesse: non ricordando non possiamo comprendere»¹⁵⁶. Nel racconto degli avvenimenti, così come nel racconto delle rovine attraverso il progetto di architettura, come si è detto in precedenza, la memoria del lettore, così come quella del fruitore, aleggia riordinando, riflettendo e scoprendo sempre nuovi indizi atti alla comprensione dell'opera: il risultato di questo processo non sarà una sequenza di fatti o di immagini, ma qualcosa di esteticamente compatto, che il romanziere come l'architetto avrebbe potuto rivelare subito, ma che, se lo avesse fatto, non sarebbe mai diventato bello.

3.2. Analessi, prolessi, ellissi e sospensioni: il tempo della percezione

«L'ambiente come noi lo percepiamo è una nostra invenzione».

Heinz von Foerster, *La realtà inventata*¹⁵⁷

Nel racconto letterario oltre alle modalità con cui presentare la sequenza di avvenimenti, sono molto importanti - al fine di determinare le caratteristiche di un testo e di definirne le peculiarità rispetto ad altri testi - anche alcune figure retoriche che consentono di modificare l'andamento della narrazione. Lo scrittore, infatti, può decidere di rallentare il corso della storia o creare un salto temporale, un'ellissi, avendo come obiettivo quello di generare *suspance*, sogno, tensione, stuzzicando l'immaginazione del lettore: a volte nella narrazione si determina una sospensione nel presente narrante per dar luogo ad un'aura estatica, un ricordo indefinito in un eterno presente. Una caratteristica, questa della sospensione nel tempo, che è propria delle rovine: esse non sono altro che edifici antichi le cui parti mancanti, tagliate, incomplete, si offrono alla cooperazione dell'osservatore che ne immaginerà un completamento, possibile, ipotetico, non esente da dubbi. Se a determinare tale condizione nelle rovine è stato il lavoro del tempo e della natura, in letteratura la sospensione del racconto è possibile attraverso dei meccanismi che impediscono il procedere del testo e ritardano lo svolgimento degli avvenimenti con il dilungarsi su eventi accaduti

¹⁵⁶
E. M. FORSTER,
Aspetti del Romanzo,
cit., p. 41

¹⁵⁷
H. VON FOERSTER,
La realtà inventata,
Feltrinelli, Milano
1988

precedentemente; oppure tramite artifici che consentano allo scrittore di poter andare avanti nel tempo, raccontando in anticipo, non interamente, fatti destinati ad accadere solo in seguito. Allo stesso modo, l'architetto che lavora con le eredità della storia può decidere nell'allestimento e nella sistemazione di un'area archeologica sia di consentire una visione circolare delle preesistenze, più lenta e arricchita da racconti *a latere*, da elementi interposti lungo il percorso presso cui sostare per comprenderne il significato, da rimandi a parti già visitate ma presentate da diversi punti di vista, sia di consentire una visione aperta e dinamica dei reperti, anticipando con scorci e viste ciò che il visitatore potrà vedere in un momento successivo lungo il percorso oppure introducendo espedienti che consentano una conoscenza dell'intera area prima che il percorso sia concluso. Parlare, dunque, di *analessi*¹⁵⁸ e *prolessi*¹⁵⁹ in architettura è possibile e, soprattutto, utile al progettista per definire un'ulteriore sfumatura del tempo, quella della 'percezione' del fruitore, che va a sommarsi e a sovrapporsi agli altri tempi della 'percorrenza' e della 'comprensione' di cui si è già parlato.

Come si è detto, l'*analessi* è una figura retorica della narrazione letteraria e cinematografica che riavvolge la struttura della fabula - dunque della sequenza cronologica degli eventi - su sé stessa, raccontando avvenimenti che precedono il punto raggiunto dalla storia, ma talvolta è anche la ripetizione delle stesse parole nella parte centrale di più enunciati. Nei progetti di architettura per l'archeologia si può parlare di *analessi* anche quando, attraverso l'inserimento o il riutilizzo di frammenti, intesi come segni-fantasma di un passato perduto, si rimanda alla configurazione originaria del complesso. Ne è un esempio, il riutilizzo magistrale dei frammenti da parte di Giorgi Grassi nel *Teatro romano di Sagunto* (1986): l'architetto fa sì che «la costruzione di un teatro romano oggi»¹⁶⁰, ossia di un teatro che denuncia nel suo linguaggio architettonico l'appartenenza al proprio presente, continui a raccontare e a rimandare alla sua storia proprio grazie a quei pezzi di romanità incastonati nel nuovo edificio.

Ancora è possibile parlare di recupero analettico della storia della rovina quando il progettista cerca di riproporre e ridisegnare la sua conformazione originaria, pur rispettando la preesistenza: tra i tanti casi, è possibile ricordare l'intervento di Edoardo Tresoldi per la *Basilica di Siponto a Foggia*¹⁶¹ (2016) e quello di Pedro Salmerón Escobar per il *restauro della Silla del Moro (Castello di Sant'Elena) a l'Alhambra, Granada*¹⁶² (2012). Nel primo caso, l'artista Tresoldi ha ricostruito la sagoma della basilica paleocristiana del XII secolo andata distrutta, ridonandole vita quasi come fosse un ologramma: l'intervento, infatti, ha previsto la realizzazione della forma basilicale originaria attraverso l'utilizzo di un'eterea rete metallica, leggera e trasparente, che come in un sogno restituisce al presente la memoria storica del luogo, facendo dialogare archeologia e arte contemporanea. Nel secondo caso, l'architetto Escobar ricostruisce all'interno del grande complesso murario del XIV secolo solo la torre medievale, facente parte del circuito difensivo di Granada, permettendo così al visitatore di soffermarsi sulla storia di quell'edificio emblematico: dopo numerosi interventi di scavo archeologico e restauro avvenuti nell'Ottocento e nel Novecento, il progetto ha previsto il consolidamento e la ricostruzione della torre in modo da restituirle la conformazione e la matericità originaria, in contrasto con il resto del complesso in rovina e in equilibrio con il suo carattere di punto di avvistamento strategico in riferimento a l'Alhambra.

Un altro modo per poter interpretare l'*analessi* narrativa in ambito architettonico può essere quello di realizzare dei percorsi all'interno di complessi archeologici che preparino il visitatore alla conoscenza del luogo e delle preesistenze in esso contenute, attraverso una sorta di iniziazione, dilungandosi nel racconto - o mostrando - elementi collaterali alla storia vera e

¹⁵⁸ Spesso indicata con il termine inglese *flashback*

¹⁵⁹ In inglese *flashforward*

¹⁶⁰ G. GRASSI, *A proposito di Sagunto*, in «Casabella», n. 636, 1996

¹⁶¹ www.divisare.com/projects/314758-edoardo-tresoldi-basilica-di-siponto-foggia-italy 2016

¹⁶² www.pedrosalmeron.com 2016



Basilica di Siponto, Foggia
E. Tresoldi, 2016

Restauro della Silla del Moro (Castello di Sant'Elena) a l'Alhambra, Granada
P. S. Escobar, 2012



propria del sito: è il caso dell'intervento di Pierre Marchand Architecte + Volga Urbanisme & Paysage per la *Chapelle Saint-Thomas-Becket a Aiziers in Francia*¹⁶³ (2014), che prevede il restauro della cappella, delle oltre duecento tombe rinvenute, dei resti del lebbrosario e la creazione di un percorso di iniziazione e apprendimento immerso nel verde. Per giungere alla cappella del XII secolo, posta accanto ad un raro esempio di lebbrosario medievale in un'area verde e riparata dai numerosi alberi, il visitatore è guidato lungo sentieri ben definiti che accolgono arredi e totem informativi, organizzati per argomenti: la storia della malattia, la religione, il contesto medievale, del sito, i documenti e le immagini di riferimento tratte dalla letteratura e dalle arti. Il percorso così definito se rallenta l'arrivo al monumento vero e proprio, consente di raccontare al meglio il contesto storico e territoriale di cui esso fa parte, coinvolgendo emotivamente il visitatore che raggiunge il massimo della conoscenza nel punto più scenografico: un affaccio belvedere, momento culminante della ricerca spirituale, che offre la vista panoramica sugli anelli della Senna sottostante, evocando così la redenzione e l'elevazione dell'anima dei malati.

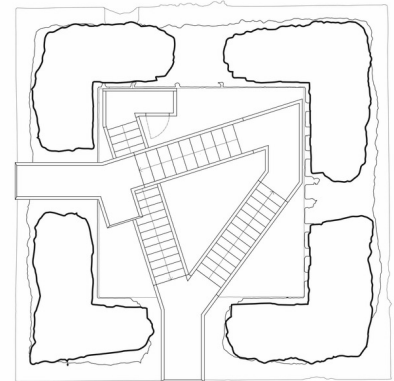
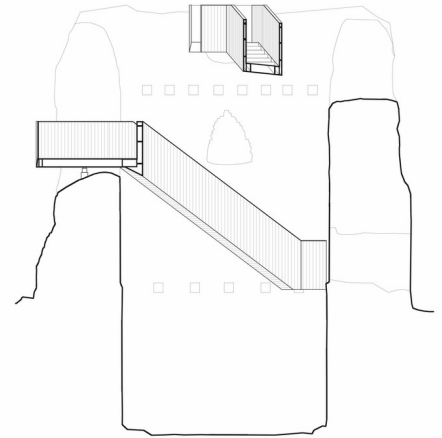
L'altra figura retorica citata, la prolessi, consiste invece nell'anticipazione di una parte della proposizione o del periodo per mettere in evidenza un concetto o una parola: in ambito narrativo, consiste nell'evocazione più o meno ampia di un evento successivo al tempo della storia in cui ci si trova. In ambito architettonico questo è possibile quando il progettista riesce ad anticipare uno spazio, attraverso visuali e prospettive impreviste e mai totalmente rivelate: nelle architetture di Carlo Scarpa questo espediente è molto frequente, se si pensa alla successione di spazi e agli scorci della *Tomba Brion a San Vito d'Altivole* (1970-1978) o alla statua di Cangrande al *Museo di Castelvecchio a Verona* (1958-1975). Nel progetto per l'archeologia tale figura retorica si esplicita quando la preesistenza è visibile e annunciata già prima che il visitatore possa fisicamente esperirla: è il caso, ad esempio, in cui si realizzano teche vetrate che inglobano le rovine o punti di vista definiti che, all'esterno dell'area, permettono di scorgere i resti archeologici.

Tra i numerosi esempi vi sono il *Museum Thermen am Viehmarkt a Treviri* (1996) di Oswald Mathias Ungers, una grande teca trasparente che protegge i resti delle terme del Foro e del monastero dei Cappuccini del XVII secolo e che ne permette la vista dalla grande piazza, anch'essa oggetto del progetto dell'architetto tedesco; la scatola di vetro realizzata da Roberto ERCILLA per la *Sancho El Sabio Foundation a Vitoria-Gasteiz in Spagna* (2008) a protezione dei resti di un antico cimitero che convive con il Centro di Documentazione e Ricerca sulla cultura e sulla storia basca, in un gioco di luci e rimandi di visuali; la grande aula di vetro del *Museo Gallo-Romano di Vesunna* (2003) realizzata da Jean Nouvel, in cui paesaggio esterno e resti archeologici sono posti in rapporto visivo, garantendo continuità tra le diverse stratificazioni della città, tra la città e la natura, e tra il sito e il processo di scavo; la piazza vetrata realizzata da Josè Maria Herrera e Josè Rueda per la *Plaza de la Almoina di Valencia* (2007), che permette la visione dei resti archeologici romani e medievali rinvenuti durante gli scavi per la realizzazione del nuovo spazio urbano.

Altre modalità per anticipare la visione di alcune parti dei sistemi archeologici durante la visita possono essere quelle di disporre il percorso del visitatore in una posizione sopraelevata rispetto al livello dei resti, così da permettere una visione complessiva dell'area che viene poi percorsa in un secondo momento; oppure quella di creare lungo il percorso degli scorci, degli aggetti, dei cannocchiali ottici che permettono di traguardare punti che solo successivamente potranno essere visitati.

È il caso dell'intervento di MAP Architects per la realizzazione del *percorso di visita nel*

¹⁶³
www.divisare.com/
projects/329654-
pierre-marchand-
architecte-volga-
urbanisme-paysage-
medieval-leprosy
2016



*bastione medievale di Rønde, Kalø Tower, in Danimarca*¹⁶⁴ (2016), in cui i racconti della rovina e del paesaggio sono strettamente connessi in un gioco continuo di rimandi e anticipazioni. I progettisti trasformano la torre - meta turistica di maggior attrazione della zona rimasta in stato di abbandono per circa sette secoli - in un punto d'osservazione panoramico, attraverso la realizzazione di un percorso verticale, "esperienza sensoriale"¹⁶⁵, di rampe a zig-zag a cui si alternano belvederi posti a differenti livelli come punti di arrivo adattati alle feritoie preesistenti. La scala in legno e acciaio crea uno spazio intricato dentro il vuoto cubico, culminando superiormente a cielo aperto: essa consente al visitatore di toccare con mano gli strati archeologici della torre e, allo stesso tempo, di attraversare la rovina e sorvolare il paesaggio circostante.

Ognuna delle modalità descritte per mettere in scena il racconto per l'archeologia ha l'obiettivo di riuscire a trasmettere oltre al valore prettamente storico e didascalico delle rovine, anche la valenza di sistema architettonico e paesaggistico plurisemantico attraverso la personale visione e metodologia adottata dai singoli progettisti: un insieme compatto e complesso fatto di materia antica, di parti aggiunte, di significati originari e rinnovati, di tempi e segni stratificati, che si svela nel momento in cui antico e nuovo si connettono nella contemporaneità esperita dal visitatore.

3.3. Racconti di luce, racconti virtuali: il tempo delle emozioni

«Lo spettacolo architettonico si offre consecutivamente alla vista; seguiamo un itinerario e davanti a noi si sviluppa un'enorme varietà di vedute; giochiamo con un diluvio di luce».

Le Corbusier, *Duex hôtel particulier à Auteuil*¹⁶⁶

Si è visto finora come sia possibile pensare ad un parallelismo tra l'arte narrativa dello scrittore e la pratica architettonica del progettista, analizzando le tecniche, gli strumenti e i dispositivi che entrambi hanno a disposizione; vi è tuttavia un ulteriore strumento con il quale è possibile raccontare storie e suscitare emozioni che solo l'architetto, narratore per immagini, ha il privilegio di poter manipolare: la *luce*. Da quella solare, che riveste e avvolge i volumi costruiti - modificandone la percezione - e che viene catturata per essere portata negli spazi chiusi -, all'uso di quella artificiale, il progettista ha nelle sue mani l'elemento chiave per donare un valore aggiunto alle sue creazioni: essa occupa un ruolo centrale nella stessa idea di architettura poiché ne definisce le qualità materiali così come ne esplicita le volontà simboliche e figurative, guidando il progettista nel processo ideativo e nel controllo formale del manufatto.

In particolar modo, in ambito archeologico la componente illuminotecnica consente, senza dubbio, di creare ambientazioni suggestive e sensoriali che donano una plusvalenza di significati alla antica realtà messa in scena. Ogni artista orienta la luce nella propria opera d'arte e plasma le sensazioni generate dai colori, ogni fotografo studia le sue direzioni e le modalità in cui essa viaggia per modellare lo scatto perfetto, ogni designer considera l'effetto che essa crea sulle forme delle proprie ideazioni: la luce può determinare il successo o il fallimento di qualsiasi creazione, nelle arti così come in architettura. Seppur costituita

¹⁶⁴ www.divisare.com/projects/335134-map-architects-kalo-slotsruin-visitor-access 2016

¹⁶⁵ www.startfortalents.net/2017/01/12/kalo-tower-map-architects-denmark/ 2017

¹⁶⁶ LE CORBUSIER, *Duex hôtel particulier à Auteuil*, 1960, in W. BOESIGER (a cura di), *Oeuvre complète: 1910-1929*, Vol. I, Editions Girsberger, Zurich 1964, p. 60



da entità immateriali la luce può, infatti, divenire entità fisica, materiale solido, pari alla pietra e al marmo, trasformandosi in quella musa che Luis Kahn definisce «donatrice di tutte le presenze»: essa assume una vera e propria dimensione psicologica e si presenta come elemento indispensabile della sintassi architettonica, tanto che Alberto Campo Baeza scrive che «l'architettura senza luce non è architettura», interpretando così la famosa massima lecorbusiana¹⁶⁷.

Il rapporto tra la luce e le rovine è parte integrante del progetto di valorizzazione e assume, in questi particolari contesti, un valore ancora più profondo poiché permette di enfatizzare alcune parti delle preesistenze, di metterne in risalto o in contrasto altre, di lasciarle in penombra talmente ancora, guidando così il visitatore in un *racconto cinematografico* fortemente emozionale, che consente di imprimere nella memoria, in maniera più segnata, sensazioni e immagini indelebili.

La luce, infatti, fissa le forme nella loro componente statica e, in risposta, l'archeologia concede alla luce ciò che l'architettura 'finita' offre in maniera meno esplicita: la possibilità di penetrare all'interno delle zone non illuminate e nascoste; la possibilità di stabilire il contrasto tra luce ed ombra in relazione alla profondità delle lacune e dei vuoti; la possibilità di stabilire gerarchie tra le aperture, nei rapporti e nelle serie di elementi, creando uno spazio impalpabile e ricco di suggestioni ed evocazioni simboliche.

Tra i tanti progetti per l'archeologia che approfondiscono il disegno della luce per la valorizzazione dell'antico, si può citare senz'altro il *Kolumba Museum di Colonia (2003-2007)* di Peter Zumthor: aspetto sempre rilevante nelle sue architetture, la luce diventa elemento essenziale della composizione artistica e contemplativa anche nel caso del Museo tedesco. Lo studio dell'illuminazione naturale che accarezza i volumi e penetra all'interno delle sale attraverso i trafori del rivestimento murario, diaframma leggero nonostante la sua massività, permette di sgravare le strutture dal peso della materia, creando minute vibrazioni di luce che costellano gli spazi delle rovine archeologiche rendendole mobili e intermittenti, come per magia. Allo stesso modo, Zumthor manipola la luce anche nel suo primo progetto realizzato per la *Copertura dei resti romani a Coira*¹⁶⁸, in Svizzera (1985-1986), risalenti ad un periodo che va dal I al IV secolo d.C.: qui la luce si riflette sulle doghe lignee della grande scatola a protezione delle rovine archeologiche e filtra all'interno, creando un conflitto di emozioni e di contrasti tra l'esterno dell'edificio, compatto e impenetrabile, e la sua intimità. L'interno, invaso dalla luce, si rivela come un mondo impreveduto, caratterizzato da muri ricoperti con tendaggi neri, scuri tunnel, e da un'illuminazione verticale che trapassa, attraverso i grandi lucernari metallici, per enfatizzare i resti antichi.

Anche nella sistemazione e protezione del *sito archeologico del Castello di Burgos a Burgos*¹⁶⁹ (2004) Maryan Alvarez-Builla + Joaquín Ibáñez Montoya usano un'espedito simile a quello pensato a Coira: padiglioni leggeri realizzati con un sistema a secco costituito da doghe di legno sottili e strutture metalliche lasciano entrare all'interno, filtrandola, la luce naturale ad illuminare le rovine. Tutto è qui attentamente studiato: punti luce del tetto, lucernari in copertura, scanalature del legno, pavimenti in cristallo per rendere il suolo invisibile ed il percorso incerto.

Un altro interessante intervento è il restauro e la musealizzazione de *Los Baños Califales a Córdoba*¹⁷⁰ (2007) di Francisco Torres Martínez: si tratta di un museo ipogeo realizzato nell'area in cui sono stati ritrovati i resti dei Bagni della Fortezza Araba. Il progetto prevede una nuova terrazza urbana che si unisce alla Plaza del Campo Santo de los Mártires e che si presenta come una grande piastra orizzontale, dalla duplice funzione di piazza e copertura

¹⁶⁷ «Architettura è il gioco sapiente, corretto e magnifico dei volumi raggruppati sotto la luce. I nostri occhi sono fatti per vedere le forme nella luce: l'ombra e la luce rivelano queste forme (...)» LE CORBUSIER cit. in C. NORBERG-SCHULZ, *Genius Loci, Electa*, Milano 1979, p. 77

¹⁶⁸ *Shelters for Roman archaeological site, Welschdörfli near Chur, Switzerland 1985-1986* in «A + U: architecture and urbanism 1», n. 316, gen. 1997, pp. 25-34, 71-77

¹⁶⁹ BUILLA + MONTOYA, *Parco archeologico nella fortezza del Castello, in «Casabella»*, n. 724, 2004

¹⁷⁰ www.divisare.com/projects/162807-francisco-torres-martinez-fernando-aldar-restauracion-de-los-banos-califales 2016



Museo Antiquarium, Siviglia
F. Palomino González, 2011



Sito archeologico di Praça Nova Do Castelo De São Jorge, Lisboa
J. L. Carrilho Da Graça e J. Gomes da Silva, 2009

per le rovine, che separa il sedime archeologico da quello della città contemporanea. La luce filtra all'interno del museo e illumina i resti, passando attraverso una serie di lucernari che consentono di osservare dall'alto - dalla quota della piazza - i frammenti sottostanti: nuove bucatore si allineano così a quelle originarie, posizionate nelle volte dei bagni arabi, annullando la distanza temporale tra vecchio e nuovo grazie alla creazione di suggestivi effetti chiaroscurali negli ambienti e rievocando gli spazi dell'acqua.

Condizione simile è quella del progetto di valorizzazione dei *Baños Árabes di Baza*¹⁷¹ (2008) di Ibáñez Arquitectos: in questo caso è stato realizzato un nuovo volume contemporaneo che funge da ingresso all'area archeologica ipogea in cui sono inseriti, come per l'esempio di Cordoba, dei lucernari in corrispondenza delle volte a botte sottostanti. Tramite questi lucernari, la luce naturale attraversa lo spazio e passa nelle caratteristiche bucatore stellate originarie: il disegno della luce diventa, dunque, essenziale per far emozionare il visitatore che riesce così ad apprezzare le qualità spaziali degli ambienti.

Lo studio dell'illuminazione artificiale, si è detto, è parimenti importante per la valorizzazione e la lettura delle rovine archeologiche e per la creazione di scenari suggestivi attraverso l'utilizzo sapiente della tecnica: uno tra i progetti più spinti in tal senso è il *Museo Antiquarium a Siviglia*¹⁷² (2011) di Felipe Palomino González, al di sotto della plaza de la Encarnación, facente parte del circuito di interventi Metropol Parasol. All'interno dell'area di visita, totalmente ipogea, è stata pensata una duplice tipologia di illuminazione artificiale, una per gli spazi architettonici di visita - colorata, moderna, tecnologica, avvolgente - e una per i resti antichi - bianca, minuta, dettagliata, d'accento: entrambe i sistemi hanno però l'intento comune di donare una nuova vita alle rovine che non sono più oggetto passivo di contemplazione, ma parte integrante di un sistema di spettacolarizzazione e di vera e propria messa in scena cinematografica e dinamica dell'antico, capace di creare sensazioni inaspettate.

Ancora, lo studio attento dell'illuminazione artificiale, può servire come poetico espediente per raccontare con chiarezza ciò che accade in quella delicata e misteriosa regione temporale in cui passato e presente si incontrano: lungo il perimetro dei volumi bianchi sospesi sulle rovine del sito di *Praça Nova Do Castelo De São Jorge, Lisbona* (2009), infatti, alla sera, tagli di luce corrono sui muri romani e sottolineano il punto di contatto tra le antiche e le nuove forme, dando vita così a uno spettacolare effetto scenografico.

La dimensione cinematografica, che - si è detto - appartiene al 'progetto di luce' per l'archeologia, vede le sue ragioni nel più profondo rapporto tra il concetto di percorrenza dello spazio architettonico e la visione filmica¹⁷³: l'architettura, infatti, si unisce al cinema in una pratica che concepisce la visione in relazione al movimento. Sia il cinema che l'architettura sono connessi da un atto narrativo: la lettura di un insieme architettonico avviene attraversandolo, così come la comprensione di un film avviene lasciandosi attraversare da un flusso di immagini dinamiche che restituiscono allo spettatore l'idea di uno spazio in cui egli ha la sensazione di trovarsi. Le immagini del cinema transitano sullo schermo attraverso spazi di luce e danno vita allo stesso movimento esperito dal visitatore nel suo percorso, interpretando in questo modo il peripatetismo narrativo dell'architettura. Così come un sito architettonico è «messo in movimento in quanto panorama»¹⁷⁴, allo stesso modo il cinema produce racconti itineranti, «creando uno spazio per guardare, scrutare vagabondare»¹⁷⁵: entrambi necessitano della luce come strumento conformante e significante. Non appare, dunque, fuorviante, a questo punto dell'indagine, introdurre un ulteriore aspetto della condizione cinematografica del progetto di architettura per l'archeologia, che di fatto

¹⁷¹ www.divisare.com/projects/162638-ibanez-arquitectos-fernando-alda-banos-arabes-de-baza 2016

¹⁷² www.divisare.com/projects/196658-felipe-palomino-gonzalez-fernando-alda-museo-antiquarium 2016

¹⁷³ Cfr. G. BRUNO, *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Milano 2006

¹⁷⁴ Ivi, p. 54

¹⁷⁵ Ibidem

oggi è parte integrante del concetto di allestimento di un sito: quello del *racconto virtuale*. Sempre più spesso, infatti, si fa affidamento sull'utilizzo di tecnologie in grado di permettere una restituzione e una ricostruzione tridimensionale delle rovine, in supporto alla fase di analisi e ricerca archeologica, e quasi sempre i dati acquisiti ed elaborati dagli studiosi si trasformano poi in potenti strumenti divulgativi riservati al grande pubblico. Come affermano John J. Jameson Jr. e Sherene Baugher, infatti «il primo decennio di questo millennio ha visto consolidarsi un nuovo atteggiamento da parte degli archeologi, che hanno definitivamente preso atto che non possono lavorare scollati dai meccanismi e dai programmi che trasmettono l'archeologia al pubblico. (...) La situazione è andata lentamente cambiando per cui abbiamo assistito al moltiplicarsi di visite a scavi, siti ricostruiti, rovine stabilizzate, allestimenti museali, giacimenti archeologici sistemati come musei all'aperto. Questo ha richiesto nuove e più profonde collaborazioni degli archeologi con storici, interpreti, educatori, curatori di musei, *exhibit designers*, *landscape architects* e altri specialisti»¹⁷⁶.

L'archeologia virtuale¹⁷⁷ è oggi giorno una realtà che ha come obiettivo il rendere accessibile e comunicare il patrimonio culturale antico attraverso applicazioni informatiche caratterizzate sia da un elevato impatto comunicativo e di apprendimento che da una elevata qualità scientifica e di contenuti culturali. Attraverso il racconto virtuale si cerca, dunque, di creare una lettura del passato fondendo il reale con il realismo, l'immagine con l'immaginario, comunicando informazioni complesse riguardanti le preesistenze e ciò che esse erano (o potevano essere) originariamente. L'archeologia virtuale traduce le informazioni raccolte dal lavoro sul campo (scavi, ricerche, documentazione, archivi) nei formati adatti al sapere digitale, proponendosi come un efficace strumento di trasmissione culturale: è una disciplina attraverso cui accedere in maniera visiva e interattiva a dati difficili da osservare, consentendo di trasmettere la conoscenza del sito con immagini tridimensionali e tour virtuali, ologrammi di personaggi del passato, proiezioni su schermi di vapore, *touchable screens* completamente trasparenti, ricostruzioni avvolgenti. Con questi strumenti nati dall'unione di metodologie e tecniche proprie delle *hard sciences* e quelle peculiari delle scienze umanistiche, il racconto dell'archeologia assume una nuova dimensione definendo ulteriori sfumature per la comprensione e percezione dell'antico: come sostengono Antonella Guidazzoli e Maurizio Forte, infatti, «la percezione e la comprensione dipendono dalle capacità percettive, dalla cultura e dall'esperienza individuali. Le tendenze attuali della ricerca nel campo della visualizzazione scientifica mirano ad approfondire la comprensione del processo di visualizzazione al fine di poter utilizzare conoscenze di psicologia della percezione unitamente a tecniche di *graphic-design*, per intervenire nella progettazione di sistemi di visualizzazione sempre più efficaci»¹⁷⁸. Ma quanto più si arricchisce l'offerta al visitatore tanto più si presentano nuovi obiettivi da raggiungere, in primis il bisogno di toccare con mano: è per questo motivo che è fondamentale affiancare tali tecnologie al dato reale, al reperto fisicamente presente nell'esperienza visiva coinvolgente e suggestiva. Un esempio di successo in tal senso è quello messo in atto nel lontano 1997 (ma realizzato nel 2005) nel sito archeologico di Ename, nelle Fiandre, il cosiddetto progetto *Timescope*¹⁷⁹: si tratta di un primo celebrato esempio di ricostruzione virtuale utilizzata per leggere *in situ* le rovine di un'antica abbazia benedettina. Questo sistema riveste ancora oggi grande interesse proprio perché conserva il legame fisico con il luogo originario: all'interno di un chiosco realizzato nel sito, il visitatore ha la possibilità di visualizzare, con l'aiuto di una telecamera guidata, la sovrapposizione del passato sul presente, con grande vantaggio per la comprensione delle poche rovine superstiti. Se però il caso di Ename è apprezzabile dal punto di vista

176

P. STONE, *Presenting the Past: A Framework for Discussion*, cit. in M. VAUDETTEI, V. MINUCCIANI, S. CANEPA (a cura di), *Mostrare l'archeologia*, Allemandi & C., Torino 2013, p. 131

177

Il termine "archeologia virtuale" nasce nel 1990 quando Paul Reilly lo propose in riferimento all'uso di modelli tridimensionali di monumenti e oggetti. La parola "virtuale" viene oggi utilizzata in maniera ampia, includendo semplici rappresentazioni 3D e perdendo quel fondamentale legame con il campo delle visualizzazioni interattive.

Cfr. P. REILLY, "Towards a virtual archaeology" in (a cura di) K. LOCKYEAR, S. RAHTZ, *Computer Applications in Archaeology*, British Archaeological Reports (Int. Series 565), Oxford 1990, pp. 133-139; M. GILLINGS, "Engaging Place: a Framework for the Integration and Realisation of Virtual-Reality Approaches in Archaeology" in L. DINGWALL, S. EXON, V. GAFFNEY, S. LAFUN, M. VAN LEUSEN, *Archaeology in the age of the Internet*, British Archaeological Reports (Int. Series, S750), Oxford 1997

178

A. GUIDAZZOLI, M. FORTE, *Archeologia e tecniche di eidologia informatica* in «Archeologia e calcolatorix», n. 3, 1992, p.37

179

Cfr. V. MINUCCIANI, M. LERMA, "Belgio e Lussemburgo: musealizzazioni fra archeologia romana e medievale", in M. C. RUGGIERI, *Musei sulle rovine*, Lybra Immagine, Milano 2007

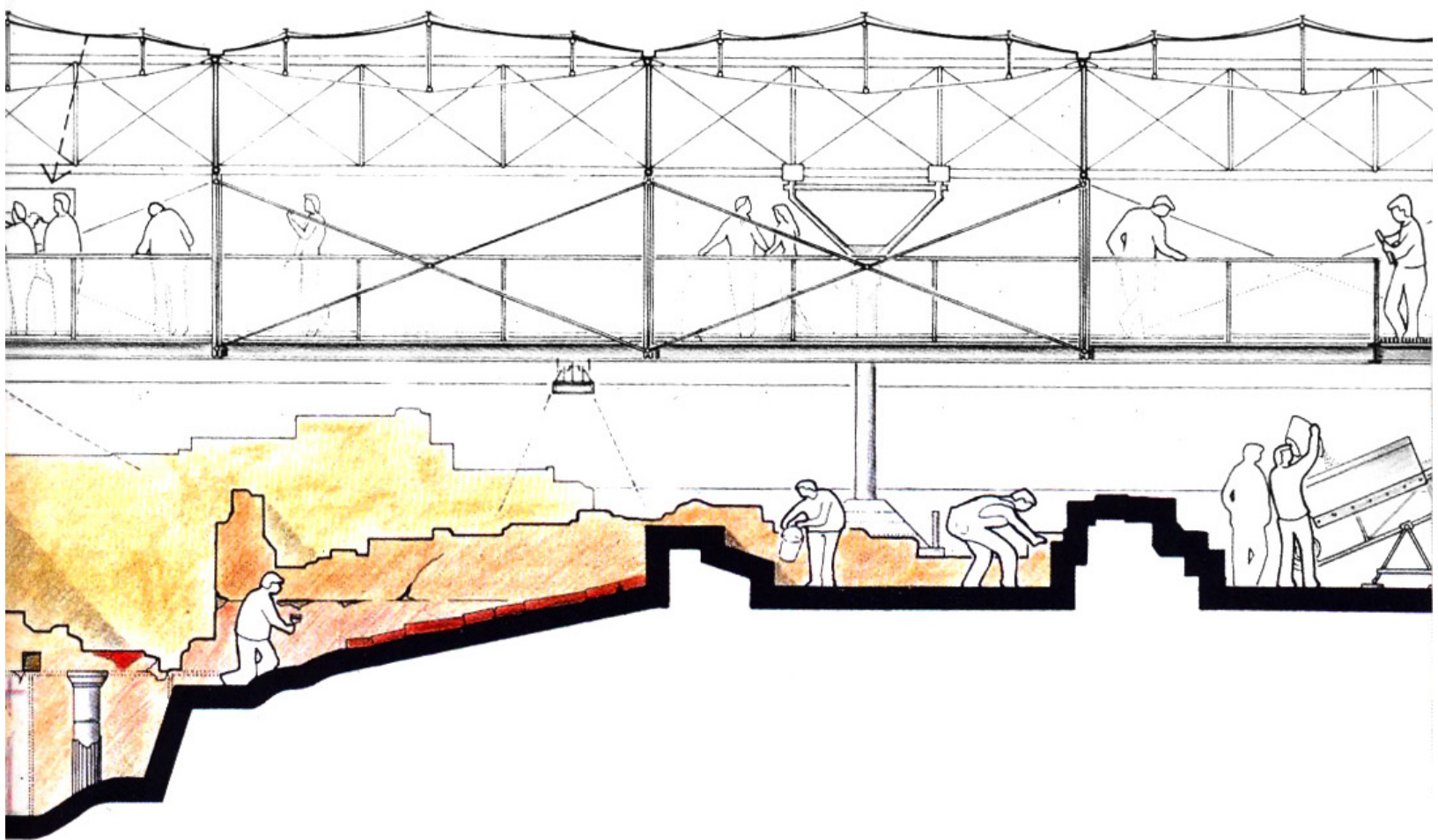
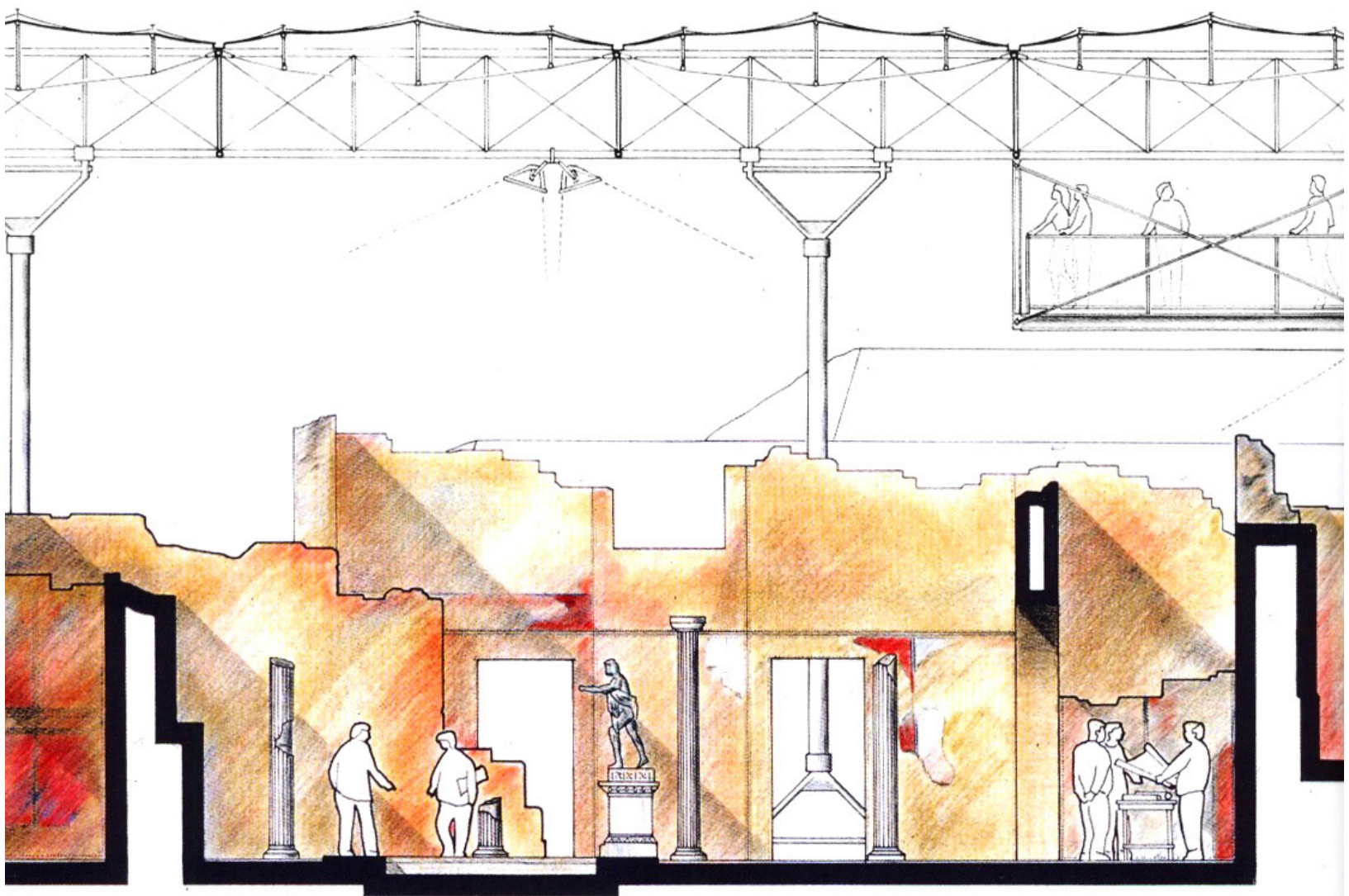
tecnologico, per la messa in scena di un racconto virtuale *in situ*, lo stesso non si può dire per l'attenzione rivolta al progetto di allestimento: il piccolo chiosco, camera aperta della visione reale-virtuale, non ha alcun legame col contesto, privo di uno specifico progetto compositivo, senza particolare attenzione nella scelta dei materiali, si presenta come l'elemento più modesto dell'intero esperimento¹⁸⁰. È bene, tuttavia, sottolineare che la realtà virtuale e le tecnologie necessarie per la sua applicazione, non devono però sostituirsi all'intervento di restauro e di architettura, ma devono fungere da valido supporto al progetto di allestimento, essendo divenuti ormai parte integrante del sistema lessicale globale condiviso: essi devono riattivare la meraviglia insita nell'oggetto da mostrare, non nello strumento che lo mostra.

¹⁸⁰
Cfr. V. MINUCCIANI, "Tecnologie, museo virtuale e ICT per la musealizzazione archeologica", in M. VAUDETTE, V. MINUCCIANI, S. CANEPA (a cura di), *Mostrare l'archeologia. Per un manuale-atlante degli interventi di valorizzazione*, cit., p. 138

¹⁸¹
C. FRETTOLOSO, *Dal consumo alla fruizione. Tecnologie innovative per il patrimonio archeologico*, Alinea Editrice, Perugia 2010, p. 77

¹⁸²
Ibidem

Infine, è opportuno ricordare che nel filone virtuale che contempla il rapporto con il luogo e con gli oggetti reali e le rovine, si inserisce anche l'*Augmented Mixed Reality (AMR)*, o più semplicemente *Augmented Reality*: una realtà aumentata che mira all'integrazione di oggetti virtuali all'interno della normale percezione dello spazio reale. Nella AMR non solo gli oggetti ma anche lo spazio stesso è interattivo, vivo o animato: la possibilità di sovrapporre il dato reale con il dato intangibile, immateriale, fatto di informazione offre lo spunto per ripensare alla fruizione in modo innovativo. Come scrive Caterina Frettoloso però, non bisogna dimenticare che «il visitatore sarà l'attore principale»¹⁸¹ del percorso interattivo, in cui egli «può sperimentare, attraverso l'impiego di strumenti tecnologicamente avanzati, modalità diversificate di comunicazione. Modalità che andranno indirizzare non solo all'oggetto archeologico in sé ma, anche, al contesto in cui si inserisce»¹⁸². Utilizzare queste tecnologie sempre più avanzate per scrivere nuovi racconti a partire dalle rovine sembra ormai non più una meta utopica o impossibile da raggiungere: lavorare sugli aspetti percettivi della comunicazione del contesto archeologico, in questo senso, interfacciandosi in ogni caso con il progetto di allestimento dell'area, permette non solo di trovare modalità più immediate di interazione, ma anche, di ampliare il pubblico che può accedervi.



4 OPERA IN FIERI: LO SCAVO ARCHEOLOGICO E LA SUA FORMA DINAMICA

4.1. Dinamicità dei dispositivi progettuali: il *work in progress*

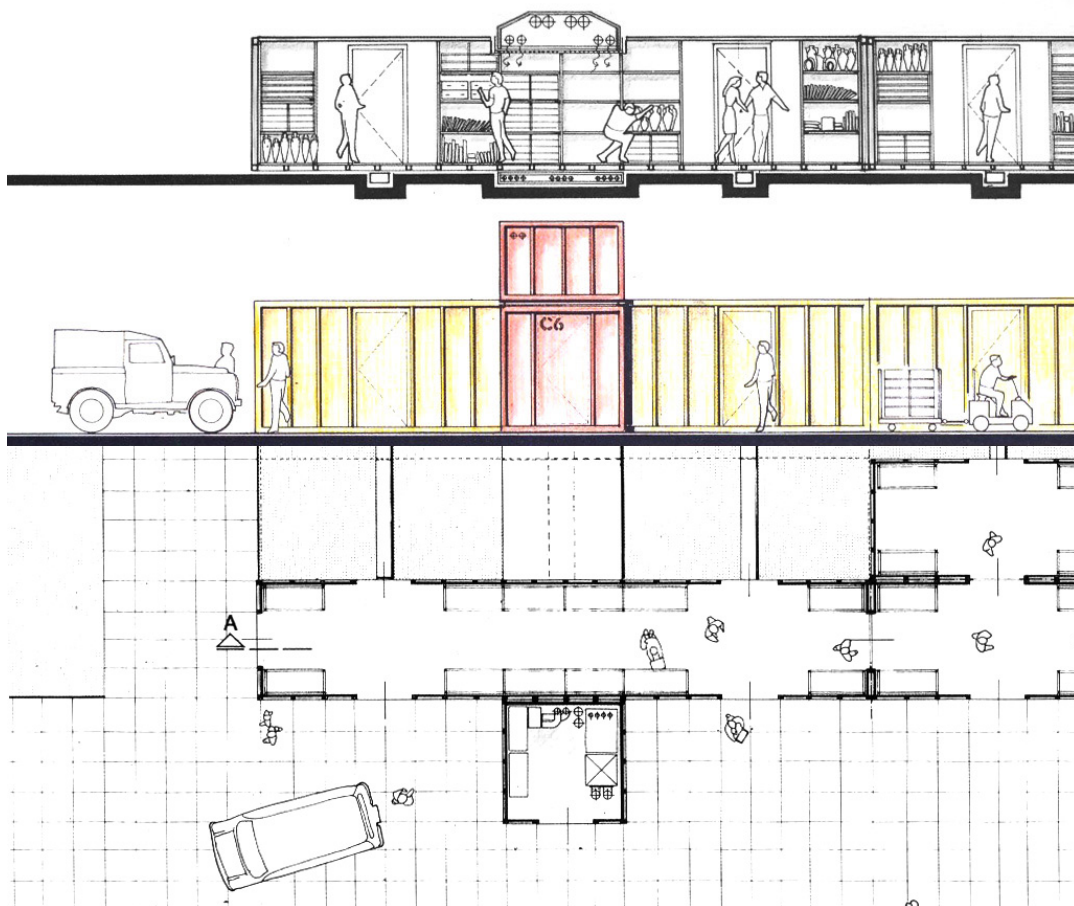
La realtà archeologica, per le sue caratteristiche di luogo della scoperta continua, si prefigura come inevitabilmente evolutiva e potenzialmente aperta, in virtù delle sempre nuove metodologie della ricerca - basate su continui rimandi e sulla provvisorietà dei risultati che vengono estesi oltre i limiti di volta in volta raggiunti -, e anche in virtù del rapporto osmotico e di reciproco scambio e modificazione con il territorio e il paesaggio. Tale realtà non è, dunque, che un interminabile *work in progress*, nella misura in cui essa comporta delle trasformazioni e delle condizioni sempre mutevoli, che necessitano di successivi adattamenti dinamici del *con-testo* (la città e il paesaggio) in relazione al rinvenimento di nuovi *testi* (le rovine) che tornano a far parte del palinsesto stratificato. Secondo questa concezione di apertura e modificabilità continua dell'ambito archeologico, è indispensabile una visione dialettica tra archeologia e progetto che contempli i termini opposti di regola ed eccezione, di stabilità e variazione, di controllo e libertà, in grado di definire una serie di 'dispositivi dinamici' che consentono di rispondere alle esigenze del caso. Questi dispositivi costituiscono alcune delle modalità di conformazione del progetto, inteso come strumento in costante trasformazione, capace di rispondere in maniera inclusiva alle sollecitazioni variabili della realtà per governarne gli inevitabili sviluppi temporali: il progetto di architettura per l'archeologia deve, quindi, presentarsi come artefatto mobile, articolabile, in grado di accettare la variazione, la casualità e l'imprevisto¹⁸³. È un progetto che, provocatoriamente, non ha termine: diventa esso stesso esplorazione dei cortocircuiti che si vengono a creare tra il nuovo e le condizioni sempre mutevoli della storia e del paesaggio riscoperti, come metafora dei tentativi umani di rapportarsi ad essi. Il cantiere archeologico, come scrive Tania Culotta, «produce due tipi di materiale: i reperti e le strutture architettoniche»¹⁸⁴: è dunque necessario indagare in che modalità le strutture a servizio del cantiere di scavo possono conformarsi con esso.

Tra i dispositivi progettuali dinamici che riescono ad interpretare queste esigenze, sondando le potenzialità di apertura del progetto architettonico al servizio della realtà archeologica *in progress*, vi sono senza dubbio le categorie operative dell'*estensione*, dell'*inclusione* e dell'*articolazione*.

La prima prevede una trasformazione del contesto in cui il progetto opera, che parte dall'analisi delle logiche strutturali che lo governano e che rivolge verso l'esterno le possibilità di crescita: è una modalità, quella dell'*estensione*, che interpreta le caratteristiche tipiche delle operazioni di scavo nel loro procedere per porzioni ben definite del territorio da esplorare, attraverso una strutturazione e un disegno cartesiano dell'ambito: secondo questo procedimento, il progetto del nuovo si configura seguendo una sorta di modularità prefigurata che talvolta sovverte. In questo senso, l'*estensione* è un dispositivo estroverso, rivolto cioè al superamento dei limiti fisici delle aree di intervento via via determinate: sottende così una tensione verso l'infinito che parte dalla strutturazione del suolo secondo regole precise, intese come tracce, per poi sconfinare al di fuori di esse. Regole che, a seconda delle circostanze variabili del processo di trasformazione, possono subire a loro volta modifiche nel tempo e nello spazio: l'intervento del nuovo si pone così in una relazione aperta col contesto e con la casualità degli eventi. Un progetto che assimila e fa proprio

¹⁸³
Cfr. A. MONACO,
Progetto aperto. Cinque strategie di architettura, cit.

¹⁸⁴
Cfr. T. CULOTTA,
Progetto di architettura e archeologia, L'Epos, Palermo 2009



Progetto 4 per Pompei
R. Piano, 1988



Parco periurbano della città romana di Claterna, Ozzano dell'Emilia
Tasca Studio Scagliarini + Tartari, 2009

il dispositivo dell'estensione graduale, in relazione alla condizione *in progress* del contesto archeologico, è quello ipotizzato da Renzo Piano per Pompei, in particolare il *Progetto 3*¹⁸⁵ che prevede l'allestimento di una copertura praticabile che accoglie al suo interno i visitatori e che cresce estendendosi con la crescita dell'area di scavo. Dal punto di vista tecnologico e realizzativo, ciò prevede la predisposizione di telai modulari leggeri che consentono nello stesso tempo di proteggere le strutture indagate dagli archeologi e di visitarle osservandole dall'alto: così l'area di scavo diventa un teatro in movimento, in cui le operazioni scientifiche e le necessità turistiche fanno parte di un unico sistema. Allo stesso modo, seguendo le regole che strutturano il cantiere archeologico, costituito da aree definite e sequenziali, quadrati o settori regolari, che aumentano in numero via via che lo scavo prosegue, una struttura - che si innesta nel palinsesto e contribuisce a conferirne una nuova configurazione - si espande e prende forma a partire dalle tracce delle preesistenze. In questa chiave, il progetto del nuovo muta al mutare della 'condizione iniziale', ossia in base alle modificazioni che l'area subisce durante le indagini scientifiche a causa delle sue imprevedibilità e scoperte, rendendo dinamica l'immagine complessiva del sistema antico-nuovo. Operazione inversa a questa dell'estensione è quella dell'inclusione, che prevede invece una crescita introversa che si realizza all'interno dei limiti fisici dell'area di scavo, incorporando nuovi elementi nella struttura preesistente o ridefinendo e riorganizzando le sue regole originarie. Tale dispositivo permette di dar vita ad uno spazio flessibile, aperto ad indefinite possibilità conformative, che può ospitare installazioni temporanee per un rapporto spaziale variabile nel tempo. Il terzo dispositivo che si vuole considerare in questa sede è quello dell'articolazione: esso assume una connotazione dinamica allorché prevede la configurazione di alcune parti del progetto del nuovo, secondo meccanismi di scomposizione legati alla lettura e all'interpretazione della conformazione originaria del contesto in cui si opera. Per dar luogo a queste scomposizioni, si fa affidamento a congegni costituiti da elementi giuntabili, snodabili, assemblabili, che permettono una modificazione dell'impianto iniziale del progetto che, da una conformazione chiusa e bloccata, diviene aperta e dinamica. Questo dispositivo fa sì che il progetto di architettura per l'archeologia si approssimi al funzionamento di quello che comunemente viene definito 'oggetto d'uso', non più statico, fisso e immutabile nello spazio e nel tempo. Un esempio in cui viene adottato questo dispositivo progettuale è, ancora una volta, il progetto di Renzo Piano per Pompei, in questo caso il *Progetto 4*¹⁸⁶ in cui l'architetto definisce le cosiddette *Treasure Houses*¹⁸⁷: queste sono delle 'scatole', concepite come container da realizzare nelle aree agricole ancora non scavate a nord della città, che hanno lo scopo di conservare i materiali provenienti dallo scavo. Le *Treasure Houses* non sono edifici, non sono appunto 'immobili', poiché rispondono alla logica secondo cui scavando si potrebbero trovare nuovi e interessanti materiali: sono oggetti non finiti, spostabili, smontabili, assemblabili, implementabili in relazione alle esigenze del caso, che funzionano secondo la logica dell'accumulo e il cui accesso è consentito solo agli specialisti della ricerca scientifica. Un altro interessante caso in cui è possibile avere evidenza della differenziazione tra elementi fissi e variabili del progetto in relazione alla lettura e all'interpretazione della dinamicità dell'ambito archeologico, è quello del *Parco periurbano della città romana di Claterna a Ozzano dell'Emilia, Bologna*¹⁸⁸ (2009) di Tasca Studio Scagliarini + Tartari: l'estensione del parco non coincide con il perimetro dell'antica città ma varia con l'avanzamento delle fasi di scavo, al fine di creare uno spazio dinamico e mai definitivo che si propone come luogo di conoscenza per la comunità locale e di valorizzazione dei risultati delle campagne archeologiche. Le tracce antiche, la struttura agricola basata sulla centuriazione e gli

¹⁸⁵ Cfr. R. PIANO, "Pompei, progetto per la città del tesoro" in U. ECO, F. ZERI, R. PIANO, A. GRAZIANI, *Le isole del tesoro. Proposte per la riscoperta e la gestione delle risorse culturali*, cit., p. 111

¹⁸⁶ Cfr. Ivi, p. 112

¹⁸⁷ Ibidem

¹⁸⁸ www.ec2.it/ladoarchitetti/projects/156131-tasca-studio-scagliarini-tartari-lado-architetti-valentina-milani-sabl-pac-parco-archeologico-di-claterna 2016

ambiti di scavo costituiscono la maglia strutturale del parco, mentre le variabili sono la presenza e la dimensione delle aree da scavare, il sistema di percorsi che li connettono, le aree dedicate ad attività didattiche e di laboratorio all'aperto; temporanei sono infine gli spazi dedicati ad eventi, spettacoli, attività ricreative. Il progetto assimila così le regole del processo archeologico, cresce, muta e si conforma a seconda delle variazioni delle condizioni dell'area in relazione alle operazioni di scavo.

Dalle riflessioni fin qui portate avanti, ne deriva che la pratica progettuale in aree archeologiche, dunque, non può riguardare solo la fase finale di rifunzionalizzazione, allestimento e valorizzazione dei reperti, ma - e soprattutto - anche tutte le «strutture di presidio delle tracce della storia»¹⁸⁹ che devono essere caratterizzate da un alto grado di flessibilità, in modo da adattarsi a tutto l'arco temporale in cui si svolgono le indagini conoscitive e le fasi di conservazione e tutela. Attraverso i dispositivi progettuali dinamici sopra descritti è possibile guidare la predisposizione di opere provvisorie temporanee, funzionali all'esecuzione delle necessarie operazioni archeologiche e restaurative, e far sì che esse rappresentino un'occasione per il progetto di architettura contemporanea in grado di rendere partecipe il visitatore. Tali sistemi provvisori devono essere concepiti non solo nel rispetto della normativa vigente e della sicurezza degli addetti ai lavori, ma *in primis* come componenti architettoniche coerenti e integrate nel contesto archeologico di riferimento.

Uno degli esempi a riguardo che meglio interpreta questa problematica è il progetto del *padiglione temporaneo nel chiostro dei Leoni all'Alhambra*¹⁹⁰ (2007) di Isabel García Garzón e Stefano Ferrario, realizzato per la pulitura delle statue della fontana all'interno del chiostro del Palazzo Generalife. A causa delle necessità di restauro *in situ* della fontana e del suo basamento, infatti, il progetto prevedeva la creazione di una struttura di protezione temporanea che permettesse i lavori nelle migliori condizioni tecniche: il padiglione si presentava come un elemento architettonico contemporaneo e aperto che consentiva la partecipazione visiva del visitatore al procedimento di restauro, rendendola così un'esperienza condivisa. La geometria e la forma semplice del padiglione stabiliva un dialogo con gli elementi islamici delle architetture del chiostro, adeguandosi alla scala del luogo, al ritmo delle colonne e alle visuali con le preesistenze. Altri esempi virtuosi, in tal senso, sono rappresentati dai ponteggi messi in opera per i *lavori di restauro dell'Arco di Traiano di Benevento* o del *Teatro Romano di Aosta*, realizzati con strutture modulari in acciaio, le cui sezioni sono state adattate a soddisfare le esigenze di fruibilità e di visibilità del bene dall'esterno dell'area; o ancora, il caso provocatorio dell'opera d'arte effimera realizzata da Mimmo Paladino a rivestimento dei ponteggi per il *restauro della Ghirlandina del Duomo di Modena*, dal forte impatto comunicativo.

¹⁸⁹
R. BARTOLONE,
Dai siti archeologici al
paesaggio attraverso
l'architettura, in
«Engramma», n. 110,
ottobre 2013

¹⁹⁰
M. VANORE, M.
MARZO
(a cura di), *Luoghi
dell'archeologia e
usi contemporanei.
Archaeology's
places and
contemporary uses. A
call for proposals of
architectural designs*,
Luav, Venezia, 2010,
p. 125

In ognuno dei casi indicati, l'attenzione alle componenti provvisorie e temporanee del progetto di architettura per l'archeologia e per il restauro rientra nella concezione più generale di una logica di trasformabilità e dinamicità del sistema antico-nuovo: l'inevitabilità del mutamento continuo delle realtà archeologiche e del contesto al quale esse appartengono fa sì che esse non possano che essere lette e progettate come 'opere aperte', all'interno delle quali si iscrive l'intera azione progettuale che mira al ristabilimento di un equilibrio tra i tempi della 'permanenza' e della 'trasformazione'.

4.2. Musealizzare il processo archeologico: fruizione delle aree di scavo

Il processo di scavo è l'operazione emblematica e caratterizzante il lavoro dell'archeologo: manifestazione corale e 'spettacolare' che si articola tra scoperta, raccolta, analisi e catalogazione dei reperti: essa attribuisce valore e senso al sito archeologico. In origine, come si è detto (§2.3. – *Parte prima*), lo scavo era soprattutto lacerazione, estrazione, sottrazione, e afferiva ai limiti dell'area archeologica, definendone perimetri e spessori, scandendone le consistenze interne - qualitative e dimensionali - e, allo stesso tempo, tendendo a ricostruirne anche i vuoti attraverso un richiamo alla storia stilistica delle forme. In seguito, da processo incentrato sull'accumulo, lo scavo si è trasformato in un'operazione pluridirezionale e territoriale, con caratteristiche spazio-temporali che lo hanno trasformato in una disciplina ambientale e sociale. In un misto di terra, polvere, storia, misurazioni millimetriche e secolari, le attività di scavo possono anch'esse essere considerate - al pari del vero e proprio bene da fruire - un'attrazione per il visitatore, avvolte in un'aura mitica e talvolta stereotipata che vede l'archeologo-avventuriero immergersi nei segreti e nei tesori custoditi dal sottosuolo. L'intento di 'musealizzare' le operazioni di scavo, rendendo disponibile e visibile il momento in cui il passato del luogo si sovrappone al presente - in un processo ripetibile e continuo -, consente senza dubbio di attribuire una dimensione cinematografica al sito, donando una caratterizzazione dinamica sia al progetto di allestimento dell'area archeologica che all'esperienza percettiva del visitatore, il quale viene, in questo modo, investito della responsabilità di «lettura attiva»¹⁹¹ del contesto.

Come scrive, infatti, Renzo Piano «nelle ricerche archeologiche (...) lo scavo (...) diventa museo di sé stesso (...) come uno spettacolo, lo spettacolo più importante»¹⁹². Il momento in cui si scava è, inoltre, quello più delicato dell'azione scientifica: infatti nell'istante in cui i reperti e le rovine vengono riportati alla luce, eliminando lo strato di protezione naturale che per anni li ha custoditi, essi cominciano a deperire, rendendo così fondamentale la possibilità di catturare l'attimo della scoperta. Far sì che tale attimo venga non solo registrato secondo le regole della disciplina scientifica - quindi attraverso fotografie, schede, descrizioni da archiviare - ma potenzialmente condiviso anche con i visitatori, attribuisce un ulteriore pregio al processo di valorizzazione di un'area archeologica. Secondo questa visione, essa diviene un «grande teatro abitato»¹⁹³ non solo dalla comunità di archeologi, restauratori, muratori e ingegneri, ma anche dai fruitori: in tale ottica, i tempi della scoperta non saranno più «quelli dello studio scientifico, ma devono essere subordinati alle esigenze degli spettatori»¹⁹⁴. La preesistenza riportata alla luce - i testi della storia - diventano così racconto e l'attività di scavo diventa esibizione di sé stessa, in una logica che vede sempre più crescente l'attenzione per gli aspetti comunicativi delle risorse culturali. La comunicazione efficace del bene archeologico, difatti, accresce il valore che i fruitori attribuiscono al sito, concorrendo all'educazione e alla sensibilizzazione dei visitatori verso le testimonianze del passato: per definire le modalità con cui rendere pubbliche le ricerche scientifiche e valorizzarne i risultati per un arricchimento culturale complessivo, l'archeologia si sta aprendo a nuove forme di 'pubblicità' *in itinere*, in particolare proprio nelle aree di scavo. Sempre più spesso vengono infatti allestite piccole mostre di cantiere, visite guidate e recinzioni più trasparenti così da stabilire un contatto diretto con l'opinione pubblica e rendere ragione di quanto si sta compiendo e studiando.

¹⁹¹
C. BERTELLI, "Appunti sulla tavola rotonda" in U. ECO, F. ZERI, R. PIANO, A. GRAZIANI, *Le isole del tesoro. Proposte per la riscoperta e la gestione delle risorse culturali*, cit., p. 171

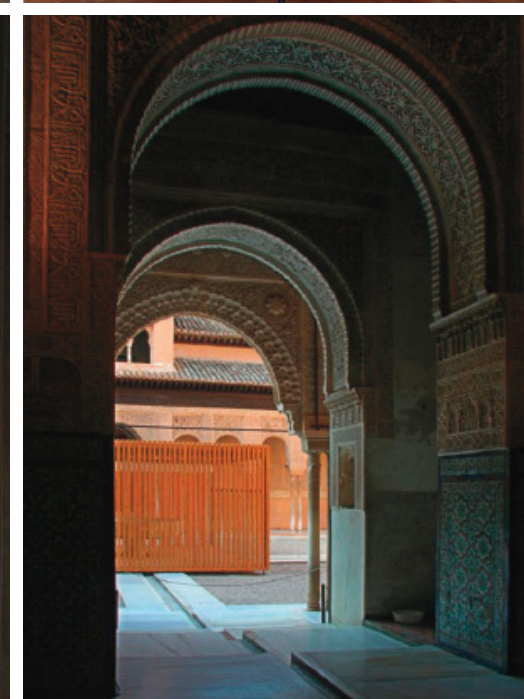
¹⁹²
R. PIANO, "Pompei, progetto per la città del tesoro" in U. ECO, F. ZERI, R. PIANO, A. GRAZIANI, *Le isole del tesoro. Proposte per la riscoperta e la gestione delle risorse culturali*, cit., p. 111

¹⁹³
G. LONGOBARDI, *Pompei sostenibile. Studi della Soprintendenza Archeologica di Pompei, 05, L'Erma di Bretschneider, Roma 2002*, p. 77

¹⁹⁴
Ibidem



Padiglione temporaneo nel chiostro dei Leoni all'Alhambra
I. García Garzón e S. Ferrario, 2007



Lavori di restauro a Pompei
foto: C. Barbieri, 2016

Oltre al già citato progetto avanguardistico¹⁹⁵ proposto per Pompei da Renzo Piano alla fine degli anni '80 - in cui, come si è detto, egli prevedeva la realizzazione di una leggera struttura in acciaio a protezione delle aree indagate che scendeva nel terreno man mano che lo scavo procedeva verso il basso, accessibile ai visitatori così da permettere loro di assistere alle operazioni in tempo reale -, numerosi sono stati i casi in cui si è scelto di rendere fruibile l'area archeologica non solo agli addetti ai lavori ma anche al grande pubblico. Tra i tanti casi, si ricorda quello ben riuscito dei "cantieri evento" organizzati dalla Soprintendenza per i beni e le attività culturali della Regione Autonoma della Valle d'Aosta dal 2007¹⁹⁶: tali cantieri sono stati progettati e realizzati in modo che le componenti emozionali, didattiche e comunicative unissero il concetto di divertimento a quello di apprendimento. In due piazze interessate dalle campagne di scavo sono stati installati impianti di cantiere visivamente aperti al pubblico che quotidianamente transitava tra i percorsi cittadini, così da permettere di osservare quanto stesse avvenendo all'interno della zona oggetto di indagine. Attraverso un percorso di visita sicuro, inoltre, i due cantieri sono stati resi fruibili e i visitatori, accompagnati dal gruppo di archeologi incaricati delle attività di ricerca, hanno avuto gli strumenti necessari per comprendere la metodologia operativa, praticata in tempo reale.

Allo stesso modo, anche i recenti interventi di scavo e restauro realizzati nell'ambito del *Grande Progetto Pompei – Pompei per tutti*¹⁹⁷ sono stati concepiti e cantierizzati contemplando la possibilità di essere visibili da parte dei visitatori: la complessità dei cantieri diffusi in maniera capillare nel sito pompeiano, attraverso cinque sottocantieri contemporanei, ha dovuto confrontarsi con l'esigenza fondamentale di limitare al minimo le chiusure al transito dei turisti nonostante i lavori interessassero principalmente i percorsi di visita. La Soprintendenza Speciale per Pompei, Ercolano e Stabia assieme alla Direzione Generale del *Grande Progetto Pompei* ha definito, dunque, «un nuovo modo di raccontare gli interventi di lavoro nel sito archeologico e rendere il pubblico partecipe delle attività di restauro e valorizzazione in corso negli scavi»¹⁹⁸ per la realizzazione di un percorso di circa 1,5 km che attraversa l'area centrale dell'antica Pompei consentendone la visita anche a persone con difficoltà motorie: le lavorazioni, infatti, sono state eseguite senza l'utilizzo di teli a copertura delle recinzioni per non sottrarre alla vista dei visitatori le operazioni in corso sui resti archeologici, in una logica di trasparenza e permeabilità visiva. Inoltre, anche in questo caso, durante una serie di giornate dedicate nell'agosto 2015, gli archeologi sul campo hanno illustrato e raccontato la loro attività ai turisti.

Grazie a queste attività di tipo divulgativo - supporti didattici, visite guidate, allestimenti fino a giungere a performance teatrali e intrattenimenti - è senza dubbio possibile valorizzare e conoscere il patrimonio culturale con conseguenze positive sul piano dell'identità locale e sullo sviluppo economico. Occorre, in ogni caso, che la definizione di tali attività faccia parte di un progetto ben più ampio e per certi versi globale, dal carattere interdisciplinare, in cui archeologia, architettura, urbanistica, scienze sociali e paesaggio convergano nel raggiungimento dell'obiettivo comune di rendere le aree di scavo una vera risorsa per il territorio. Occorre, in particolare, che la fruibilità delle aree di scavo diventi una tematica reale a cui il progetto di architettura per l'archeologia deve dare risposte, nel rispetto della sicurezza e della tutela dei beni, per permettere la definizione di una disciplina – realmente – compresa e condivisa tra comunità, territorio e enti preposti alla tutela del patrimonio storico. Si tratta, dunque, di una questione culturale, sociale, progettuale. Tale lettura della problematica ha portato, in questa sede, alla convinzione che sia necessaria una vera e propria 'musealizzazione del processo di scavo', in cui l'idea della *performance* partecipata

¹⁹⁵ Progetto 3; Cfr. R. PIANO, "Pompei, progetto per la città del tesoro" in U. ECO, F. ZERI, R. PIANO, A. GRAZIANI, *Le isole del tesoro. Proposte per la riscoperta e la gestione delle risorse culturali*, cit.

¹⁹⁶ MiBAC, *La valorizzazione dei siti archeologici: obiettivi, strategie e soluzioni*, XI Borsa Mediterranea del Turismo Archeologico, Edizioni MP MIRABILIA srl, 2008, pp. 89-91

¹⁹⁷ Cfr. F. SIRANO (a cura di), *Pompei per tutti, arte'm*, Napoli 2016

¹⁹⁸ www.pompeisites.org 2016

si fonda con il rispetto per la rigosità del processo scientifico: questa musealizzazione è da intendere come potente strumento per la trasmissione e la conoscenza delle attività di indagine e – attraverso la comprensione da parte del pubblico – per una loro accettazione consapevole. Il progetto di architettura deve quindi affiancare, sin dai primi istanti, il progetto di allestimento del cantiere di scavo: l'obiettivo è quello di prevedere questa componente di 'permeabilità alla visita', rispettosa e trasparente, durante i lavori di ricerca e di contemplare la 'partecipazione aperta' del fruitore non solo al sistema archeologico restituito dall'indagine scientifica ma anche all'intero processo materiale e conoscitivo che lo comprende.

4.3. Proteggere i resti: coperture archeologiche temporanee

Un altro tema che ha a che fare con la dimensione mutevole e dinamica dello scavo archeologico è senza dubbio quello della protezione dell'area di indagine tramite coperture temporanee: questa tematica porta con sé una serie di riflessioni che vanno dal dato prettamente pragmatico e deterministico della salvaguardia della materia antica rinvenuta alle questioni formali e interpretative della preesistenza.

Con la nascita dell'archeologia come scienza, il problema della protezione dei rinvenimenti non fu in realtà immediatamente contemplato: nel corso del Settecento, infatti, i primi scavi sistematici prevedevano la rimozione delle parti ritenute più pregiate, che venivano poi conservate nelle collezioni nobiliari private, e una certa indifferenza per le parti restanti. Successivamente, con l'apporto dell'archeologo spagnolo Pietro La Vega, sebbene tale pratica di distacco delle decorazioni fosse ancora legittimata, si cominciò a considerare da un lato la necessità di rappresentare graficamente le condizioni integrali dei rinvenimenti prima delle operazioni di *spolio*, e dall'altro l'opportunità di presentare al pubblico le aree di scavo sentendo di conseguenza la necessità di salvaguardare le preesistenze *in situ*. Solo alla fine dell'Ottocento, in seguito alle attività di Giuseppe Fiorelli, la protezione delle rovine riportate alla luce divenne uno dei problemi centrali della ricerca archeologica. Per tali motivi vennero emesse delle ordinanze e dei permessi per la realizzazione nei siti archeologici di strutture estranee a quelle antiche, neutre e anonime, che avessero come obiettivo unico quello della salvaguardia dalle intemperie. In Italia, solo negli anni '80 del Novecento, in occasione dell'importante convegno¹⁹⁹ del 1984 sulle coperture archeologiche nelle aree vesuviane tenuto a Napoli, la questione cominciò a essere disciplinata e inquadrata, analizzandone le specificità: in tale occasione Franco Minissi - progettista delle famose *coperture archeologiche della Villa del casale di Piazza Armerina a Enna* - espose la sua teoria circa la musealizzazione delle aree di scavo da attuarsi con progetti architettonici di coperture distinte in quattro tipologie possibili: coperture provvisorie; coperture unitarie di interi complessi archeologici con funzione museale, autonome rispetto ai resti antichi; coperture che ripropongono arbitrariamente spazi e volumi di pura invenzione ed in contraddizione con l'originaria planimetria del complesso; coperture che ripropongono su basi filologiche le forme e i volumi originari resi con materiali moderni e per questo reversibili. Altre classificazioni tipologiche delle coperture, per restare nel panorama culturale italiano, sono quelle di Giorgio Gullini che le suddivise in coperture filologiche sia nella forma che nei materiali; coperture che imitano la forma e i volumi originari ma con materiali diversi; coperture del tutto indipendenti dal contesto di riferimento²⁰⁰. E così via negli anni ancora numerosi altri studiosi si sono spesi

¹⁹⁹ Gli Atti del Convegno "Le coperture delle aree vesuviane" (Napoli 1984) furono pubblicati sulla rivista «Restauro», n. 81, 1985

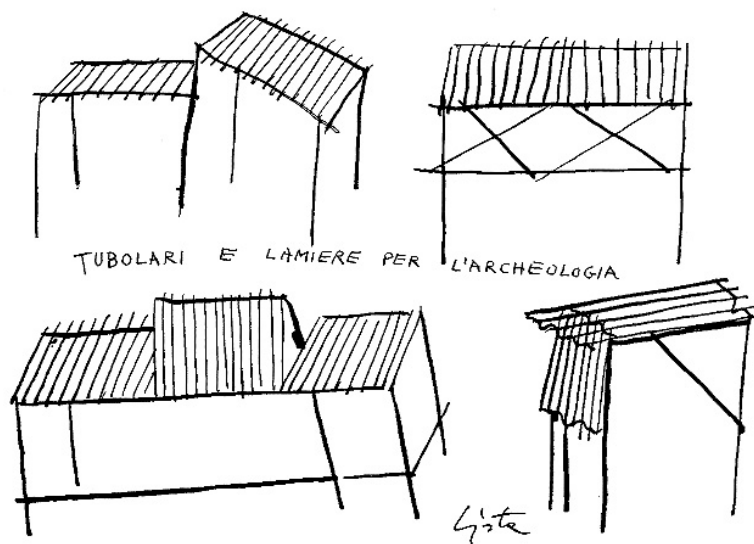
²⁰⁰ G. GULLINI, "Il restauro a Pompei" in L. FRANCHI DALL'ORTO (a cura di), *Restaurare Pompei*, Napoli 1991

per una catalogazione dei sistemi protettivi, dimostrando un vivo interesse per questo aspetto centrale della conservazione *in situ* delle rovine riportate alla luce.

Ad un'analisi generale, le coperture oggi osservabili nelle aree archeologiche sono distinguibili in due macrocategorie: da un lato strutture precarie realizzate con tubi metallici da cantiere e lastre ondulate di diversi materiali e dall'altro opere di respiro più ampio, in cui l'aspetto progettuale risulta avere un peso maggiore rispetto alla finalità conservativa. Recentemente sono stati portati avanti alcuni studi al fine di indagare gli effetti dell'interazione fisica fra struttura di protezione e strutture archeologiche protette: l'ISCR - Istituto Superiore per la Conservazione ed il Restauro, ha condotto infatti ricerche specifiche e realizzazioni sperimentali, in collaborazione con altri istituti di ricerca. In particolare, negli anni 2000-2003 è stato definito, in partenariato con l'Ente Nazionale per le Energie Alternative (ENEA), un progetto di ricerca sulle coperture archeologiche che ha visto la compilazione di un censimento delle strutture protettive esistenti in Italia, individuando i criteri generali utili alla loro progettazione e inserendo i risultati di queste indagini nell'archivio informatico del Sistema Informativo Territoriale della 'Carta del Rischio del Patrimonio Culturale'. L'impegno nell'indagare questa complessa problematica è sempre attivo poiché elevato è il grado di complessità di un tema annoso che - in fondo - è ancora tutt'oggi irrisolto.

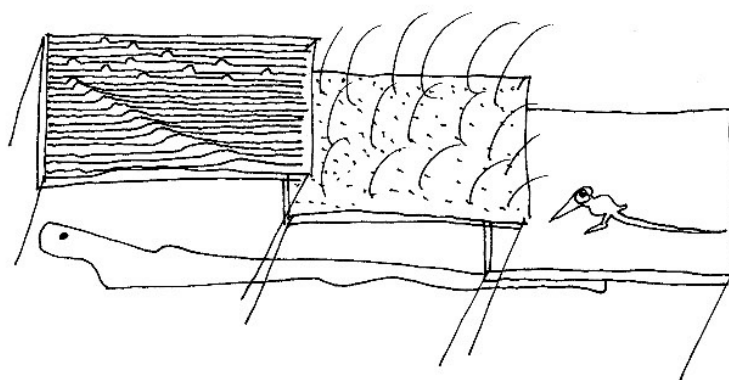
L'origine della questione va sicuramente rintracciata nella necessità effettiva di dare una risposta al problema protettivo, attraverso tecnologie e sistemi - tecnici e strutturali - semplici, flessibili e veloci, afferenti alla sfera degli strumenti cosiddetti 'provvisori' presenti nei cantieri archeologici: le coperture temporanee nascono dalla necessità di consentire, nelle migliori condizioni possibili, le operazioni di rinvenimento, ricognizione, studio, documentazione e restauro della materia antica, evitando che questa venga attaccata dagli agenti atmosferici, durante l'intera e - tuttavia - imprevedibile durata degli scavi. Tali coperture rispondono generalmente a requisiti comuni, come essere alte a sufficienza da poter permettere agli archeologi di scavare senza consentire alle intemperie di agire sui manufatti antichi; garantire un'illuminazione interna alle aree di scavo tale da non permettere fenomeni di degrado dovuti alla crescita di vegetazione e muffe; essere in grado di coprire l'area di scavo evitando però che la struttura portante interferisca in maniera eccessiva con le preesistenze rinvenute. Allo stesso tempo, le coperture temporanee hanno, in virtù della pratica di musealizzazione delle operazioni di scavo di cui si parlava in precedenza (§4.2. - *Parte seconda*), anche il compito di offrire riparo ai visitatori e al pubblico di non addetti che partecipa visivamente al processo conoscitivo della ricerca archeologica: l'importanza della comunicazione durante le fasi di indagine scientifica, dovuta alla necessità di raggiungere un numero sempre più ampio ed eterogeneo di utenti, si intreccia, dunque, con l'esigenza progettuale di definire la temporaneità dei sistemi di protezione. Sebbene, però, tali dispositivi siano concepiti come provvisori, troppo spesso a causa dell'indisponibilità di adeguate risorse finanziarie e di un'inadatta programmazione degli interventi, diventano di fatto definitivi nel tempo: in moltissimi casi, infatti, sistemi provvisori restano sul sito anche dopo lo smantellamento del cantiere, presentandosi come elementi precari, inadatti a svolgere una funzione a lungo termine, inaffidabili, deformabili, in grado di provocare, per tali ragioni, danni alle strutture antiche sottostanti.

Oltre all'aspetto tecnico e tecnologico, questo fenomeno di trasformazione degli elementi protettivi dalla loro condizione di temporaneità a quella di stabilità, pone in ogni caso delle questioni ben più profonde che, come si è accennato, hanno a che fare con il concetto stesso di interpretazione, modificazione, interrelazione tra il nuovo e l'antico:

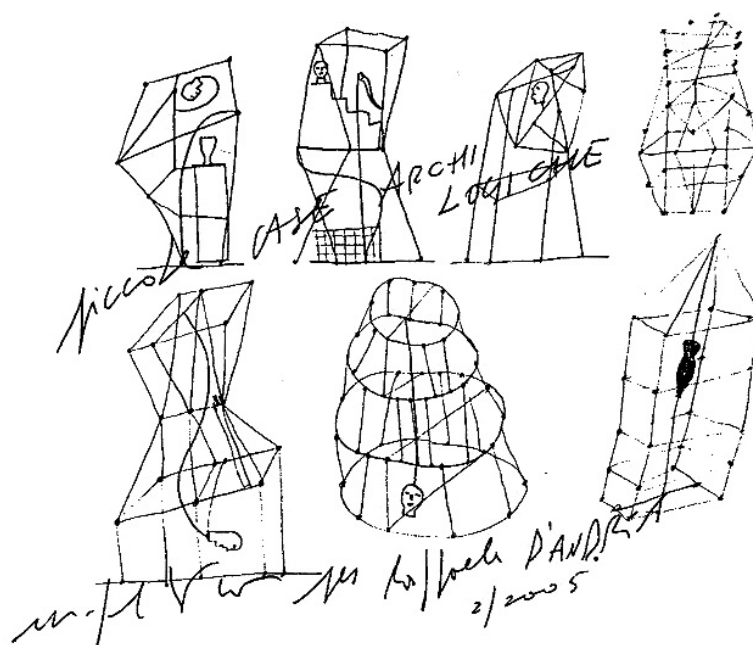


Tubolari e lamiera per l'archeologia
Pietro Lista, 2005

NATURA RIALZATA COME COPERTURA



Natura rialzata come copertura
U. Marano, 2005



Piccole case archi logiche
M. Paladino, 2005

nonostante il compito primario sia quello della salvaguardia, non si può non tenere in conto che tali sistemi vanno inevitabilmente ad interferire con la ricostruzione di una forma, di una memoria, di un'immagine consolidata, di un significato, in relazione soprattutto al contesto stratificato, paesaggistico e ambientale, in cui operano. Le coperture, infatti, rientrano in una più dilatata visione del paesaggio inteso come parte attiva del progetto: anch'esso subisce - in virtù della presenza di elementi protettivi in aggiunta alle preesistenze - delle modifiche, rappresentando così un'opportunità importante per la comprensione e la riscrittura del sito archeologico. Come scrive infatti Alessandra Carlini, «i temi architettonici legati alla progettazione di una copertura, devono confrontarsi con due questioni fondamentali: in relazione al reperto, l'assetto della copertura dovrebbe consentire la lettura del complesso o dei suoi caratteri configurazionali; in relazione al contesto di cui fa parte, la copertura dovrebbe garantire il giusto inserimento urbano e paesaggistico»²⁰¹.

In questo scenario, occorre ricordare anche come talvolta l'incontro tra paesaggio, archeologia e arte sia stato illuminante: un incontro discreto, essenziale, senza enfasi o prevaricazione, come quello che ha portato avanti l'architetto Raffaele D'Andria con gli artisti Pietro Lista, Ugo Marano e Mimmo Paladino. A loro, infatti, sono stati richiesti dei "pensieri di copertura" per aree archeologiche, delle coordinate di orientamento progettuale riferite all'elemento-sistema di protezione che fondono il valore della funzionalità a quello della figuratività non invasiva e allusiva: i risultati delle loro sperimentazioni sono coerenti con la visione *in progress* delle realtà archeologiche. I tre artisti definiscono - ognuno secondo il proprio orientamento personale - l'idea di una struttura «mai definitiva, mai stabilizzata e stabilizzante come indicatore di luogo»²⁰²: il progetto di Lista, intitolato *Tubolari e lamiere per l'archeologia*, ha un linguaggio essenziale e utilizza lamiere e profilati leggeri come elementi compositivi nella riconfigurazione di volumi che alludono alle spazialità originarie; quello di Marano, *Natura rialzata come copertura*, è sottile e allusivo di una soluzione in cui la natura si sostituisce alla metafora della trasparenza e risarcisce il paesaggio attraverso la creazione di piani orizzontali rivestiti in terra, vegetazione o acqua; quello di Paladino, *Piccole case archi logiche*, ha una più accentuata connotazione architettonica essendo costituito da una serie di volumi ritagliati nel vuoto, telai espansi e aerei, dotati di «strutturali nodosità, quasi a dare cerniera di 'copertura' a reperti (...) non altro che tracce di assenze, misteri di terra»²⁰³, che rivelano «la labilità dello svelamento, il risvolto remoto dell'origine»²⁰⁴. Queste sperimentazioni artistiche, se da un lato indagano la valenza di un segno nuovo da inscrivere nei luoghi delle archeologie - che si pone per differenza al vuoto secondo una logica di estensione e ripetibilità -, dall'altro sottolineano anche il carattere provvisorio delle soluzioni compatibili, nella convinzione che tale carattere si trasformi in un «definitivo sospeso, trattenuto nell'attesa di un nuovo evento, di ulteriori scoperte»²⁰⁵.

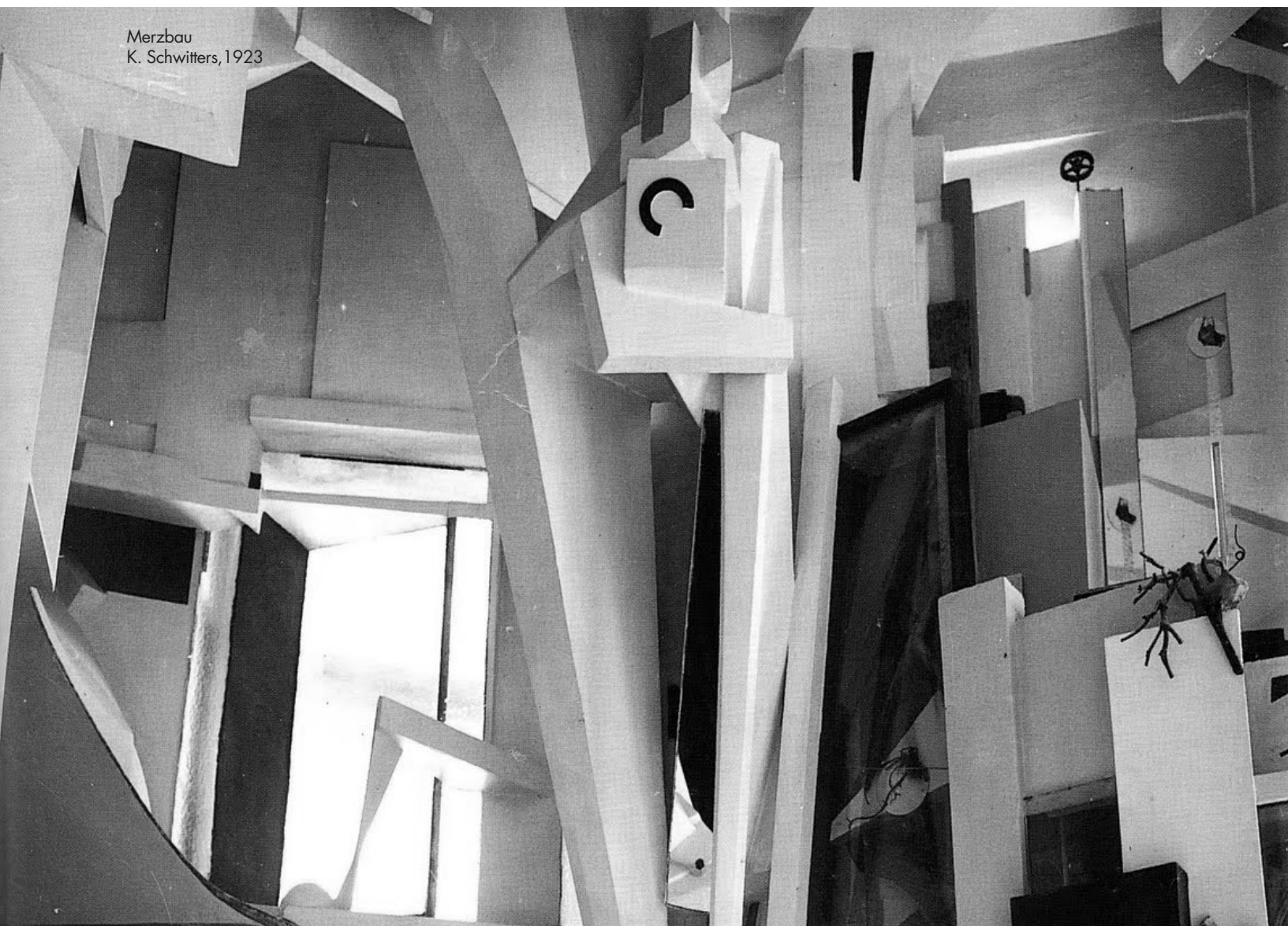
²⁰¹ A. CARLINI, "Architettura per l'archeologia" in P. PORRETTA (a cura di), *Arch. it.arch. Dialoghi di Archeologia e Architettura. Atti dei seminari 2005-2006*, cit., pp. 163-164

²⁰² R. D'ANDRIA, *Un teatro di terra. Il parco archeologico da Velia a Bramsche-Kalkriese*, Ombre Corte, Verona 2005, p. 14

²⁰³ R. D'ANDRIA, *Un teatro di terra. Il parco archeologico da Velia a Bramsche-Kalkriese*, cit., p. 112

²⁰⁴ Ibidem

²⁰⁵ Ibidem



4.4. Mostrare gli scarti: depositi archeologici come musei

Si è detto in precedenza (§4.3. – *Parte prima*) che la valenza 'negativa' della rovina, intesa come perdita della funzione originaria, porta ad accostare ad essa il concetto di *scarto*: questo indica generalmente la contrapposizione tra ciò che rimane e ciò che non esiste più di un sistema complesso, fatto di parti, perduto o consumato dal tempo. Il riuso - semantico, materico o funzionale - delle rovine ne permette una risignificazione, trasformandole in dispositivi aperti, interpretabili e adattabili: ancora una volta evidenziando la dinamicità che caratterizza l'ambito archeologico. Se questo è vero per le strutture antiche di notevole consistenza – ruderi, rovine appunto –, è altrettanto possibile trasferire questo ragionamento anche ai reperti di 'taglia inferiore', minuti, ai frammenti di vita quotidiana, oggetti di uso comune o pezzi di parti architettoniche di dimensioni non paragonabili a quelle dei manufatti complessi e soprattutto non immobili: rendere fruibili e riutilizzabili anche questi – impropriamente considerati – scarti consente di riflettere ancora una volta sul tema del rifiuto e dell'uso di un bene, inserendosi in una logica ben più ampia di messa in discussione dei processi di produzione e di consumo che riguardano anche il mondo dell'architettura. La storia della ricerca archeologica conferma questa ipotesi concettuale presentandosi come tradizione 'bifronte'²⁰⁶ che ha visto da un lato la valorizzazione del prodotto artistico come manufatto per eccellenza, dall'altro l'oggetto di uso comune come manufatto di valore minore.

Oggigiorno l'atteggiamento nei confronti dei reperti rinvenuti supera, senza dubbio, questo dualismo tra cultura 'bassa' e cultura 'alta', definendo di contro un'archeologia 'totalizzante' che pone l'attenzione sul rapporto tra la nostra cultura e il mondo classico. Tutti i frammenti, i resti e i residui dell'antico si presentano come dispositivi aperti verso quello spazio di confine tra la storia e il presente, condividendo con esso una «spinta creativa»²⁰⁷: nella stessa etimologia del termine 'resto', derivato dalla parola latina *restus*, si ritrova infatti la capacità di resistere – appunto – «all'omogeneizzazione, al conformismo, ai processi di produzione del consenso»²⁰⁸ e la tendenza verso posizioni anti-monumentali che lo avvicinano ai contenuti semiologici dello scarto, in questo senso inteso. Il complesso interesse per il residuo, il rifiuto, l'inutilizzato, affonda le sue radici nelle produzioni teoriche delle avanguardie artistiche del primo Novecento, che lo posero al centro di una polemica sul rapporto tra forme espressive e flussi concreti della vita, tra estetica e vissuto. Un esempio, tra i tanti, è l'artista dada tedesco Kurt Schwitters: tra il 1920 e il 1936 costruì nella casa/studio di Hannover un'emblematica scultura composta da materiali di scarto di vario tipo raccolti ovunque, intitolata *Merzbau*, letteralmente "opera fatta di merce": egli realizzò una costruzione utilizzando oggetti accumulati che «rappresentano l'esperienza della realtà attraverso i suoi frammenti carichi di memorie i quali, seppure non racchiudano il tutto, rimandano nella loro struttura all'incompletezza dell'esperienza, a ciò che non c'è e a quello che manca»²⁰⁹. In ambito artistico, dunque, la riattivazione degli elementi di scarto è concepita come valorizzazione degli stessi: cosa diversa accade invece in ambito archeologico, dove i frammenti che non sono ritenuti idonei ad essere esposti nei musei o nelle collezioni private, vengono accumulati nei depositi sia *in situ* che in quelli afferenti a strutture museali. Sembra, a questo punto, farsi necessaria una riflessione che chiarisca il rapporto insito nel binomio museo-deposito.

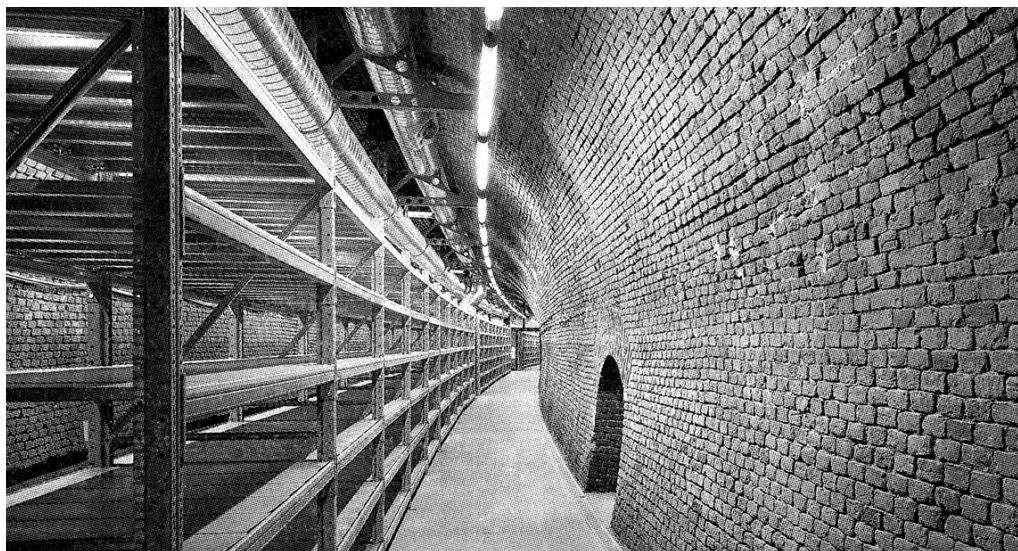
Il museo rappresenta ormai uno dei luoghi più emblematici della società contemporanea

²⁰⁶
Ivi, p. 18

²⁰⁷
C. GUIDA,
"Rovine, scarti,
ricordi. L'uso nell'arte
contemporanea" in
D. BORRELLI, P. CORI
(a cura di), *Rovine
future. Contributi per
ripensare il presente*,
cit., p. 177

²⁰⁸
M. PERNIOLA,
L'arte e la sua ombra,
Einaudi, Torino
2000, p. 96

²⁰⁹
C. GUIDA,
"Rovine,
scarti, ricordi.
L'uso nell'arte
contemporanea"
in D. BORRELLI,
P. CORI (a cura
di), *Rovine future*,
*Contributi per
ripensare il presente*,
cit., pp. 177-182



in cui vengono conservate memorie e conoscenze fatte materia, caricate di tutti i significati connessi alla loro unicità: come scrive Maria Rosaria Valazzi: «gli oggetti si presentano in condizioni percettive particolari, dalle quali scatta un meccanismo sia di conoscenza più immediata, legata alla sensibilità e non solo alla razionalità, sia di autoidentificazione collettiva»²¹⁰. Non tutte le opere di un museo però possono essere sempre esposte per motivi di spazi, di specifiche necessità conservative, di particolari scelte culturali: in questi casi entra in gioco l'altra componente complementare al complesso museale, il deposito appunto, che ha di contro una valenza prevalentemente conservativa. Il tema della riattivazione dei depositi è oggi uno dei temi vitali nel dibattito in campo museologico e museografico, nato in tempi recenti e sviluppatosi con rapidità a livello internazionale: basta pensare alla vasta bibliografia e alle attività congressuali che ad esso sono connesse²¹¹. In Italia, in particolare, l'attuale orientamento nella regolamentazione dei depositi museali ne vede una concezione attiva e aperta, in quanto essi sono intesi come 'riserve dei musei', fonte preziosa di risorse e fattore di dinamismo nella gestione del patrimonio culturale, ponendosi in connessione con il complesso delle collezioni. La conoscenza e lo studio dei depositi diventa, dunque, un momento fondativo per il riconoscimento dell'identità museale e per le politiche di comunicazione e di apertura verso il pubblico: apertura da attuare attraverso periodiche mostre dedicate alle opere che vengono di volta in volta portate alla luce con iniziative di studio e restauro, rendendo visitabili i depositi stessi come vere e proprie gallerie parallele, trasformandoli in poli di aggregazione culturale ed educativa.

La visita dei depositi, infatti, rappresenta un'esperienza emotiva di nota: la presenza di numerosi oggetti, accumulati, di differenti fattezze, varietà e tipologie, colpisce l'immaginazione del visitatore che si trova immerso in una moderna 'camera delle meraviglie'²¹², sentendo viva e percepibile la sensazione fanciullesca della scoperta. In questa chiave di lettura si muove anche la riflessione che nel convegno *Journée débat "Musée-musées"* del 2007 a Parigi era racchiusa nella domanda di apertura: «si tratta di un accumulo di 'curiosità' dove si affastellerebbero i 'cascami' della nostra cultura o di un vero tesoro, capitale prezioso e fondo sostanziale di cui le opere esposte non sono che la superficie in vista? Una sedimentazione della memoria collettiva i cui strati possono diventare l'oggetto di uno scavo appassionante?»²¹³.

La dimensione di meraviglia e scoperta dei materiali archiviati, vere e proprie miniere culturali, avvicina inevitabilmente questo tema a quello dell'archeologia: oggi è, infatti, ampiamente discussa la questione della sistemazione dei depositi archeologici *in situ* e della loro fruizione da parte del pubblico. Tra le tante iniziative a dimostrazione di questo interesse vi è quella dei *"Venerdì dei depositi"* promossa dal Museo Archeologico Nazionale di Paestum nel 2016, durante la quale i depositi sono aperti ai visitatori per mostrare opere mai esposte al pubblico, come le lastre dipinte di età lucana e le centinaia di tombe del IV e III sec. a.C., espressione di una cultura mista, ibrida, di contatti interculturali. Un altro degli esempi di depositi visibili ai visitatori che è interessante citare in questa sede - forse tra i più virtuosi - è senz'altro quello dei Granai del Foro di Pompei che ospitano attualmente la più grande collezione archeologica della città antica. All'interno dell'ex mercato di frutta e verdura (*forum holitorium*) è conservata, infatti, una ricca raccolta di reperti, oltre novemila oggetti tra anfore da trasporto, ceramica da mensa e da cucina, sculture in marmo, calchi in gesso di particolare suggestione che attirano l'attenzione dei visitatori durante il loro *tour*. I Granai furono destinati a deposito visibile per decisione dell'archeologo Amedeo Maiuri, già durante gli scavi tra il 1806 e il 1823: egli decise di catalogare e mettere in mostra

²¹⁰ M. R. VALAZZI, "Tesori nascosti" in AA. VV., *Tesori invisibili. Dai più grandi musei italiani e capolavori recentemente recuperati dall'Arma dei Carabinieri, Polizia di Stato e Guardia di Finanza*, Gangemi, Roma 2009, p. 18.

²¹¹ Nel 2008 si è svolto il Workshop UNESCO-ICCROM *Reorganization of collections in storage update - Roma*, 21-25 gennaio 2008, dedicato alla ricerca di parametri per la valutazione dei depositi e alla loro implementazione, soprattutto nei paesi meno avanzati. Nel 2007 si è svolto a Parigi un importante incontro nel corso della *Journée débat "Musée-musées"*. *Couille des musées: pour une ouverture des réserves?* - Auditorium du Louvre, 18 aprile 2007. In Italia l'intero settore museale è stato oggetto di un documento di grande rilevanza: l'Atto di indirizzo sui criteri tecnico-scientifici e sugli standard di funzionamento e sviluppo dei musei (D.M. 10 maggio 2001, documento redatto ai sensi dell'art. 150, comma 6, D.L.vo 112/1998.), in cui sono 'normalizzati' i parametri di gestione delle strutture museali.

²¹² M. R. VALAZZI, "Tesori nascosti" in AA. VV., *Tesori invisibili*, cit., p. 20.

²¹³ Cfr. *Avenir des réserves*, «Le Figaro», 12 dicembre 2008.

tutti i reperti che non furono portati al Museo Nazionale di Napoli, in un'area di ampio respiro come quella del Foro, dedicando uno spaccato della vita pompeiana al pubblico e creando così una pausa digressiva nel loro percorso di visita e conoscenza. Gran parte dei materiali visibili nei Granai, infatti, congela Pompei al momento dell'eruzione del 79 d.C. e riguarda reperti provenienti da strutture abitative che raccontano la vita quotidiana e sono legati soprattutto alla cucina, alla mensa, al trasporto dei cibi, oltre alle sculture rinvenute nel Fondo lozzino e ad alcuni calchi (un albero, una porta, un cane, un bambino ed un adulto). Un primo riassetto dei frammenti contenuti è avvenuto dopo il terremoto del 1980, con una attività di inventariazione e catalogazione a cui è seguita solo nell'anno 2015 una puntuale operazione di riordino e risistemazione da parte della Soprintendenza, con un controllo autoptico dei materiali e una nuova documentazione. Ancora oggi il deposito dei Granai costituisce un momento emozionante della visita alla città di Pompei, un luogo di sosta e di riflessione, una vera e propria 'camera delle meraviglie' *en plein air*: esso occupa la vasta aula rettangolare che conserva ancora le cancellate di chiusura realizzate da Maiuri, ma versa tuttavia in uno stato di conservazione precario sia a causa di problemi di umidità della struttura che per la fatiscenza di alcune delle – ancora originarie – scaffalature. Nell'ottica della definizione di interventi di riqualificazione dei Granai, prevista dalla Sovrintendenza, è possibile pensare all'apertura totale di questo deposito-museo al pubblico, in modo da valorizzare maggiormente quest'area tra le più visitate di tutto il sito: tale apertura permetterebbe di mettere in pratica quello che Umberto Eco scrive a proposito dell'idea di museo in cui poter esporre l'azione di scoperta poiché «un museo che mostra uno spaccato di scavi *in progress*, e documenta giorno per giorno e ora per ora le fasi dello scavo stesso, le speranze, le ipotesi, i successi e gli stessi fallimenti degli scavatori, diventa più eloquente di una monotona raccolta di oggetti»²¹⁴. Utilizzare, dunque, il deposito-museo dei Granai di Pompei come spazio destinato al racconto dello scavo ed alla catalogazione, attraverso esposizioni temporanee, periodiche e cicliche di varie tipologie di reperti, e mostrando le operazioni di pulitura degli stessi, da parte dei restauratori, da svolgersi pubblicamente così da rendere il fruitore consapevole degli studi e delle ricerche in atto all'interno del sito²¹⁵.

Un caso mancato di deposito-museo fruibile è, invece, quello dell'ex galleria FS inglobata all'interno del Parco Archeologico di Velia: risalente alla fine dell'Ottocento e dismessa negli anni Sessanta del Novecento, la galleria si sviluppa con un profilo planimetrico curvo, per una lunghezza di circa 250 m, attraversando da nord a sud l'interno promontorio dell'antica acropoli. Al suo interno, per tutta la sua lunghezza, vi sono disposte le strutture di contenimento dei reperti, modulari leggere e poco invasive: un percorso affascinante, in cui il visitatore avrebbe la possibilità di ammirare i frammenti e i resti dell'antica Elea, tutt'oggi però non utilizzabile per problemi di accessibilità dovuti a infiltrazione di umidità e al rischio idrogeologico dell'area ancora irrisolto.

²¹⁴ U. ECO, "Osservazioni sulla nozione di giacimento culturale", in U. ECO, F. ZERI, R. PIANO, A. GRAZIANI, *Le isole del tesoro. Proposte per la riscoperta e la gestione delle risorse culturali*, cit., pp. 32-33

²¹⁵ Cfr. S. BOREA, "Per una fruizione consapevole: il museo deposito dei granai e i servizi attorno all'area del Foro" in R. PICONE (a cura di), *Pompei accessibile Per una fruizione ampliata del sito archeologico*, L'Erma di Bretschneider, Roma 2013



APPENDICE
SPERIMENTAZIONE
PROGETTUALE



Sperimentazione progettuale

Le due parti di cui si compone questa ricerca mirano - a valle di un'indagine teorica su alcuni temi peculiari riguardanti il progetto di architettura per l'archeologia - alla definizione di un processo metodologico caratterizzato dall'individuazione di dispositivi progettuali deducibili da casi esistenti (metodo deduttivo): il lavoro si è, dunque, strutturato secondo la forma della ricerca applicata attraverso l'analisi comparata di una selezione critica di casi studio o riferimenti progettuali sottoposti ad una lettura trasversale, attraverso le questioni descritte in precedenza. In questa appendice si propone, invece, una riflessione sulla componente di individualità - che è variabile costante quando si ha a che fare con situazioni reali -, dovuta alla presenza di elementi irriducibili del progetto quali la complessità dei singoli manufatti, la loro particolare morfologia, la loro funzione originaria, il contesto geo-socio-economico di cui fanno parte, i potenziali fruitori (metodo induttivo). La specificità del caso reale induce inevitabilmente il progettista a compiere delle operazioni di sintesi, di scelta, di selezione, facendo sì che solo alcuni dei temi e delle questioni, descritte in precedenza, valgano nella realizzazione delle singole opere.

Seguendo un processo circolare e continuo, si è sentita, infatti, la necessità di una sperimentazione progettuale su due casi studio esistenti in modo da poter verificare come - se e in che modo - le argomentazioni e le riflessioni portate avanti nella parte analitica di questo lavoro siano applicabili in uno specifico contesto archeologico.

I due casi si riferiscono ai parchi archeologici di Cuma e di Elea-Velia, aree fortemente stratificate ed esaustive di una serie di problematiche tanto specifiche quanto generali e generalizzabili anche per altri contesti simili: entrambe si connotano come realtà incomplete in cui il problema della lettura dei reperti e della loro fruizione da parte dei visitatori - possibile attraverso l'attento connubio tra progetto di architettura e archeologia - resta ancora ampiamente aperto. Ognuna con le sue specificità, queste due aree si prestano ad una riflessione sul ruolo del progetto e sui temi precedentemente affrontati in questa ricerca. Cuma, immensa risorsa per il territorio flegreo e campano, inserita in un contesto ricco di storia e di oasi naturalistiche, non riesce tuttavia ancora oggi a sfruttare pienamente le proprie potenzialità per le modalità con cui è concepito e strutturato il suo frammentato parco archeologico; Elea-Velia, altro caso emblematico nella storia antica del Mediterraneo, condivide lo stesso destino di Cuma: sebbene in fase di sviluppo, risulta ancora oggi non pienamente valorizzata e fruibile, nonostante costituisca uno dei luoghi campani con il più ricco e complesso patrimonio di segni ed evidenze sovrascritte le une alle altre nel corso dei secoli.

In queste due aree si è scelto, dunque, di verificare e sperimentare i dispositivi progettuali indagati in precedenza, grazie alla complessità e alla varietà degli oggetti architettonici compresenti: nel caso di Cuma si è deciso di partire da un lavoro progettuale svolto precedentemente, in occasione dell'elaborazione della Tesi di Laurea, che in questa sede viene approfondito e criticamente letto attraverso gli strumenti narrativi e progettuali ampiamente già descritti; per Elea-Velia, si intende formulare invece una proposta metaprogettuale *ex novo* che applichi - dove possibile - gli strumenti e gli approcci suddetti.



Cuma

Nel territorio dei Campi Flegrei, i prevalenti aspetti archeologici sono strettamente interconnessi a quelli ambientali, anzi gli uni sono di fatto incomprensibili oggi senza gli altri. Dallo splendore dell'età romana, legato alla fondazione di Cuma, all'abbandono in età post-classica, fino alle trasformazioni profonde legate al secondo Dopoguerra, si è generato un inesorabile processo di degrado ambientale, causato dall'edilizia, per lo più disorganica quanto incontrollata. Se dunque il paesaggio flegreo, come oggi si configura, è il risultato di questo lungo percorso diacronico, le esigenze dell'archeologia (della tutela, salvaguardia e valorizzazione dei resti antichi) e dell'architettura (dell'abitare, del pianificare, del progettare) devono necessariamente incontrarsi nella vita di oggi, per raggiungere obiettivi comuni, senza procedere più separatamente come in passato, poiché le loro finalità, pur nelle apparenti diversità, coincidono.

Il sito dell'antica Cuma si divide in tre aree collinari che delimitano su due lati, occidentale e orientale, una vasta area pianeggiante. Sul lato nord-ovest il Monte di Cuma ospitava l'acropoli, comunicante con la città bassa tramite una stretta sella in pendio che raccorda la rocca cosiddetta "collina meridionale". Questa è una modesta altura, sviluppata in direzione parallela alla linea di costa (nord-est/sud-ovest), che delimita ad occidente la città bassa, digradando dolcemente verso l'area pianeggiante del Foro ad est, mentre ad ovest digradava ripidamente verso il mare formando un'ampia insenatura. Un promontorio prominente sul mare delimitava a sud la vasta insenatura. Ad oriente la città si estendeva sul versante occidentale di Monte Grillo, un'altura che si sviluppa in direzione nord-sud, solcata alle due estremità da due profondi valloni che ne definiscono i limiti. Sul lato settentrionale i confini della città erano definiti da una vasta area palustre-lagunare, l'antico Lago di Licola, attualmente bonificato.

Il perimetro del parco archeologico di Cuma, coincidente con quello proposto dalla Soprintendenza per i Beni Archeologici, si estende oggi dal mare al lago d' Averno e comprende il Monte di Cuma e l'area della città alta, interessando anche il territorio del Comune di Bacoli, in cui è situato l'Anfiteatro cumano. Come recita lo stesso PRG del comune di Pozzuoli, con il parco archeologico di Cuma così definito, si integra strettamente tutta l'area della città bassa e della necropoli che interessano la piana di Licola dalla costa alla S.S. Domitiana: per l'attuazione del parco si richiede una progettazione accurata, coordinata tra Regione, Comune e Soprintendenza, che dia soluzioni di dettaglio ai percorsi pedonali e ciclabili, alla cura e alla distribuzione del verde, alle opere di protezione degli scavi, agli arredi per la sosta, alle indicazioni esplicative.

Il vasto territorio, contemplato all'interno del parco, ha oggi una vocazione agricola a vincolo archeologico ma è allo stesso tempo devastato da un'edilizia non rispettosa dei luoghi e destinato, dal piano regolatore puteolano, a zona agricola di interesse archeologico.

Nei sei anni del POR 2000-2006 è stata promossa dalla giunta regionale della Campania una delle strategie di sviluppo territoriale più importanti, il PIT o Progetto Integrato Territoriale per i Campi Flegrei che, per il parco archeologico di Cuma, prevedeva i seguenti interventi: la realizzazione dell'ingresso al parco nell'area della città bassa; la trasformazione della Masseria del Gigante in punto di accoglienza dei visitatori; la riapertura della Crypta romana; la realizzazione di una nuova cartellonistica; la creazione di itinerari naturalistici in collaborazione con Ente Parco.

Alla luce di quanto previsto dal PIT dei Campi Flegrei e dell'attuale conoscenza del sito, si ritiene necessaria una nuova riconfigurazione dell'area che contempli la definizione di un itinerario e relativi percorsi nella città antica di Cuma, in aggiunta a quello dell'acropoli che oltrepassa il Monte di Cuma, ristabilendo la comunicazione con la costa e con la stazione ferroviaria cumana; la realizzazione di una nuova copertura per il complesso termale del Foro romano; la raccolta e sistemazione di frammenti rinvenuti nella città bassa e oggi collocati nel Museo Archeologico dei Campi Flegrei; la realizzazione del nuovo ingresso e della biglietteria, con abbandono dell'attuale ingresso ai piedi dell'acropoli, e relative attrezzature.

La storia

Il territorio di Cuma - la più antica e settentrionale colonia greca dell'Italia Meridionale -, occupa oggi un'area posta a cavallo dei contigui Comuni di Pozzuoli e Bacoli, nella Provincia di Napoli, sul litorale occidentale della Campania, lungo la Via Domiziana: sviluppata secondo l'andamento nord-sud del litorale domizio, limitata ad est dai versanti di due colline e si estende a nord fino al bonificato lago di Licola, a sud fino al lago Fusaro. La città antica ancora oggi riconoscibile nei suoi elementi principali, sia dai resti archeologici emergenti che dalla geomorfologia del suolo, ha una superficie di circa 106 ettari e ricade per la maggior parte in proprietà privata. Di più antica istituzione nei Campi Flegrei, il Parco Archeologico di Cuma occupa solo 11,8 ettari ed è il risultato di quanto realizzato in seguito agli scavi effettuati sull'acropoli tra il 1912 e il 1932 e tra il 1938 e il 1953 nella "città bassa".

Cuma, detta dai Greci *Kyme*, dai Latini *Cumae*, fu una delle più nobili e più antiche colonie greche dell'Italia meridionale. Stando alla tradizione più attendibile sarebbe stata fondata dai Greci dell'isola di Eubea e, verosimilmente, da quegli stessi coloni delle cittadine di Calcide e di Eretria che, secondo Dionisio di Alincarnasso e Strabone, si erano già stanziati nella vicina isola di Ischia. Altre fonti (Ephoros) ne attribuiscono invece la fondazione ai Greci dell'eolica asiatica *Kyme*, ed altri scrittori (pseudo-Scimno e Strabone) ad una compartecipazione di elementi eolici e calcidesi.

Secondo gli storici, intorno al 730 a.C. si verificò a Cuma uno stanziamento greco dei coloni provenienti da Calcide nell'Eubea, i quali, dopo aver distrutto i villaggi delle locali popolazioni osco-sabelliche, fondarono appunto Cuma - il cui nome deriva dall'omonima Cuma euboica, patria di Ippocle -, sia per rafforzare il loro potere commerciale già attestato a Pithekoussai (Ischia), sia per creare una vera e propria colonia di popolamento.

Per la sua posizione di avamposto settentrionale nei traffici con l'Etruria, il Lazio e la Campania, Cuma ebbe sin dal principio un rapido sviluppo, espandendosi verso nord nelle pianure campane e verso sud-est per il controllo del golfo di Napoli, creando nel VII-VI sec. a.C. delle piazzeforti nei punti strategici, con la fondazione di porti a Miseno, e forse anche a Baia, e di insediamenti a Pozzuoli, a Pizzofalcone e a Capri.

Allo stesso scopo nel 531 a.C. i Cumani accolsero un piccolo gruppo di abitanti di Samo che, giunti esuli dalla loro patria si insediarono sul sito dell'attuale Pozzuoli fondando Dikaiarcheia (Dicearchia, città della Giustizia).

Dopo aver sconfitto gli Etruschi per ben due volte (nel 524 e nel 474 a.C.), nel V sec. a.C. Cuma cadde prima sotto il dominio sannita e poi sotto l'impero romano, dal quale ottenne però la *civitas sine suffragio* (diritto di cittadinanza senza voto), per essere rimasta fedele alleata di Roma.

La lenta decadenza del sito si verificò durante l'impero di Augusto e, nonostante l'apertura della via Domiziana nel 15 d.C., per consentire più facili collegamenti tra Roma e Puteoli, la città si ridusse a poco a poco ad un piccolo nucleo abitato raccolto sull'acropoli, rimanendo al di fuori del grande movimento urbanistico che interessò Baia e Pozzuoli.

La storia della città flegrea però, prosegue ben oltre l'età romana, fino al definitivo abbandono, datato nel 1207. Dopo la guerra greco-gotica, infatti Cuma diventa, con *Puteoli* e *Misenum*, una fortezza militare di difesa e controllo del territorio, a corona di Napoli. I luoghi di Cuma erano infatti perfetti per tale scopo grazie all'esistenza di possenti fortificazioni antiche, alla posizione su alture già urbanizzate e dotate delle necessarie infrastrutture e alla viabilità di accesso verso Napoli.

Occupata da Belisario nel 533 e riconquistata da Totila nel 541, Cuma divenne una delle ultime roccaforti gotiche, fino all'assedio decisivo portato da Narsete nel 552, che portò alla fine del potere gotico in Italia.

La scelta di trasformare l'acropoli della città greca e romana di Cuma in *castrum* è una scelta operata nella fase bizantina, durante la quale si verificò una completa occupazione dell'altura-acropoli. Il *castrum* infatti era ubicato sul Monte di Cuma, antica acropoli della città già racchiusa da una cinta muraria del VI sec. a.C.

Per quanto riguarda invece l'aspetto mitologico, legato alla misticità del sito cumano, si può sostenere che a differenza della «Pompei borghese, provinciale e pettegola» e «Baia imperiale e aristocratica, nella parte più nobile della costa campana», Cuma era molto di più: era infatti un luogo sacro, devoto al culto della Sibilla Cumana, ispirata da Apollo, che profetava all'interno dell'antro. È probabile che il culto ufficiale della Sibilla continuò a operare in sordina anche nei secoli dell'impero tardo, tant'è che non si ha testimonianza di quando l'ultima Sibilla sia morta senza erede.

Gli scavi

Muovendo dalla visione romantica e letteraria dell'antichità che ispirava i viaggiatori del *Grand Tour* ottocentesco, la ricerca archeologica ricostruì, nel tempo, una realtà territoriale antica fatta di strutture insediative ed edifici monumentali sulla quale ancorare sia la storia sia la stessa immagine artistica dei Campi Flegrei.

Questa vicenda ebbe inizio con il neonato regno borbonico: la prima testimonianza di un nuovo atteggiamento verso le 'antichità' del territorio flegreo è non solo il precoce scavo, nel 1750, alla 'vigna delle tre Colonne' di Pozzuoli del cosiddetto *Serapeo*, subito aperto al pubblico, ma soprattutto la tempestiva creazione presso di esso di un deposito visitabile di materiali archeologici a beneficio dei 'curiosi'.

Anche se l'entusiasmo di questi buoni inizi andò attenuandosi col tempo, sia a causa della maggiore 'redditività' degli scavi vesuviani, sia per la cronica limitatezza di fondi dell'Amministrazione degli Scavi, la Sovrintendenza borbonica ebbe cura, per tutto l'800, di mantenere un presidio nell'area soprattutto per sorvegliare i continui rinvenimenti di materiali provenienti da ritrovamenti occasionali e scavi clandestini di edifici pubblici, ville, necropoli e colombari nei territori di Pozzuoli, Cuma, Bacoli e Miseno.

Lo scavo della necropoli di Cuma era un esercizio dilettevole per molti notabili napoletani appassionati di antichità e ad esso si dedicava lo stesso fratello del re (1857-1857), il principe Leopoldo conte di Siracusa, con l'assistenza del figlio del grande architetto di corte Antonio Niccolini e del suo giovane amico archeologo Giuseppe Fiorelli.

Proprio in quegli anni la bonifica del lago di Licola stava trasformando queste campagne

amatoriali in un saccheggio devastante da parte di agguerrite bande di 'tombaroli' locali legate al traffico internazionale di reperti archeologici, di fronte alle quali la Soprintendenza non riuscì a contrapporre alcuna seria iniziativa.

Nonostante perduranti debolezze di gestione della tutela, a Giuseppe Pellegrini e a Ettore Gabrici si devono l'inizio di scavi regolari a Cuma e le prime pubblicazioni scientifiche.

Dopo Gabrici fu Vittorio Spinazzola a continuare gli scavi a Cuma sulla terrazza del tempio di Apollo, ampliandoli fino alla strada a monte che attraversa l'acropoli.

Nel 1924 Amedeo Maiuri succedette allo Spinazzola nella direzione della Soprintendenza napoletana e iniziò proprio dal 1924 una campagna di esplorazione dei grandi monumenti romani che, pur con alcuni intervalli, proseguì fino al dopoguerra sia sull'acropoli (*crypta romana*: 1925-26 e 1927-30, antro della Sibilla: 1932, tempio di Giove: 1927-1928) sia nell'area del Foro (*capitolium* e portico: 1938), spostando l'attenzione dalla grecità della fase delle origini della città al periodo romano e alla sua interpretazione virgiliana, assecondando le tendenze propagandistiche del governo fascista. Maiuri proseguì con la realizzazione di un *antiquarium* a Cuma con un *antiquarium* flegreo in una palazzina borbonica accanto al Serapeo.

Al di fuori degli scavi programmati, proseguiva però lo stillicidio di recuperi occasionali e ancor di più di distruzioni di monumenti antichi frutto di una continua e spesso illegale attività edilizia.

Nell'ultimo ventennio del '900 è venuta maturando in tutti i Campi Flegrei la crisi delle operazioni industriali avviate nell'800 e mano a mano che andavano tramontando queste attività industriali le antichità iniziavano ad essere riscoperte come elementi fondamentali di una nuova possibile economia turistica fondata sulla valorizzazione degli elementi storici, insieme a quelli climatici e paesaggistici del territorio. Ma per gran parte degli anni '70 e '80 la limitatezza dei fondi disponibili non ha consentito alla Soprintendenza che limitate seppur preziose opere di ricerca.

Con il "Progetto Itinerari Turistici", PIT, nel 1982 si proposero opere di restauro e valorizzazione di tutto il Parco Archeologico di Cuma. Si definì un itinerario di visita guidato attraverso pannelli che, pur rispettando l'originaria concezione del Parco, rendeva finalmente comprensibili storia, monumenti e geomorfologia della città antica. Posti in corrispondenza di aree di interesse storico-archeologico appartenenti al territorio della polis, i pannelli (in Italiano e in Inglese), ancora presenti oggi ma in stato di forte degrado, sono concepiti come una vera e propria guida e presentano materiali per la maggior parte inediti raccolti proprio in occasione di questo lavoro, necessariamente interdisciplinare, realizzato da archeologici, architetti e naturalisti.

Una decisa accelerazione della ricerca e degli investimenti si è avuta solo negli anni '90: dapprima si è trattato di un potenziamento dell'attività di tutela in relazione ai nuovi grandi progetti di opere pubbliche; in seguito gli investimenti sull'archeologia flegrea hanno assunto carattere più strutturale con l'intervento, come soggetto finanziatore a fianco dello Stato, della Regione Campania grazie alla disponibilità delle risorse provenienti dall'Unione Europea e, ancor più recente, all'attribuzione sul piano costituzionale alle Regioni di competenze sempre più ampie nel settore della valorizzazione del patrimonio culturale.

A Cuma, grazie alla disponibilità di fondi europei assegnati dalla Regione, si sono condotti a partire dagli anni '90 tre importanti progetti di scavi e restauri archeologici denominati *Kyme*, in collaborazione tra la Soprintendenza Archeologica, l'Università 'Federico II', l'Istituto Universitario Orientale ed il Centro per lo studio della colonizzazione greca Jean

Bérard di Napoli: dal 1994 i progetti *Kyme I, II e III* hanno permesso la ridefinizione del parco archeologico. Per contrastare il rischio di manomissione dell'area della città antica si è scelto di accantonare temporaneamente i progetti di ricerca sull'acropoli e di concentrare l'attenzione sull'impianto urbano nella sua totalità: le nuove ricerche sono state perciò indirizzate a completare la conoscenza dell'area del foro e della topografia della città bassa; a chiarire i problemi del perimetro e delle fasi cronologiche della cinta muraria di cui si sono messi in luce ampi tratti accanto alla porta da cui entrava in città, da nord, la via Domitiana; ad affrontare il tema della localizzazione dei porti della città greca e romana. Nell'ambito dei progetti *Kyme* fu affidato, infatti, all'Università 'Federico II' il completamento dello scavo della grande area pubblica centrale, gravitante intorno al foro; al Centre Jean Bérard, la ricerca del porto; al Dipartimento di Studi del Mondo Classico dell'Istituto Universitario Orientale l'indagine sulle fortificazioni e l'organizzazione dell'impianto urbano.

L'obiettivo dei progetti *Kyme* era dunque quello di restituire, ad un'opinione pubblica che aveva finito per identificare Cuma con i soli monumenti dell'acropoli, la visione di una città molto più grande, più strutturata, più importante nella storia antica delle stesse Pompei e Paestum. I risultati di questo accurato e complesso lavoro di ricerca e di analisi, hanno portato alla definizione di elementi del tutto nuovi e illuminanti sulle origini della colonia greca, così come sulle profonde trasformazioni che si registrano in età sannitica per giungere alla monumentalizzazione di età augustea e primo imperiale.

In particolare, all'Università Federico II è stato affidato il compito di individuare nel foro, dove si supponeva fosse anche l'*agorà* della città greca, il nuovo perno del Parco archeologico, sviluppando un progetto che completasse la conoscenza e collegasse tra di loro i monumenti già posti in luce dagli scavi Maiuri e de Franciscis (*capitolium*, terme del foro, tempio del portico, complesso della masseria del Gigante). L'obiettivo del progetto, che rappresenta uno dei nodi strategici del grande progetto integrato del POR Campania 'Campi Flegrei', era quello di esplorare e presentare al pubblico l'insieme della piazza forense con i suoi monumenti, con la realizzazione di un nuovo ingresso e punto di accoglienza per il pubblico. La Soprintendenza ha, in seguito, colto l'opportunità del Programma Operativo Integrato Regionale 2000-2006 (Agenda 2000) proponendo di finanziare, nell'ambito di un Progetto Integrato Territoriale 'Campi Flegrei', una serie di interventi archeologici che completavano e davano organicità al programma avviato fino a quel momento, considerandolo un fattore di sviluppo non solo culturale, ma anche socio-economico. Con l'elaborazione del Progetto Integrato Territoriale si è cercato, sostanzialmente, di integrare in un unico sistema i diversi complessi archeologici, monumentali e ambientali flegrei, al di là della pertinenza a differenti territori comunali ed enti o istituzioni proprietarie.

Del complesso cumano, la città bassa resta la grande riserva per il futuro dell'archeologia flegrea: rimane da completare lo scavo del foro e da restaurare i suoi portici con balaustre a mascheroni teatrali, nonché da attrezzare a parco tutta l'area collegando il centro della città con la linea delle mura settentrionali, dove il paesaggio si fa silenzioso e campestre, e con la Domitiana che, col suo basolato bianco, s'immerge nella palude tra le file di sepolcri. Così come resta da riattivare il sentiero ai piedi dell'acropoli affinché il visitatore raggiunga la spiaggia e trovi la stazione della Circumflegrea, un treno che lo porti al Fusaro, al casino di caccia di Vanvitelli e di qui a Baia.



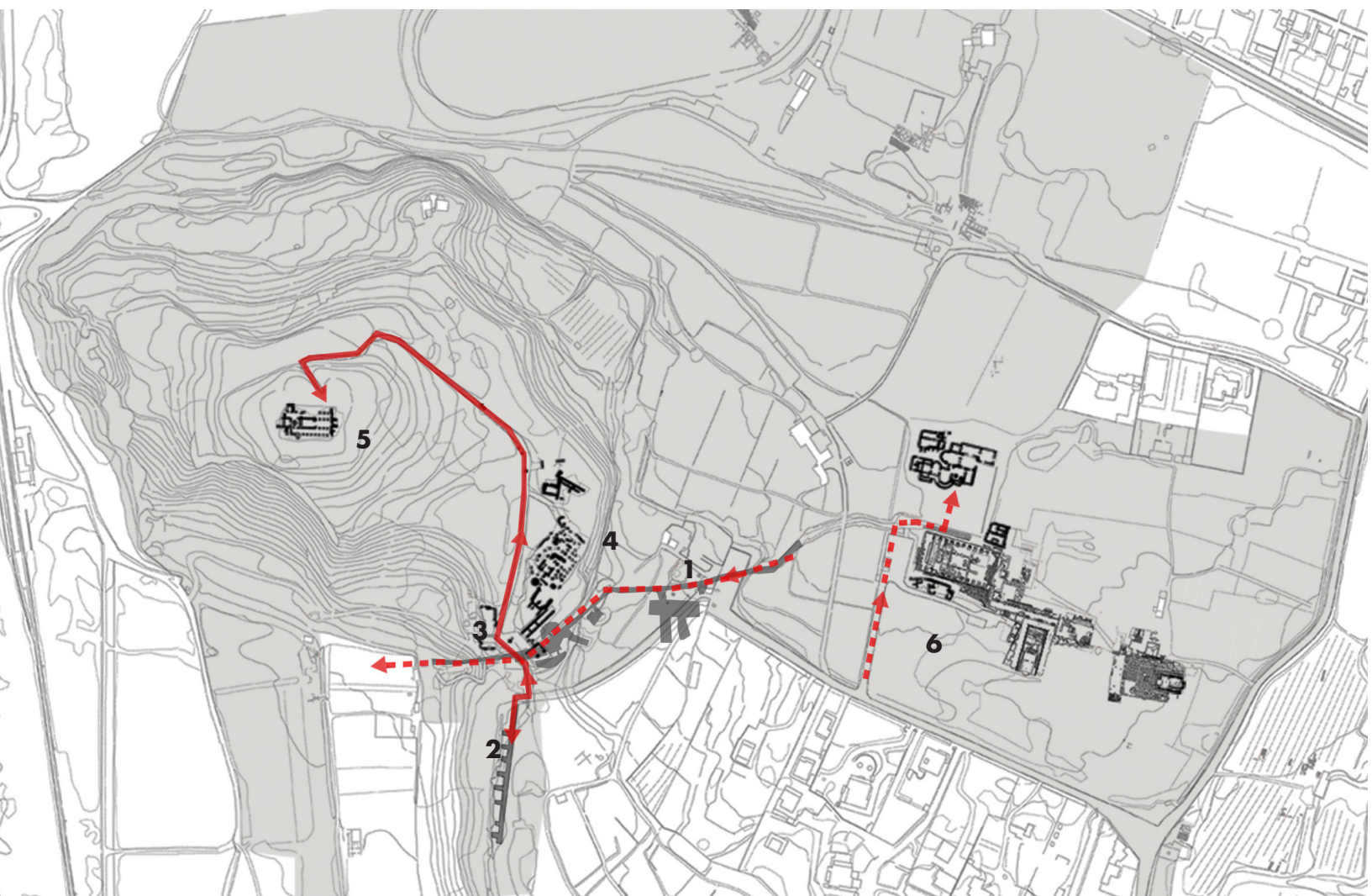
Parco Archeologico di Cuma
2017

percorsi attuali definiti
percorsi attuali da definire



1. ingresso attuale e biglietteria
2. antro della Sibilla
3. terrazza dell'acropoli

4. tempio di Apollo
5. tempio di Giove
6. città bassa



Il percorso di visita attuale e le evidenze archeologiche

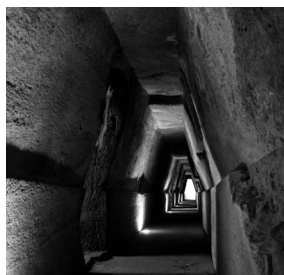
L'area archeologica cumana prevede un percorso di visita suddiviso in due parti distinte, nonché fisicamente separate: la prima comprende l'antro della Sibilla e l'acropoli, la seconda comprende il foro romano, il *capitolium* e le terme.

Percorsa la via Monte di Cuma si giunge alla biglietteria, da cui dopo un viale d'ingresso, s'incontra il famoso antro della Sibilla, accessibile da un piccolo piazzale sulla sinistra. Dal piazzale di fronte all'uscita, dal quale si diparte la via Sacra che conduce all'acropoli, è visibile l'altra galleria tufacea, la *crypta romana*, antico collegamento tra il porto di Cuma e il *portus lulius* sui laghi d'Averno e di Lucrino.

Proseguendo per la via Sacra, si raggiungono, sulla destra, i resti del tempio di Apollo; più in alto, invece, è il tempio di Giove.

Dall'altura dell'acropoli è possibile osservare, nella città bassa, gli edifici dell'area forense.

L'antro della Sibilla



1

Sicuramente l'attrazione più forte di tutto il complesso cumano, l'antro oracolare della Sibilla (fig. 1) - che Virgilio così vivamente descrive e dove colloca la drammatica scena del vaticinio -, è una galleria rettilinea di oltre 130 metri coperta da un originale soffitto trapezoidale che la rende unica nel suo genere. Dapprima si credette che il famoso antro fosse una galleria romana, gigantesco e tortuoso scavo compiuto a scopo militare, che attraversava il monte di Cuma. È invece un'opera più tarda.

L'antro è in realtà un lungo *dromos* scavato a sezione trapezoidale nel banco tufaceo del monte, ad allineamento perfettamente rettilineo, corrente da nord a sud lungo il ciglio occidentale della collina prospiciente verso il litorale; ma, per lunghezza e dimensioni, supera tutti i *dromoi* dell'architettura micenea ed etrusca conosciuti.

La galleria è illuminata da sei gallerie laterali che si aprono dal lato occidentale, verso il mare quasi ad uguale intervallo, per taglio e per sagoma simili alla galleria principale, e con grandi vani di luce aperti superiormente. Invece, verso il monte, a metà circa dall'intera lunghezza, si aprono altri tre bracci minori di galleria, scavati più profondamente del piano del *dromos* e in cui vennero, in età romana adattate tre grandi cisterne con tre scalette di discesa. Cessato nel I secolo dell'Impero il culto ufficiale della Sibilla Cumana, l'antro fu rifunzionalizzato con successivi interventi di modifica: il piano originario della galleria venne abbassato per più di un metro e mezzo per trasformarlo forse in una grande e unica cisterna d'acqua e, più tardi abolita e distrutta ogni traccia dell'antico oracolo, fu trasformato in area cimiteriale dai primi cristiani.

La *crypta romana* del Monte di Cuma



2

Gli scavi condotti nell'estate e autunno del 1925 ed in seguito, in varie campagne, fra il 1926 e il 1930, hanno messo completamente in luce una grande galleria romana che per la lunghezza di 180 metri, attraversa alle sue radici e con tracciato rettilineo, da oriente a occidente, tutto il Monte di Cuma. L'ingresso, che appare come una voragine cupa e misteriosa, è visibile dall'alto del vestibolo superiore che immette all'antro della Sibilla. La tradizione dotta degli studiosi napoletani, più ancora che la tradizione popolare, collocava in questi luoghi l'ingresso dell'antro oracolare descritto da Virgilio e dall'anonimo cristiano del IV secolo. Le ulteriori esplorazioni che condussero, nel 1932, alla scoperta del vero antro della Sibilla, hanno fatto ormai riconoscere nella galleria sotterranea un'opera di carattere viario strettamente dipendente dall'altra grande *crypta* di Cocceio, via militare che dal Lago d'Averno sboccava in galleria attraverso il Monte Grillo nel sobborgo di Cuma.

La *crypta romana* (fig. 2) fa parte anch'essa delle opere militari apprestate durante il periodo della guerra civile e si deve all'architetto Cocceio: fu infatti realizzata, tagliandola nel banco di tufo alla base dell'acropoli, nel 38-36 a.C. allo scopo di potenziare, strategicamente e militarmente, i Campi Flegrei durante le note vicende

della guerra tra Ottaviano e Sesto Pompeo nel periodo del II Triumvirato. La *crypta* è sufficientemente rischiarata, per tutta la sua lunghezza, da pozzi di luce, in parte aperti lateralmente lungo il fianco della galleria, in parte aperti a pozzo o a spiraglio e a ventaglio al sommo della volta; la suggestione degli ambienti ricorda dunque quella dell'antro della Sibilla. Modifiche furono apportate in occasione della sua riconversione a uso civile, forse in età domiziana, dotandola di un vestibolo monumentale e nicchie per statue: crolli della parete sud di quest'ultimo, avvenuti nella seconda metà del III sec. d.C., ne favorirono l'interro e l'impraticabilità, facendone sfruttare alcune zone come cavea e altre come area funeraria.

La galleria fu riaperta ad opera dei bizantini durante la guerra greco-gotica: l'intervento bizantino del 533 rappresenta dunque il chiaro termine *ante quem non* dell'utilizzo funerario della *crypta*, da porsi tra il IV e il VI secolo.

L'acropoli e i templi

L'ingresso segnato dall'Arco Felice al territorio cumano offre immediatamente la vista al Monte di Cuma, che ospita l'acropoli della città (fig. 3): essa è costituita da due terrazze di cui quella inferiore, aperta verso oriente, accoglie i resti del tempio di Apollo, e quella superiore, che corona il Monte di Cuma ed è rivolta verso il mare, è sormontata dalle rovine di un altro tempio che la tradizione dotta assegna a Giove. Questi templi rappresentano, nella varietà della loro struttura, la testimonianza delle vicende millenarie che si sono succedute dallo stanziamento dei primi coloni greci nell'VIII secolo a.C. alla conquista sannitica, alla dominazione romana, all'insediamento della prima comunità cristiana ed alle drammatiche vicende dell'età barbarica: sono la testimonianza diretta della storia della città.

Al tempio di Apollo (fig. 5) si giunge entrando nella cittadella passando sul ciglio della rupe e percorrendo la via Sacra di Cuma, fiancheggiata da lauri e da lecci. Di questo tempio di età greca e sannitica, oggi resta soltanto la platea dello stereobate a blocchi squadrati di tufo locale, mentre più nulla rimane degli elementi architettonici del colonnato e delle strutture della cella. Prima di giungere al tempio di Apollo, però, si incontra, sulla terrazza inferiore (fig. 4), la Torre Bizantina, sola superstite delle due torri ai lati dell'unica porta d'accesso all'acropoli, e avanzata, per motivi tattici, rispetto all'antica linea delle mura. A pianta quadrangolare, essa mostra il basamento in grossi blocchi squadrati di tufo, analoghi a quelli della contigua cortina muraria est dell'acropoli, inseriti in una robusta struttura di opera cementizia. Ma la torre non era isolata: le mura del *castrum* dovevano essere dotate a intervalli più o meno regolari di altre torri, poi smantellate nel XVIII secolo per il riuso dei materiali in edifici coevi.

Il tempio di Giove (fig. 6), invece, corona la vetta superiore dell'acropoli e, per chi giungeva dal mare sul litorale di Cuma, era il tempio più eminente e più visibile della città; ad esso si giunge, oggi, percorrendo il tratto della via antica che saliva alla terrazza superiore del colle e seguendo, poi, il sentiero tra i vigneti e gruppi di querce. Dell'età greca non resta alcun elemento architettonico e la platea dello stereobate è completamente nascosta dalla pavimentazione più tarda di età romana e cristiana. Quando Cuma divenne diocesi cristiana nel 465, il tempio di Giove fu trasformato nella chiesa di S. Massimo, con la realizzazione di un battistero e di cappelle absidate, riutilizzando però l'impianto originario.

Il progetto di valorizzazione dell'acropoli di Cuma compiuto dai bizantini prevedeva la realizzazione di opere difensive costituite da strutture murarie che interessavano diversi elementi: l'accesso alla galleria, ripristinata nel 536 da Belisario dopo che essa fu abbandonata a causa di crolli verificatisi forse nella seconda metà del III sec. d.C. e utilizzata nel suo lato orientale come cimitero; la costruzione delle due torri, una in basso e l'altra in alto sulle pendici del monte, in corrispondenza all'affaccio a mare; lo spostamento della città sull'acropoli; la riapertura della *crypta romana* e la spoliazione dei monumenti per la produzione di calce per le nuove esigenze edilizie. Ancora un'altra azione connessa al sistema difensivo bizantino è l'ampliamento delle mura antiche dell'acropoli effettuato inserendo presso il vertice nord est una porzione



3



4



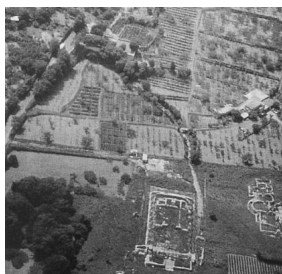
5



6

del monte a costituire una grande terrazza di forma triangolare, riscontrabile dalle curve di livello e dai resti *in situ*. Il *castrum* bizantino, dunque si sarebbe trovato in continuità topografica con gli edifici della terrazza inferiore, in seguito divenuti castello medievale, e non sulla terrazza superiore, in posizione dominante, perché era già occupata dalla chiesa di S. Massimo. In questo modo si manteneva la distinzione dei due opposti poteri, *castrum*/castello da un lato e cattedrale dall'altro, cioè i due più importanti edifici della città, sulle due principali terrazze dell'acropoli.

La città bassa



7

Alla città bassa (fig. 7) si accede in un secondo momento, percorrendo a ritroso via Monte di Cuma fino all'ingresso dell'area: qui è possibile osservare i resti degli edifici del foro, della masseria del Gigante, delle terme e, sul lato a ovest dell'area forense, del *capitolium*. Sul lato a sud, invece, si trovano resti del tempio con portico, di cui restano il pavimento a lastre di travertino e, nella cella, il basamento per il simulacro del dio. Recentemente è stato però realizzato un nuovo ingresso al Parco, sulla via Cuma-Licola, e si propone un nuovo itinerario in alternativa a quello archeologico/ambientale per pannelli installato nel 1992, oggi ampliato. Dell'organizzazione dello spazio urbano di Cuma, che giace in gran parte inesplorato sotto i suoli privati coltivati a vigneti e agrumeti, si conosce davvero poco poiché a differenza di altre colonie greche, la città cumana solo di recente è stata oggetto di indagini sistematiche riguardanti lo sviluppo urbanistico dell'antica colonia: soltanto con il recupero della cinta muraria è possibile restituire fisicità alla città antica, rendendola di nuovo percepibile. Secondo gli studi effettuati, la città greca si estendeva lungo tutta la terrazza pianeggiante che si stacca a sud dell'acropoli, correndo quasi parallelamente con la linea del litorale: in seguito i romani estesero i confini della città bassa oltre la linea delle mura greche, nella vasta area del suburbio o *proasteion*, e in più immediato contatto con il tracciato della via Domitiana e delle sue ramificazioni verso Baia e Pozzuoli. Ai piedi dell'acropoli, nella zona pianeggiante interposta fra la rocca, l'Arco Felice e la palude di Licola, si apriva l'ampio foro romano della città. La necropoli invece si estendeva da ogni lato della città, in particolare nella zona nord e nei terreni allora paludosi del Lago di Licola. In realtà del periodo greco le tracce dell'insediamento urbano nella città bassa sono molto esigue, mentre il vero sviluppo inizia in età sannitica (IV-III sec. a.C.) quando fu edificato il *capitolium* con il foro e le terme centrali. Al periodo delle guerre civili, allorché dalla Repubblica si passò all'Impero (fine I sec. a.C. - inizi I sec. d.C.), risale invece la costruzione della *crypta romana*, galleria che collegava il foro con il porto romano di Cuma, con la conseguente creazione di un asse viario est-ovest che inseriva la città in un più ampio complesso urbanistico. Resti di strutture pertinenti ad abitazioni civili si riscontrano, invece, inglobate all'interno di edifici rurali, non visitabili, o all'interno di abitazioni di proprietà privata lungo la via Cuma-Licola.

Il foro romano



8

Secondo gli studi effettuati dall'Università Federico II, l'area del foro romano (fig. 8) era limitata da due gradini, attraverso i quali si accedeva a portici dal prospetto colonnato in tufo grigio; gli accessi al foro ai lati del *capitolium* risultavano muniti di porte, di cui restano al suolo tracce evidenti nella forma dei fori per cardini di battenti e paletti di chiusura. Del foro di Cuma oggi sono visibili solo il fianco occidentale, dominato dalla mole del *capitolium*, e quello meridionale, ancora non completamente restituito.

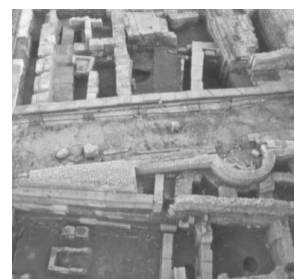
Dagli scavi realizzati in quest'area risulta che su questo versante si svolgessero tanto l'attività religiosa quanto quella politico-amministrativa ed economico-commerciale: con un luogo di culto imperiale viene, infatti, identificato il cosiddetto tempio con portico; con la basilica è probabilmente da identificare la cosiddetta Aula Sillana. Più complessa risulta la definizione degli ambienti allineati tra il tempio con Portico e il *capitolium*, che anche la letteratura archeologica ha registrato come *tabernae*: sulla piazza prospetta infatti un unico ambiente a semplice pianta rettangolare, posto

immediatamente a destra del tempio con Portico e la presenza di una nicchia con podio, sul lato di fondo, rende verosimile l'identificazione con un sacello, recentemente identificato con quello del *Genius municipii* dedicato nella prima età imperiale da un membro dell'élite cittadina. Non meno complessa risulta la determinazione funzionale degli ambienti venuti in luce all'estremità orientale, tra i quali assume una particolare fisionomia il ninfeo assegnabile, però, ad un momento successivo, di trasformazione delle *tabernae*: in questo senso il caso di Cuma anticipa quello di *Minturnae* e di Ostia, dove si ripropone la soluzione di *tabernae* trasformate in ninfei monumentali. La supposta vicinanza del ninfeo alla condotta principale e dunque l'istallazione di una fontana in una zona già servita dall'acqua, rappresenta un elemento di continuità con il passato e contemporaneamente di rottura, perché la disponibilità di acqua corrente sottolinea in modo inequivocabile i benefici del progresso tecnologico estesi a tutta la comunità grazie al nuovo ordine politico augusteo.

L'angolo sud-est del foro presentava, poi, una fronte porticata a due ordini, quello inferiore con pilastri e colonne doriche sormontate da un fregio con metope colorate con bucrani, cornucopie, rosoni; quello superiore con arcate separate da colonne ioniche, con i pennacchi degli archi decorati anch'essi da rosoni. Ciò che rende sinora unica questa struttura, di cui ampi resti sono stati rinvenuti in posizione di crollo, è una serie di lastroni, verosimilmente collocati come parapetti nelle arcate superiori, decorati a rilievo con grandi maschere teatrali. Il repertorio, che riproduce personaggi della tragedia, della commedia e del dramma satiresco, assolutamente inusitato in un contesto come quello del foro, è stato messo in rapporto con rappresentazioni teatrali che si potevano svolgere all'aperto nell'area forense favorite dalla presenza nella zona di Silla, appassionato di teatro che, come noto si ritira nell'80 d.C. nella sua villa presso Cuma, dove muore due anni più tardi. La sequenza dei portici dorici, che si sviluppavano sul lato sud, si chiudeva all'estremità ovest con il portico a due ordini, ionico, e quello inferiore decorato con un fregio continuo raffigurante cataste d'armi. Un portico sempre a due ordini, dalle medesime forme architettoniche e decori, chiudeva simmetricamente il porticato del lato nord della piazza, venendo a creare, insieme al primo, un risultato di forte impatto scenografico ai lati della facciata del tempio.

Il tempio con portico

Protagonista di vedute e di descrizioni da parte dei viaggiatori del *Grand Tour*, il tempio con portico (fig. 9) rappresenta un punto focale dal quale si apre la prospettiva monumentale del foro di età romana e, secondo il progetto *Kyme*, potrebbe costituire il centro di attrazione per i visitatori del Parco archeologico di Cuma, il cui percorso prenderà avvio proprio da questo nuovo complesso. L'edificio, situato al centro del lato lungo meridionale del foro, è stato messo in luce negli anni 1971-72: non disponendo di nessun elemento interno che consente di conoscere la divinità a cui era dedicato il tempio, si prospetta l'ipotesi di un collegamento con una nota iscrizione, oggi dispersa, che riporta la restaurazione dell'antico culto a Demetra e la costruzione di un tempio con portico dedicato alla Dea da parte di due membri della famiglia dei Luccei. Il primo impianto del monumento risale al I sec. a.C. e lo vede destinato a sede di un Collegio degli Augustali; successivamente fu poi trasformato, con l'inserimento del tempio su podio in età giulio-claudia, in edificio sacro. Il complesso, orientato nord-sud, presenta una forma architettonica articolata in un vasto cortile rettangolare, scoperto e lastricato, circondato su tre lati da un portico e, sul fondo meridionale, il tempio su un alto podio, costituito da una cella preceduta da *pronaos*; la cella termina, a sua volta, con un'abside semicircolare la cui volta risulta crollata. All'età giulio-claudia, dunque, appartiene l'impianto del tempio con portico, collocato in un'area strategica per l'aspetto e la forma che va assumendo la piazza del foro nella ristrutturazione della prima età imperiale: il complesso del tempio si presenta piuttosto coerente, e pur rispondendo ad una tradizione ben nota di tempio su podio circondato da porticato, tuttavia presenta delle peculiarità architettoniche e funzionali che ne rendono la planimetria non del

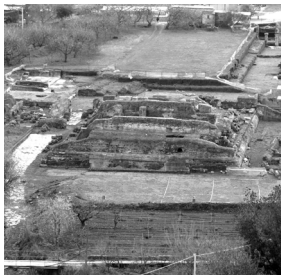


9

tutto omogenea al modello di riferimento degli edifici di culto imperiali dei fori di Cesare ed Augusto, di cui comunque ripete la scansione delle parti architettoniche e degli spazi.

Il vicino tempio della masseria del Gigante presenta strette analogie sia tecniche-strutturali che planimetriche, ma ne differisce per la cella, giustapposta al lato di fondo dell'area scoperta e porticata, non inglobata in essa; identiche sono le scansioni dello spazio, la scansione delle nicchie nei muri perimetrali del portico, l'area lastricata, la presenza delle fontane ai lati del podio.

Alla fine degli anni '90, la Sovrintendenza Archeologica di Napoli, ha previsto un intervento di restauro e conservazione del tempio attraverso la posa in opera di tessuto non tessuto e successivo riempimento con inerti dell'area dei ruderi e la realizzazione di un nuovo massetto di sottofondo in calcestruzzo con rete in materiale plastico per il riposizionamento della pavimentazione antica costituita da lastre di travertino da integrare ove necessario con nuove lastre dello stesso materiale lapideo di analoghe dimensioni, ma con diverse specificità superficiali. Per le lastre originarie è stato previsto un trattamento di pulitura. Il progetto prevede inoltre di lasciare la possibilità di rendere ispezionabile una parte dell'area dei ruderi arcaici sottoposti rispetto alla quota pavimentale.



10

Il *capitolium*, la piazza trapezoidale e la strada tardo-antica

Situato nell'area forense, il *capitolium*¹ (fig. 10), in origine tempio di Giove Ottimo Massimo Capitolino, prima degli scavi di Maiuri, era solo un piccolo monte nella piana ai piedi dell'acropoli, paragonato, nelle relazioni dell'epoca, ai tumuli ceretani. Oggi appare come un colosso imponente a chiusura del lato breve occidentale del foro costruito in opera quadrata, su un alto podio che innalzava l'edificio di circa cinque metri dal piano circostante, e sottoposto a ristrutturazioni prima di assumere la conformazione a noi oggi pervenuta, risalente all'epoca flavia.

All'interno del *capitolium* erano collocate le statue della triade capitolina, oggi conservate nel Museo Archeologico Nazionale di Napoli: il busto di Giove, scoperto nella masseria del Gigante nel 1758, la testa di Giunone e quella di Minerva, trovate durante la prima metà del '900. Il progetto architettonico della prima metà del III secolo a.C., infatti, con la sistemazione del foro e del *capitolium* impone in una parte significativa della città bassa un nuovo orientamento urbanistico, che lacera, ma non sostituisce del tutto, il vecchio ordinamento arcaico e che con esso dovette fare i conti. A ricordare l'accesso sud-ovest del foro al fianco meridionale del *capitolium*, invece, è una piazza di forma trapezoidale che sutura due orientamenti diversi. Questa è in parte occupata ad ovest dalla struttura a pianta quadrata della fontana che maschera, e forse trasforma in fondo di cisterna, la struttura a blocchi di tufo più antica dello stesso *capitolium*.

Il collegamento al foro e alla via Domitiana, di un tratto dell'area costiera era garantito dall'antica direttrice che attraversava la *crypta romana*, la cui funzionalità fu recuperata, ad una quota superiore, dalla strada tardo-antica che si è proposto potesse proseguire fino all'attuale via Vecchia Licola, innestandosi così sui principali assi viari urbani. È proprio alle vicende edilizie e d'uso della galleria che è strettamente collegata la 'vita' della strada tardo antica: defunzionalizzata a seguito dei crolli nella seconda metà del III sec. a.C., la *crypta* venne ripristinata con lavori di fortificazione condotti tra il 535 e il 540 d.C.

I reperti numismatici rinvenuti nel corpo dei vari battuti stradali suggeriscono un periodo di attività della via compreso tra il secondo e il terzo venticinquennio del VI sec. d.C. È impossibile precisare se la strada venne realizzata con la costituzione del presidio bizantino (535-540 d.C.) o sotto la successiva occupazione ostrogota (541-553 d.C.), ma appare evidente la sua connessione al sistema di fortificazione cumano. Della galleria condivise anche la fine: la strada e le strutture ad essa connesse, infatti vennero abbandonate a seguito degli sconvolgimenti causati dalla guerra greco-gotica. La riconquista bizantina di Cuma (553 d.C.) scaturì da un lungo assedio che comportò, tra l'altro, il crollo di parte della *crypta romana* provocato nel

¹ Il leggendario ritrovamento del Capitolium di Cuma compare, infatti, in tutta la letteratura antiquaria grazie alla relazione scritta nel 1757 dall'Alcubierre sugli scavi promossi da Carlo III.

552 d.C. da Narsete per forzare l'ingresso alla rocca difesa da Aligerno: questo condusse all'obliterazione della via sotterranea che la attraversava e, giocoforza, il disuso della strada in terra battuta che ne costituiva il prolungamento verso oriente.

Il portico delle maschere

Durante la campagna di scavo 2000/2001, furono rinvenuti circa 250 elementi architettonici più o meno frammentari appartenenti all'angolo sud-orientale del portico del foro (fig. 11), che interamente costruito in blocchi di ignimbrite campana, si compone di un primo ordine dorico scandito da colonne. La piattabanda del portico sostituisce, dal punto di vista formale, non solo l'architrave ma anche il fregio con triglifi e metope, queste ultime con campi riempiti di fiori e bucrani alternati. Al di sopra della piattabanda corre una cornice caratterizzata da un oggetto molto ridotto rispetto alle misure canoniche, probabilmente per consentire ai frequentatori del foro una migliore lettura degli elementi del secondo ordine e in particolare delle maschere che ne decoravano la balaustra. Il secondo ordine, in stile ionico, si apre sulla piazza con arcata a concì impostate su pilastri con semicolonne e balaustre decorate con maschere teatrali.



11

La masseria del Gigante

Questo particolare edificio, situato nella parte sud-orientale della città bassa, deve il suo particolare nome ad un'antica e consolidata tradizione antiquaria che al suo interno ubicava il ritrovamento del 'Gigante di Palazzo', ossia il torso della colossale statua acrolita di Giove che oggi sappiamo provenire invece dalla cella del *capitolium*. La masseria (fig. 12), per la sua particolare posizione costituì per secoli un importante riferimento topografico per l'area dell'antica Cuma, corrispondente al foro della città antica, interamente coperta da coltivazioni. Solo a metà dell'800, grazie al principe Leopoldo di Borbone, conte di Siracusa e ai suoi interessi archeologici, si intraprese un vero e proprio piano di intervento che cominciò sul terreno proprio nelle immediate adiacenze della masseria dove, tra il 1850 e il 1851, si erano rinvenute durante i lavori agricoli diverse sculture. La masseria storica è costituita da corpi abitativi disposti su due livelli, che dipendono da un grande ambiente absidato orientato in senso est-ovest, già noto come antico, e utilizzato come cella vinaria. Questo ambiente, di cui una bella stampa del Morghen documenta lo straordinario stato di conservazione nel 1740, completo com'era di volta a botte decorata a lacunari, fu gravemente compromesso dal crollo della copertura avvenuto pochi anni dopo. Si tratta dunque di uno ambiente quasi quadrato, con abside semicircolare al centro del lato est, mentre lungo i lati nord e sud si fronteggiano due nicchie; il *pronaos*, occupato nella fase d'uso della masseria da un avancorpo ad arcate e da un forno, era accessibile da una scalinata di uguale larghezza delimitata a nord e a sud da due balaustre allineate ai muri perimetrali. Le caratteristiche fin qui descritte configurano quindi un tempio ad abside, esastilo, con due colonne sui lati allineate alle lesene di facciata, pseudo periptero con cella scandita sui muri esterni da lesene. Il complesso architettonico si presenta dunque come unità chiusa, prospettante su un'area scoperta lastricata in calcare, con evidenti paralleli tipologici nelle pavimentazioni di tufo conservate a sud del *capitolium* e sulla terrazza del tempio di Apollo, che a nord digrada verso il foro superando un salto di quota con tre file di gradini. L'organizzazione degli elementi che compongono l'unità spaziale del complesso originario della masseria, tempio-piazza-aula, che rimangono fra di loro funzionalmente distinti, richiama lo schema forense riproponendolo fedelmente sia pure in proporzioni di gran lunga ridotte, così come esso viene definendosi in età tardo-repubblicana-imperiale, con la netta articolazione tripartita, scandita lungo l'asse longitudinale dai suoi elementi costitutivi: tempio-piazza-basilica. La particolare dislocazione sia planimetrica che altimetrica dell'edificio della masseria rispetto all'area forense la rende, poi, un osservatorio attendibile dei fenomeni che su ben più ampia scala investirono l'intera città. Nel lungo lasso di tempo in cui l'abitato ridefinì la propria organizzazione territoriale, la città bassa sembrò riqualificarsi come sede delle attività produttive:



12

testimonianze si hanno nella presenza della calcara rinvenuta nella masseria e quella di proporzioni veramente ragguardevoli, con le sue sette camere di combustione dell'Aula Sillana, nella stessa area a sud-est del foro.

Le terme del foro



13

Ubicate nell'area a nord-ovest del foro, le terme (fig. 13) furono impiantate in pieno centro urbano, sul sito precedentemente occupato da abitazioni di epoca repubblicana, resti delle quali sono ancora visibili sul lato sud dell'edificio. La costruzione del complesso risale ad un momento di intensa attività edilizia, verificatasi a Cuma alcuni decenni dopo la costruzione della via Domitiana (95 d.C.). Inserite nel regolare reticolo viario della città bassa e orientate est-ovest per la migliore insolazione a tutte le ore del giorno, esse occupano la metà settentrionale di un ampio recinto limitato da muri in opera mista, reticolata e laterizia. La distribuzione degli ambienti è fedele a quella classica dei complessi termali romani e per quanto visibile, dovevano essere riccamente e lussuosamente decorati, a giudicare dai resti di materiale di rivestimento, quali lastre marmoree, cornici di porfido, zoccoli modanati, pavimenti a mosaico bianco e nero, frammenti di intonaci dipinti, basi, fusti e frammenti di capitelli di colonne. I vari ambienti erano coperti con volte a crociera e a botte e l'illuminazione era garantita da grandi finestre nella parte alta delle pareti e da lucernai aperti nelle volte, necessari anche per regolare calore ed umidità. Con il calo demografico e la progressiva contrazione dell'area urbana di Cuma, a partire almeno dal III sec. il complesso fu progressivamente abbandonato e trasformato in abitazioni. Oggi al di sopra del complesso termale c'è una copertura metallica, prevista provvisoriamente dagli interventi effettuati negli anni '90, ma tutt'ora esistente.

Una proposta progettuale

Alla luce dell'analisi delle principali peculiarità caratterizzanti il Parco archeologico di Cuma, si illustra in seguito una proposta progettuale²: questa sarà descritta criticamente, con l'intento di riscontrare e verificare in che modo le tecniche narrative e i dispositivi progettuali di cui si è argomentato nel presente lavoro vengono applicati e in che misura essi si relazionano con la materia antica. Come si è detto, l'attuale itinerario del Parco attraversa esclusivamente l'area dell'acropoli, ma le scoperte effettuate successivamente all'ultimo conflitto mondiale hanno portato alla luce il nucleo abitato ai piedi dell'acropoli, la città romana, modificando significativamente l'estensione dell'area archeologica e ponendo il problema di una ridefinizione complessiva del sistema dei percorsi di visita, dei rapporti tra i due nuclei dell'acropoli e della città bassa, degli accessi e dei servizi turistici di supporto.

La seguente proposta progettuale riguarda, per tali ragioni, la realizzazione di un nuovo ingresso con biglietteria e servizi di accoglienza; la definizione di un percorso di visita che, attraverso la riapertura della *crypta romana*, consente la comunicazione diretta dell'area archeologica con la costa e la stazione della ferrovia Cumana; la realizzazione di una nuova copertura di protezione per il complesso termale del foro; la ricollocazione *in situ* di alcuni frammenti rinvenuti nella città bassa e oggi conservati nel Museo Archeologico dei Campi Flegrei; la possibilità di rendere fruibile l'area e permettere allo stesso tempo la continuazione delle operazioni di scavo, configurando così il Parco come *work in progress* di sequenze rivolte alla sua fruizione e alla sua valorizzazione.

² Il progetto per il Parco Archeologico di Cuma di seguito descritto è stato redatto dalla dottoranda Chiara Barbieri nel 2011 e costituisce parte della sua Tesi di Laurea in Ingegneria Edile-Architettura dal titolo *Progetto di riqualificazione dei percorsi di visita dell'antica città di Cuma, del sistema degli accessi e delle attrezzature turistiche* (relatore: F. Viola; correlatori: A. De Simone, B. Marino, E. Mele). La Tesi ha ricevuto il "Premio De Meo 2012" dell'Accademia Nazionale dei Lincei.



masseria del gigante **1**



tempio con portico **2**



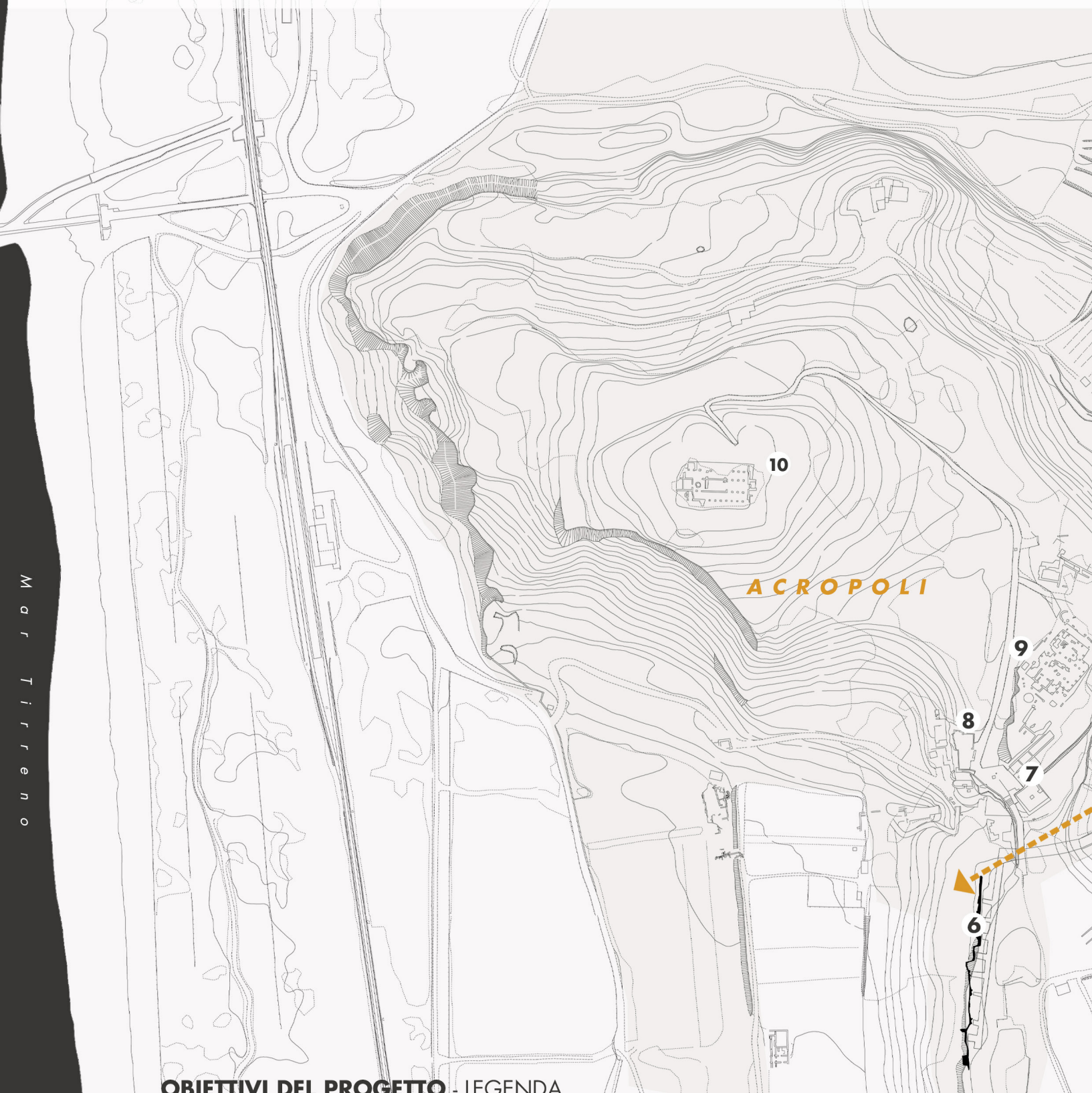
capitolium **3**



terme del foro **4**



crypta romana **5**



OBIETTIVI DEL PROGETTO - LEGENDA



nuovo ingresso
biglietteria



nuovo parcheggio



aree di sosta e
attrezzature turistiche



nuovo percorso di visita



antro della sibilla **6**



torre bizantina **7**



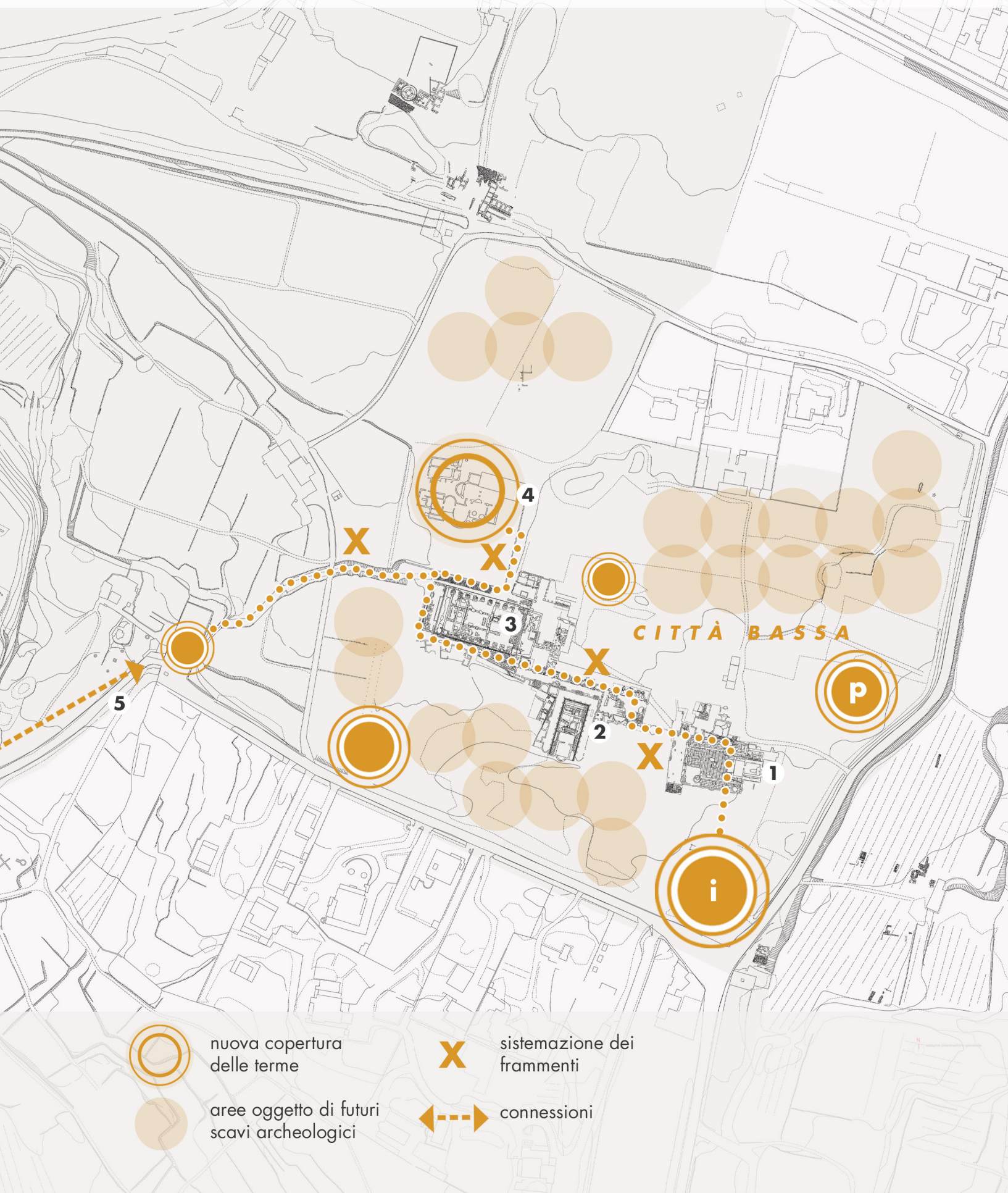
terrazza dell'acropoli **8**



tempio di apollo **9**



tempio di giove **10**



nuova copertura
delle terme



sistemazione dei
frammenti

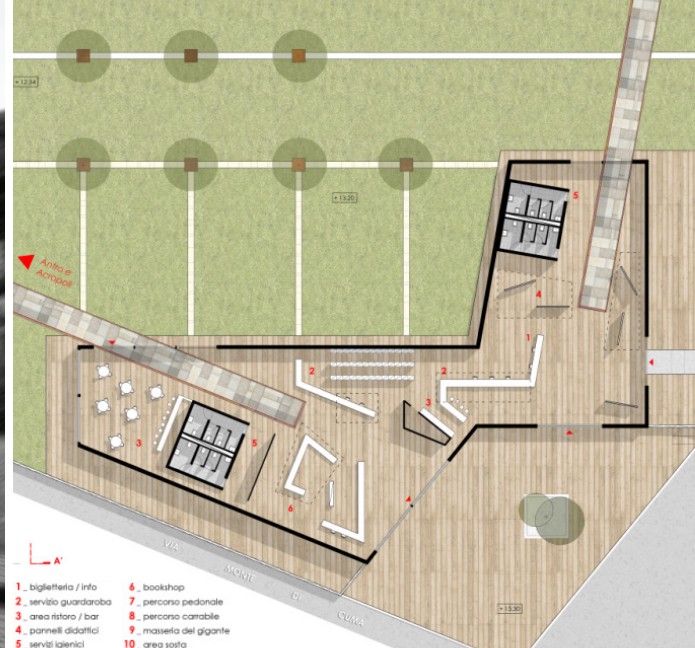


aree oggetto di futuri
scavi archeologici



connessioni

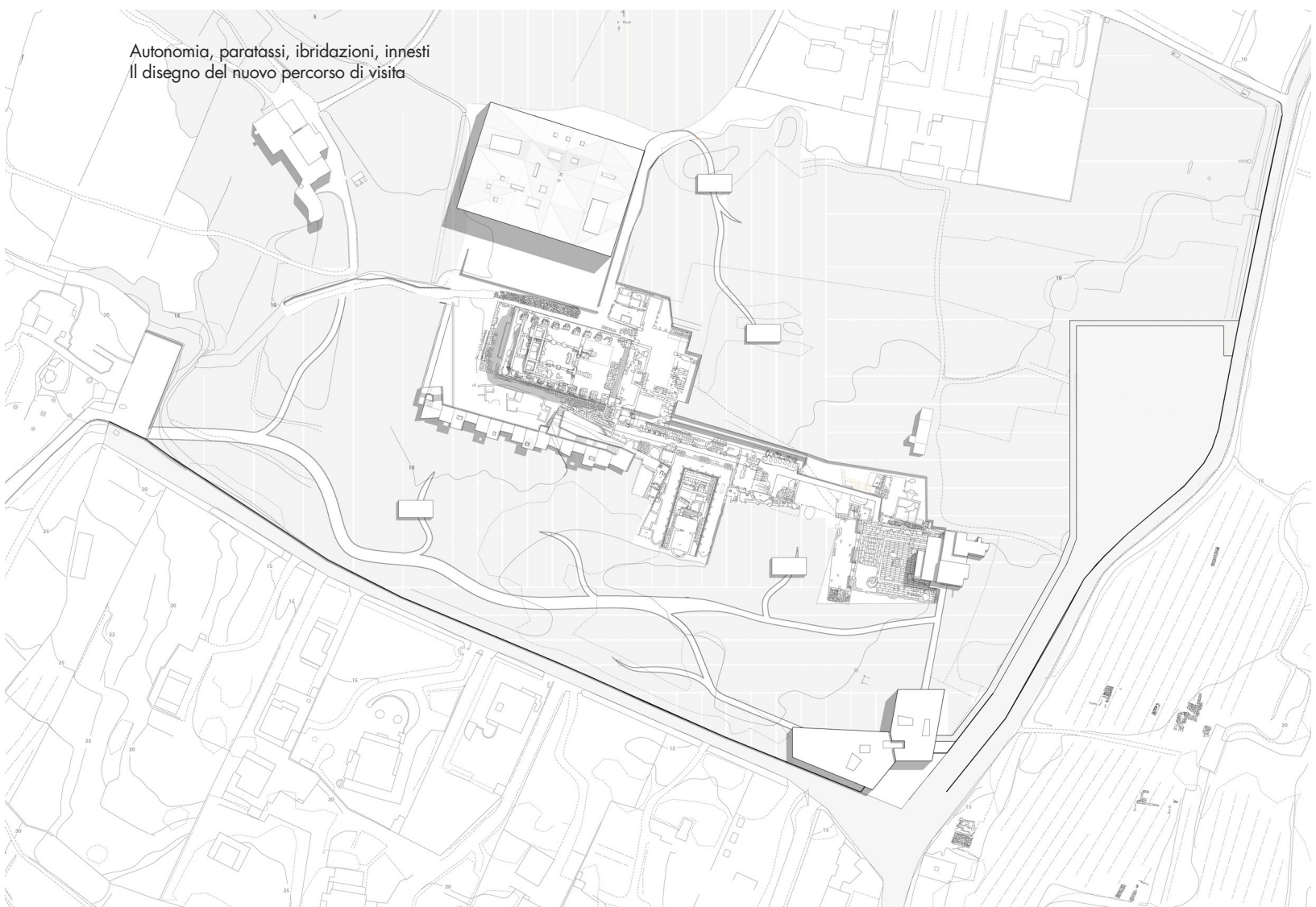
Autonomia, ipotassi, contrapposizione, innesti
Il nuovo ingresso al Parco Archeologico

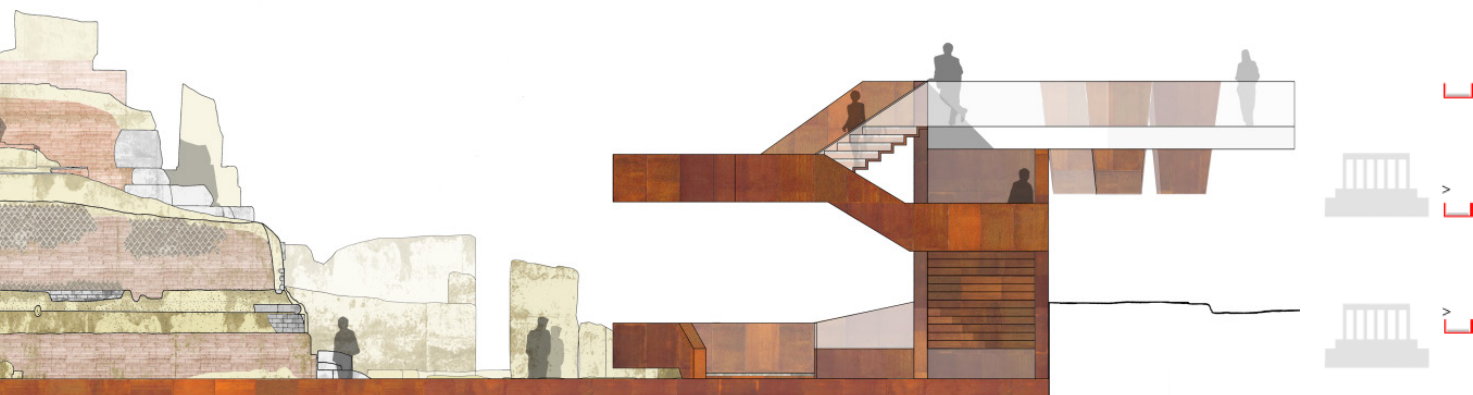


Il nuovo ingresso e la masseria del Gigante

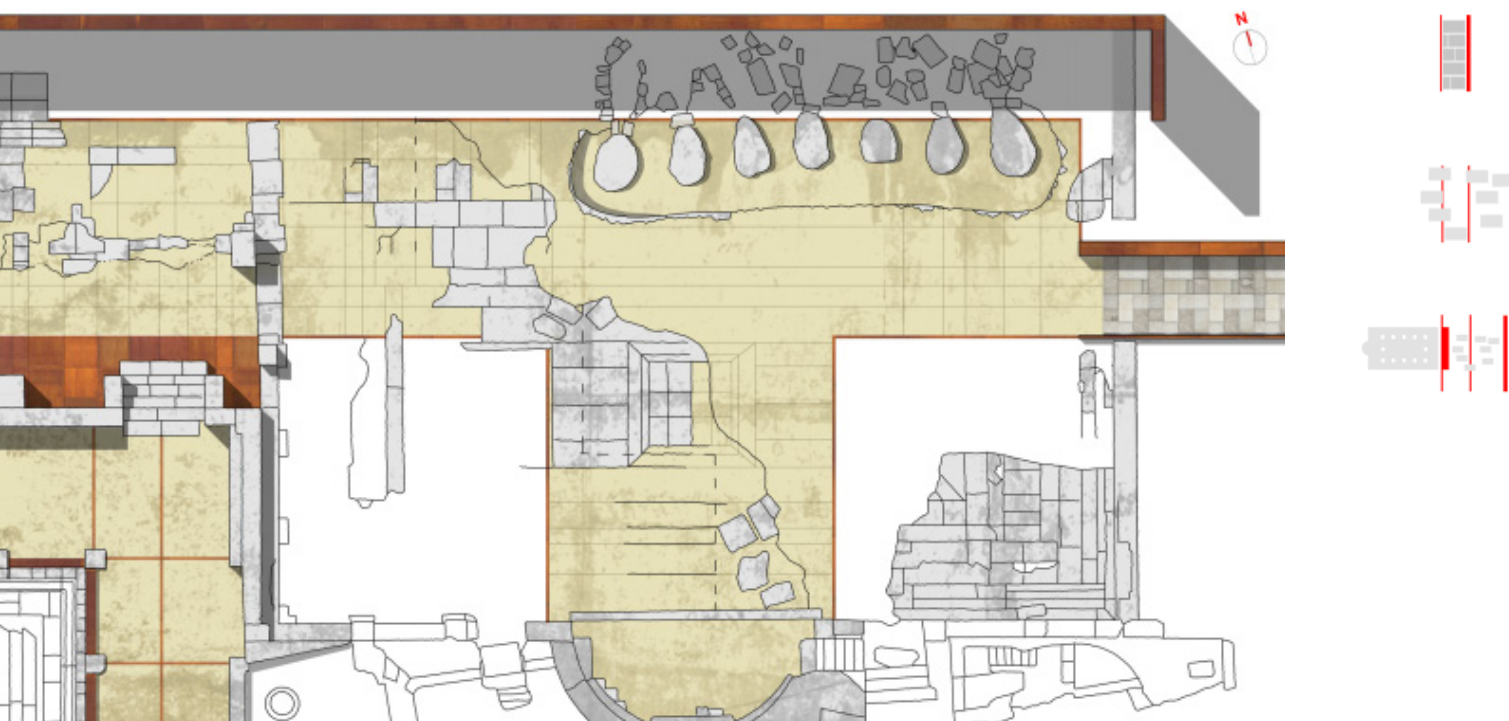


Autonomia, paratassi, ibridazioni, innesti
Il disegno del nuovo percorso di visita

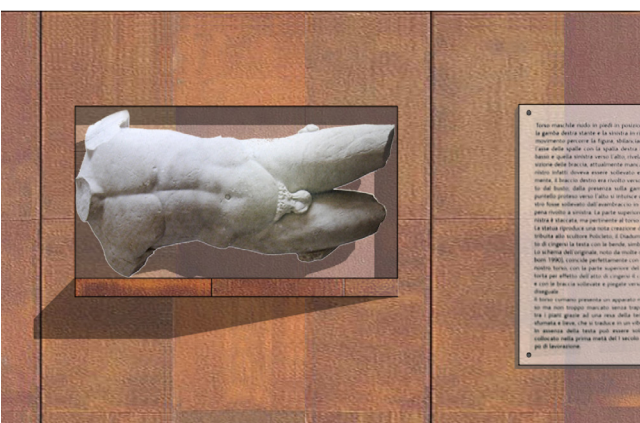




Autonomia, ibridazione, innesti, intreccio: Capitulum
Il nuovo percorso di visita come affaccio e punto di vista panoramico

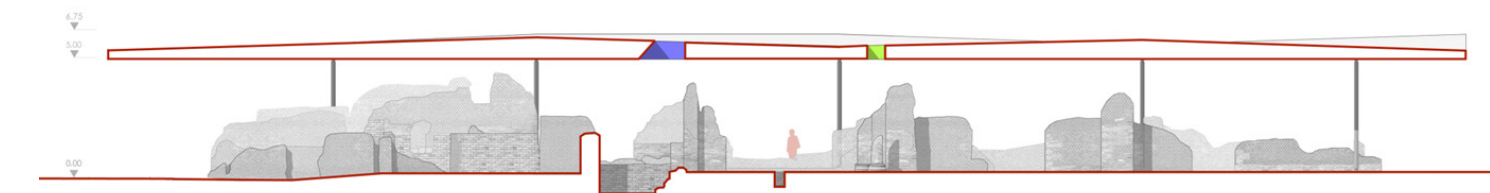
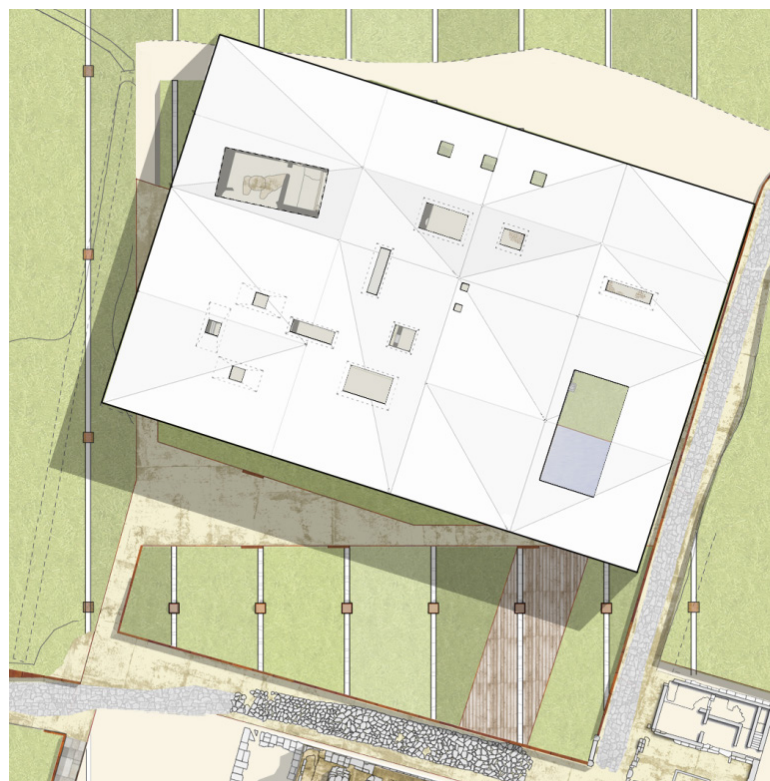
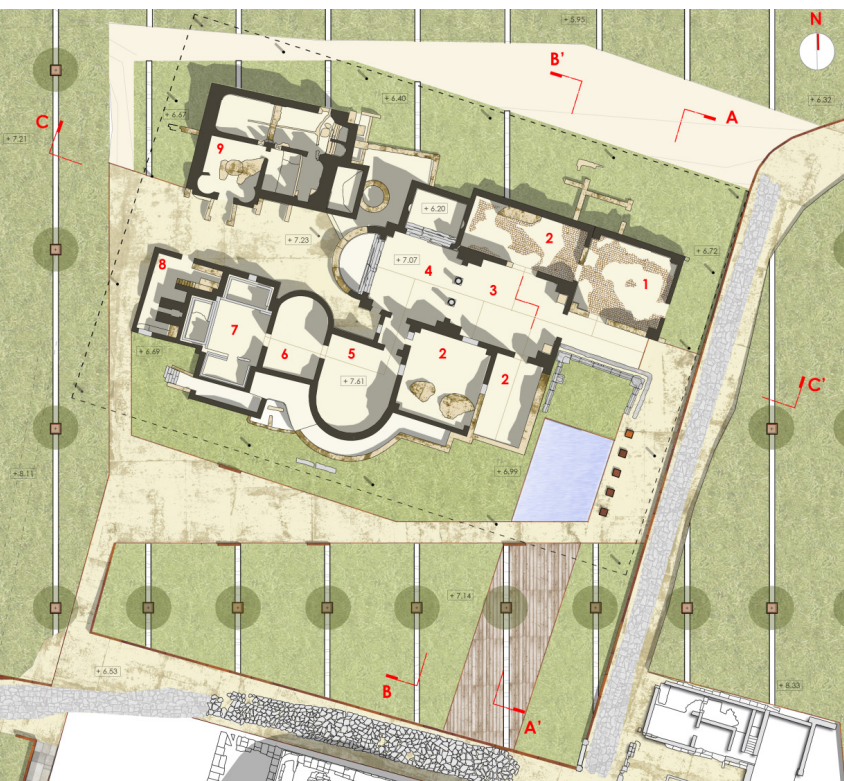


Autonomia, paratassi, innesti, distinzioni, nuovi ordini: Tempio con portico
Il nuovo percorso di visita accoglie la pavimentazione originaria



Citazione, ibridazione, innesti, intreccio, racconti virtuali: area del foro
Il nuovo percorso di visita diventa un setto che accoglie i frammenti e delimita le aree soggette a futuri scavi

Autonomia, paratassi, contrapposizione, ellissi, racconti di luce
La nuova copertura delle terme del foro



Riproposizione dei frammenti
L'ingresso delle terme del foro



La nuova copertura delle terme: architettura e significato

L'approccio adottato per la progettazione delle coperture delle terme del foro considera necessario un processo di interpretazione critica della spazialità originaria degli ambienti, seguito da una semplificazione formale mirata ad evitare un atteggiamento che imiti o tenti di riproporre la configurazione originaria "com'era dov'era".

Il complesso termale si presenta, infatti, come il risultato dell'aggregazione di singoli volumi, ambienti, funzioni che si accostano e si susseguono seguendo una logica legata alla modalità di fruizione di questi, tipica delle terme, che prevede il passaggio e l'alternarsi della permanenza degli utenti da un ambiente all'altro: la visita delle terme dovrà quindi prevedere un percorso che racconti questa specifica sequenzialità, in maniera didascalica e chiara permettendo il passaggio dei visitatori negli ambienti peculiari così come venivano esperiti dagli originari fruitori.

Per la definizione della nuova copertura è bene sottolineare che è possibile riconoscere una duplice connotazione degli involucri originari: una riferita alla percezione interna degli spazi - volte a botte e volte a crociera - e una riferita alla percezione esterna - piani orizzontali e falde - che costituiscono un sistema, per certi versi, a doppia pelle: la visione del complesso termale, inoltre, è duplice poiché avviene sia dall'interno/intorno - durante la visita del Foro romano - che dall'alto - durante la visita dell'acropoli. La nuova copertura dovrà tener conto di questa duplicità di percezione, temporale e spaziale, da parte dei visitatori.

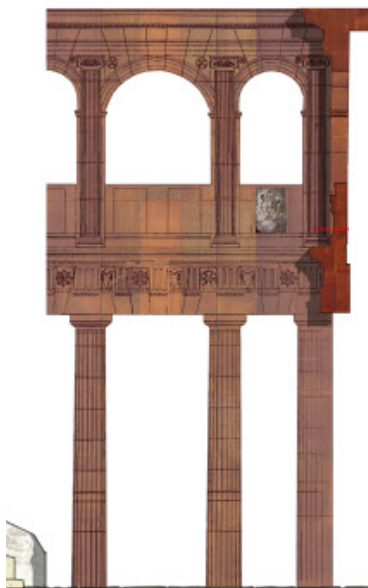
A fronte della complessità della struttura delle terme, l'ipotesi progettuale è quella di un'unica copertura, autonoma, che non ripropone la configurazione di quella originaria ma che, con un linguaggio formale essenziale, assolve al compito di protezione delle murature superstiti e dei mosaici pavimentali, innestandosi discretamente e contrapponendosi ad essi, rievocando la spazialità originaria con effetti di luce tramite l'inserimento di lucernari in corrispondenza delle vasche d'acqua, elemento caratteristico dell'architettura termale. In questo caso, il manufatto antico detta, con la sua presenza, vincoli per il posizionamento degli appoggi della nuova copertura: si viene dunque a determinare una maglia di pilastri irregolare in relazione alle zone in cui è possibile che questi vengano posizionati creando zone di minore o maggiore concentrazione degli appoggi che potranno a loro volta caratterizzare la conformazione della copertura - ad esempio incidendo sul suo spessore, rendendolo non costante.

Risulta quindi evidente come sia presente una forte connessione tra il dato strutturale (appoggi), funzionale (protezione) e formale (percezione della configurazione dai due punti di vista) nella definizione della copertura archeologica.

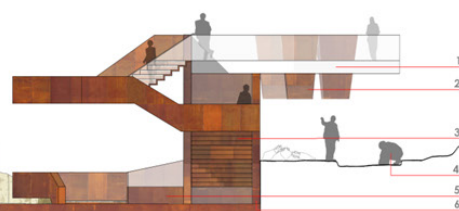
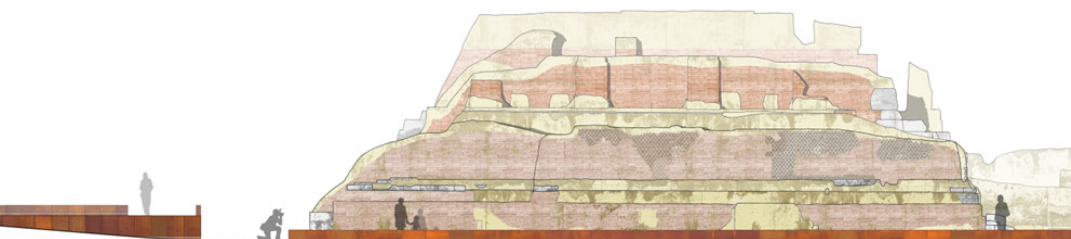
Anche nel caso della sistemazione del complesso delle terme, si prevede il reinserimento dei frammenti, in particolare il colonnato originario che segnava l'ingresso al complesso termale viene rievocato attraverso il posizionamento delle statue rinvenute *in situ*, posizionate su basi di acciaio corten, come elementi puntuali in sequenza.

L'autonomia figurativa dei frammenti come elementi evocativi

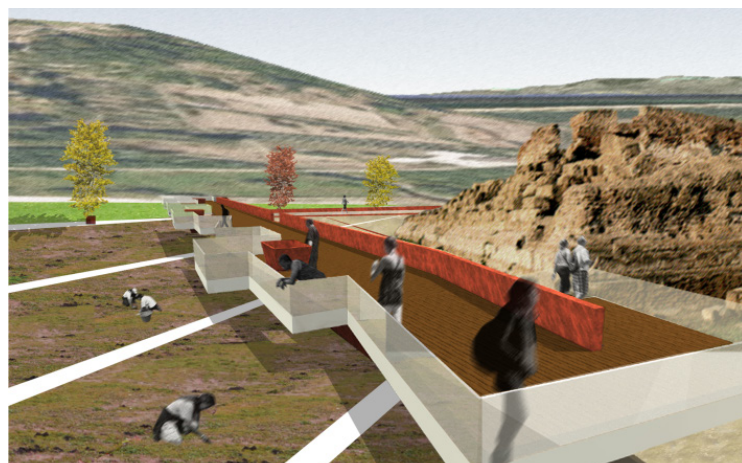
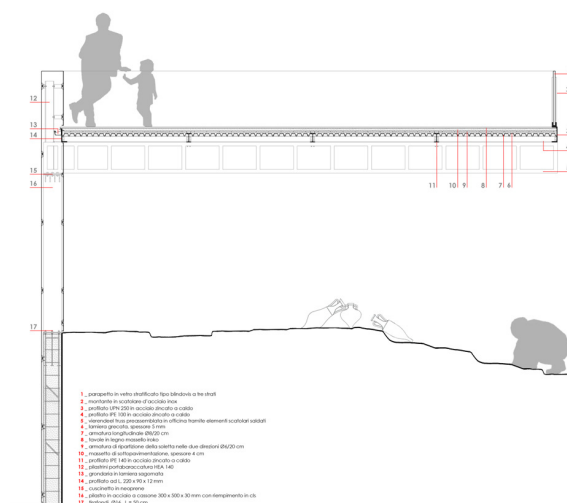
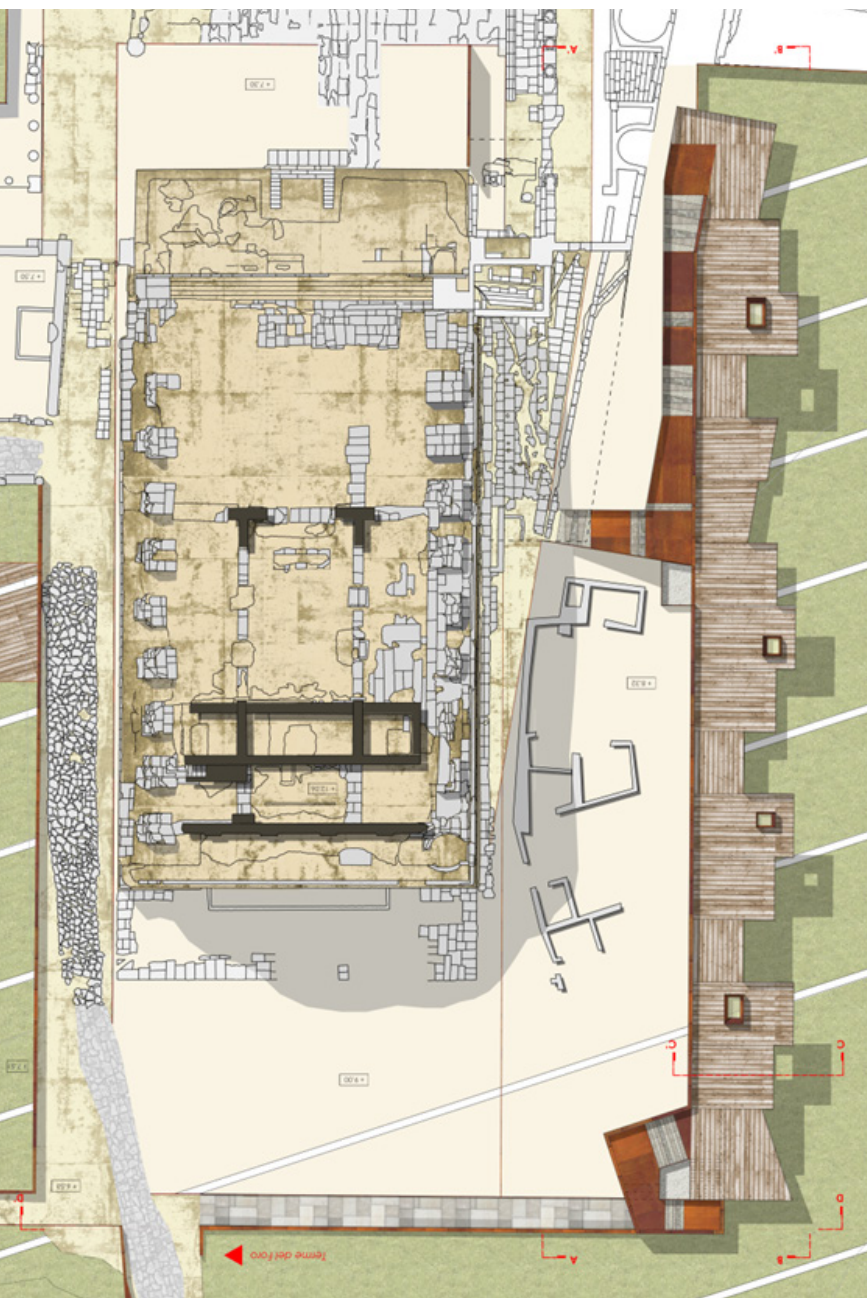
Il progetto propone la ricollocazione di alcuni frammenti rinvenuti del Parco di Cuma e conservati oggi nel Museo Archeologico dei Campi Flegrei, nel luogo di appartenenza senza tuttavia perseguire fini mimetici: in primo luogo, infatti, non è possibile avere la certezza assoluta della configurazione del tutto a cui questi frammenti appartengono e di cui sono l'unica testimonianza; in secondo luogo, nella volontà di realizzare un percorso di visita in un contesto come quello archeologico, bisogna contemplare la duplice natura fisico-materica e percettivo-evocativa del contesto, da attribuire alla diversa connotazione propria dei frammenti immobili *in situ* e dei frammenti mobili. A questi ultimi, ricollocati nell'area archeologica si affida il ruolo di segnali evocativi del proprio contesto di appartenenza, di una determinata funzione a cui quel contesto era dedicato, quasi



Citazione, innesti, fabula: ricollocazione dei frammenti. Portico delle maschere: particolare



Musealizzazione dello scavo: Capitolium. Il percorso ad una quota sopraelevata consente di osservare le operazioni di scavo *in progress*





Elea-Velia

Il sito di Elea-Velia pone in evidenza tutti i problemi del rapporto con l'antico, della sua selezione e della sua integrità, dell'archeologia come disciplina che indaga la stratificazione di culture, dell'intervento architettonico come strumento per la riattivazione delle rovine: temi di cui si è ampiamente descritto in questo lavoro di ricerca.

L'antica città di Elea - la romana Velia - era situata a cavallo del crinale che discende dal Monte Gelbison e si dirige verso la foce del Fiume Alento, più precisamente al termine del crinale che in antichità emergeva come promontorio sul mare Tirreno tra la piana dell'Alento a nord e della Fiumarella a sud. Oggi le rovine della città sono incastonate sui pendii verdeggianti della collina posta al margine settentrionale dell'attuale comune di Ascea, al confine con il comune di Casalvelino, appartenenti rispettivamente alle Comunità Montane del Lambro-Mingardo e del Monte Stella¹.

Il *Parco archeologico e Antiquarium di Velia*, istituito nel 2005, è uno dei luoghi più preziosi del Parco Nazionale del Cilento e Vallo di Diano, in provincia di Salerno: risponde, infatti, in modo esemplare a ciò che comunemente oggi si intende per parco archeologico poiché in esso i resti antichi si fondono con la rilevanza paesistica e naturalistica del contesto. Per il Parco archeologico di Elea-Velia - perimetrato dal poligono murario antico tra quartiere settentrionale e meridionale - nei primi anni '90 è stato finanziato uno Studio di Fattibilità per la valorizzazione²: questo studio ha visto la significativa partecipazione di competenze disciplinari differenti - dalla botanica alla geologia, dalla chimica all'ingegneria, dall'urbanistica all'economia - secondo una metodologia appropriata alla condizione di Parco archeologico. Lo Studio di Fattibilità ha assunto nel corso del tempo il ruolo indispensabile di riferimento non solo delle campagne di scavi ma anche dei progetti da finanziare e delle modalità fruibili da implementare: sono stati infatti redatti progetti esecutivi di lotti funzionali stralciati dal progetto generale, in funzione delle risorse economiche disponibili, nonché interventi per la tutela e per la valorizzazione del sito³. Nel 1998, poi, Elea-Velia è rientrata definitivamente nel novero dei siti Unesco Patrimonio Mondiale dell'Umanità per lo straordinario connubio tra monumentalità e bellezza naturale.

Nonostante consistenti stralci del progetto siano stati realizzati con diverse fonti di finanziamento - come i restauri dei maggiori monumenti, l'allestimento dello spazio di accoglienza all'ingresso e degli spazi espositivi sull'acropoli - il sito ancora non gode dell'attenzione e delle cure che meriterebbe, pur essendo uno dei più importanti patrimoni archeologici dell'Italia meridionale.

Tra le problematiche inerenti l'area archeologica di Elea-Velia vi sono senza dubbio la leggibilità e la protezione dei resti, insieme all'apertura al pubblico e alla migliore fruizione di alcune zone: il complesso sistema di fortificazioni della città antica, che si trovano per gran parte sul crinale della collina del parco, non è, infatti, agevolmente visitabile; l'area del teatro

¹ Il sito di Elea-Velia è inserito nel Parco Nazionale del Cilento e Vallo di Diano (L.394/91; D.M. 05/06/1995) ed è riconosciuto come Parco Archeologico, definito dal Dlgs.42/2004 e s.m.i. all'art.101 comma 2, lett. e come "ambito territoriale caratterizzato da importanti evidenze archeologiche e dalla compresenza di valori storici, paesaggistici o ambientali, attrezzato come museo all'aperto".

² Legge 64/1986 per il finanziamento di opere nel mezzogiorno.

³ Accanto agli scavi di altre importanti testimonianze storico-archeologiche, si ricorda la rifunzionalizzazione del percorso di visita e la realizzazione del centro accoglienza con biglietteria, bookshop, ristoro e spazio di documentazione introduttiva alla visita. Alcune di queste proposte progettuali sono state finanziate nell'ambito del PI Grande Attrattore Paestum-Velia POR 2000-2006.

greco può essere oggetto di una risistemazione in grado di poterla rendere utilizzabile in maniera più completa, soprattutto per la messa in scena di spettacoli e attività teatrali; la città bassa, oggetto di future campagne di scavo, necessita di una più chiara definizione dei percorsi e di sistemi che valorizzino e rendano leggibili le preesistenze; il complesso della Masseria Cobellis, la necropoli romana di Porta Marina, le Terme Romane con i preziosi mosaici e la Casa degli affreschi sono tutte strutture per le quali si richiede uno sforzo progettuale mirato alla realizzazione di sistemi di copertura; la zona dell'ingresso necessita, poi, di un progetto che ne inglobi la fascia ferroviaria soprelevata - posizionata sull'antica linea di costa - rendendola un fattore interno al parco e non un elemento di chiusura, che di fatto nasconde l'accesso all'area dalla strada principale. I percorsi di visita difficilmente riescono a rendere un senso di armonia e funzionalità ai resti archeologici: spesso si cammina sul terreno sconnesso - o addirittura sui resti stessi - e per problemi legati alla gestione e alla manutenzione del sito, la vegetazione - che fa di Velia un luogo magico unico al mondo - si fa nemica ed è una delle principali cause del degrado del sito.

Infine, da affrontare è anche la questione dei frammenti e dei reperti trovati durante gli scavi: ad eccezione dei pochi sistemati nella Cappella Palatina e nella Chiesa di Santa Maria di Porto Salvo, infatti, la maggior parte di essi sono conservati in una galleria ferroviaria dismessa non aperta al pubblico.

La storia

Fondata intorno al 540-535 a.C. dai Focei, navigatori e mercanti di origine greca provenienti dalle coste dell'attuale Turchia, la città di Elea fu rinominata in seguito dai romani Velia. I Focei s'imbarcarono per sfuggire all'invasione dei Persiani e tentarono di acquistare un gruppo d'isolette dai vicini abitanti dell'isola di Chio; fecero poi rotta verso la Corsica dove, anni prima, avevano fondato una loro colonia chiamata Alalia, l'attuale Aleria. In Corsica vissero per cinque anni suscitando, a causa delle loro scorrerie e della maggiore abilità nel commerciare, l'ira di cartaginesi ed etruschi - a quel tempo alleati nel commercio - facendo scoppiare così una guerra al seguito della quale i Focei si imbarcarono nuovamente per dirigersi verso sud. Fecero sosta a Reggio, dove incontrarono un cittadino di Poseidonia che consigliò loro di acquistare una città della terra Enotria che si chiamava Yele, dal nome di una fonte che vi scorreva nei pressi. I Focei accolsero il consiglio e acquistarono la città situata nel territorio posto tra punta Licosa ed il promontorio di Palinuro: un luogo molto simile alla loro terra d'origine, costituito da un'altura a picco sul mare - oggi chiamata Castellammare della Bruca - con due insenature, una a nord e una a sud, e con una serie d'isolotti che costituivano un sicuro riparo per le navi. Ben presto la città assunse un'importanza crescente nel Mediterraneo per la prosperità dei commerci, per una buona tradizione navale e per la bellezza paesaggistica dei luoghi: questi erano caratterizzati verso l'interno da un sistema collinare ampiamente coltivato su dei terrazzamenti, confinato da una catena di monti ricoperti da una fitta boscaglia, e da un territorio pianeggiante vicino alla costa, dove si svolgeva gran parte della vita cittadina, attraversato da tre fiumi. In particolare, la fama di Elea era legata alla presenza della scuola filosofica eleatica con forti valenze mediche, fondata da Parmenide, che ebbe una grande influenza nell'evoluzione del pensiero greco: è ben documentato, infatti, il culto ad Asclepio, dio della medicina, di cui è stata ritrovata una statua e un vero e proprio *Asklepieion* in cui, durante gli scavi negli anni '60, vennero riportate alla luce una serie di statue marmoree di medici naturalisti tra cui lo stesso Parmenide.

Nel corso del V secolo a.C., Elea entrò nell'orbita della sfera politica e culturale ateniese, fatto ben documentato nei culti, nella monetazione e nella tradizione relativa al viaggio di Parmenide

e Zenone ad Atene di cui parlano Platone e Plutarco. In seguito, durante il IV secolo a.C. Elea prese parte, insieme alle altre città greche dell'Italia meridionale, ad un'alleanza denominata Lega Italiota, che le vide unite contro il nemico invasore; fu impegnata nei primi scontri contro i Lucani ed i vicini abitanti di Poseidonia-Paestum, resistendo vittoriosamente alla loro avanzata. Tra il III e il II secolo a.C. furono ottimizzati i rapporti con Roma attraverso un trattato d'alleanza: Elea inviava all'Urbe navi durante le guerre contro Cartagine e nell'88 a.C. diventò *municipium* romano, cambiando il proprio nome nella forma latinizzata Velia, riuscendo tuttavia a mantenere la propria autonomia e conservando l'uso della lingua greca oltre ad una moneta propria. Velia divenne ben presto un rifugio privilegiato dell'aristocrazia romana per la fama della sua cultura, per l'importante scuola medica e per la bellezza dei luoghi: vi sono infatti testimonianze della villa di Bruto e di Trebazio che ospitò lo stesso Cicerone. Ogni anno, inoltre, Roma inviava a Velia fanciulle scelte dall'aristocrazia per diventare sacerdotesse nel tempio romano di Cerere. Fino al III secolo a.C. la città visse il suo periodo di prosperità durante il quale si costruirono edifici pubblici e complessi termali, ville rustiche e piccoli insediamenti rurali.

A seguito dell'insabbiamento dei porti velini, della formazione di una palude nella parte bassa e di una predilezione, da parte di Roma, di un flusso commerciale per vie interne concomitante alla costruzione della via Popilia, nel IV secolo a.C. iniziò una progressiva decadenza di Velia: la città si ridimensionò costringendo gli ultimi abitanti a trovare rifugio sull'acropoli che divenne il centro della vita cittadina per tutto il Medioevo. Qui, nel X secolo d.C., fu costruito il *Castellum Maris*, castello che ancora oggi caratterizza il paesaggio velino: Velia fu sede vescovile e intorno al 954 vennero ritrovate, tra le rovine della città antica, le spoglie di San Matteo, trasportate poi a Salerno per volere del principe Gisulfo I. Nel 1420 il conte di Lauria, Francesco Sanseverino, acquistò il feudo per 500 once e ne fece dono, nel 1447, alla casa dell'Annunziata di Napoli, che lo tenne fra i suoi lasciti fino al 1702. Il feudo venne poi venduto dapprima ai Caracciolo e successivamente ai Maresca, che lo tennero in proprietà fino all'abolizione della feudalità. Alla fine del Seicento non viene più registrata alcuna vita sulla collina mentre i resti di Velia, già da tempo seppelliti da alluvioni nella città bassa, si degradano fino a sparire anche nella parte collinare della città, tanto che lo stesso Winckelmann, nel rinvenire i templi di Paestum, ignorava del tutto che a poca distanza vi fosse Velia, la patria di Parmenide e Zenone.

Solo agli inizi dell'Ottocento verranno identificati i primi ruderi affioranti e, alla fine del secolo, si ebbe la prima planimetria di quello che era emerso alla luce dell'antica e nobile città di Elea ad opera dell'ingegnere tedesco Schleuning. Alla metà circa del Novecento si avviò l'esplorazione scientifica della città, che ancora oggi viene portata avanti con un programma sistematico di ricerca e di tutela.

Gli scavi

La storia degli scavi di Velia è singolare, perché alterna momenti in cui c'è stata una forte accelerazione e dispendio di energia per l'indagine e lo studio sull'area, a lunghe pause. Le prime notizie su quanto ancora visibile del sito di Velia riguardano l'area del castello ed il tratto della cinta muraria che corre lungo il crinale: una prima sommaria descrizione di tali strutture si deve ad alcuni eruditi locali del XVIII secolo, quali il barone Giuseppe Antonini ed il giureconsulto Francesco Maria Lancillotti.

Nel 1828 il duca Albert Honeré De Luynes per primo individuò lungo il crinale un'interruzione artificiale, successivamente denominata Porta Rosa da Mario Napoli, e descrisse più dettagliatamente il tratto principale delle fortificazioni che seguono lo *skyline* della collina; nel 1882 Lenormant visitò Velia e, trovatosi di fronte alla suddetta interruzione, capì che si trattava

di un intervento artificiale, anche se non ne aveva ben chiara natura e funzione. Pochi anni dopo, tra il 1886 ed il 1889, l'Istituto Archeologico Germanico inviò Wilhelm Schleuning a Velia per redigere una prima planimetria della città: il lavoro dello studioso riguardò il rilievo dei tratti della cinta muraria allora in vista, compreso tra la Porta Rosa ed il Castelluccio (tratto A); il tratto che partendo dal Castelluccio chiude la città ad oriente (tratto C); un altro tratto, non più visibile, individuato tra la via del Vignale e la linea ferroviaria. Inoltre, lo studioso tedesco ipotizzò l'esistenza di un tratto di mura che chiudeva la città sul lato occidentale, anche se già ai suoi tempi non se ne riscontrava più traccia: evidentemente questa porzione della cinta fu distrutta in occasione dei lavori della linea ferroviaria. Anche Schleuning individuò la Porta Rosa, con la sola osservazione sul terreno, interpretandola come la sistemazione di un passaggio di fondamentale importanza nell'ambito della topografia della città; ancora, egli notò per primo la presenza delle terrazze occupate da santuari che caratterizzano la sommità della cresta collinare. Egli, tuttavia, fu in grado già all'epoca di riconoscere due aree sacre: una prima ubicata sulla terrazza B, dove segnalò un tempio, ed una seconda sulla terrazza C, dove individuò un secondo edificio templare.

Le prime indagini di scavo lungo il crinale iniziarono solo nel 1927, nell'ambito di un più vasto progetto di ricerca elaborato da Amedeo Maiuri, soprintendente alle Antichità della Campania, coadiuvato dal giovane ispettore Paolino Mingazzini: il loro intervento riguardò il tratto A delle mura, l'imponente torre rettangolare nota come Castelluccio del IV secolo a.C. e l'individuazione del tratto D della fortificazione che cingeva il quartiere nord della città. L'attività di scavo e di studio che impegnò Maiuri si concentrò, con particolare attenzione, sulla spianata occupata dal castello e dell'abitato medievale di Castellammare della Bruca poiché egli ritenne che questa fosse la vera e propria acropoli della città antica: per procedere agli scavi, furono pertanto effettuate una serie di demolizioni di strutture medievali e moderne, secondo una procedura non inconsueta nella metodologia di quegli anni. Durante questi scavi venne riportato alla luce il basamento di un tempio definito ionico, assegnato dallo studioso al V secolo a.C.

Le ulteriori ricerche archeologiche promosse nel 1935 dall'Ente alle Antichità e ai Monumenti della Provincia di Salerno, svolte sotto il controllo della Soprintendenza alle Antichità della Campania diretta ancora da Maiuri, si concentrarono nella zona dei Vignali, dove fu scoperto un quartiere di abitazioni di età ellenistico-romana, il tratto A delle mura, il Castelluccio e le mura di sostruzione della cosiddetta Terrazza di Zeus, dove si svolsero lavori di pulizia, scavo e restauro.

A partire dal 1949 Pellegrino Claudio Sestieri, alla guida della Soprintendenza alle Antichità di Salerno e Potenza, avviò delle ricerche sistematiche sulla città iniziando un nuovo periodo nella storia degli scavi di Velia: nel primo anno di attività gli studi si concentrarono in particolare sull'acropoli, nella zona compresa tra la torre e la Cappella Palatina, e fu in questo periodo che venne formulata l'ipotesi che il tempio considerato ionico fosse dedicato alla dea Atena. In seguito gli scavi si spostarono nel settore ad ovest del tempio, dove venne individuato il tratto di mura in opera poligonale e l'edificio porticato. Lo scavo condotto sulla terrazza B mise in luce, invece, i resti di un santuario costituito da un piazzale circondato su tre lati da portici: qui furono ritrovati i resti di un altare, due basi per cippi - uno dei quali presentava una dedica a Poseidone -, e una delle stele dedicate ad Era, che ha portato all'attribuzione del santuario ad entrambe le divinità. Le indagini di Sestieri portarono all'identificazione di due nuovi tratti murari: il tratto B, che dalla Porta Rosa scende verso la costa, ed il tratto E, parallelo alla linea ferroviaria; nel 1953 cominciarono poi le ricerche nella parte bassa della città che portarono alla scoperta della Porta Marina Sud, definendo così il confine dell'area della città verso la costa.

Nel 1961 Mario Napoli, subentrato a Sestieri nella guida della Soprintendenza alle Antichità di Salerno, elaborò un programma organico di ricerche sulle fortificazioni di Velia: le indagini condotte tra il 1963 ed il 1974 riguardarono le porzioni D e B di mura, portando alla definitiva scoperta della Porta Rosa (1964), il varco monumentale ad arco a tutto sesto che consentiva la comunicazione diretta tra il pendio settentrionale e quello meridionale della collina. Napoli continuò ad indagare l'isolato - Insula II - nella pianura a sud-est dell'acropoli e fece proseguire la rimozione del riempimento della parte nord-orientale, riportando alla luce i ritratti e le iscrizioni della scuola medica - tra cui quella riferita a Parmenide - e l'edificio originario della metà del I secolo a.C., trasformato in età adrianea in un cortile triporticato con un'ara centrale. Non lontano dall'Insula II, iniziò lo svuotamento del Pozzo Sacro, abbandonato e obliterato nelle sostanziali trasformazioni urbanistiche di età adrianea dopo il terremoto del 62 d.C. Tra le altre scoperte di Napoli vi furono anche la Porta Marina Nord, nel tratto D, delle mura e un'ulteriore parte del tratto B, con le torri ad esso appartenenti. Inoltre alcune strutture murarie ed una torre circolare, rinvenute in questa zona, vennero messe in relazione con l'area portuale della città ed interpretate rispettivamente come la darsena ed il faro. Di portata molto limitata, invece, fu l'attività condotta sulle fortificazioni lungo il tratto A che interessò solo in parte l'area del Castelluccio. Per quanto riguarda il santuario ubicato sul terrazzo superiore dell'acropoli, l'attività di Napoli interessò l'accesso all'area sacra posto in corrispondenza della Cappella Palatina, mettendo in luce l'ingresso monumentale o *propylon*. Sul lato meridionale del terrazzo venne, inoltre, individuato un muro, interpretato come una sistemazione monumentale relativa al *temenos*, un luogo sacro con recinzione. Nella seconda metà degli anni '70, in quest'area Emanuele Greco rinvenne i resti di una *stoà*, un portico con colonnato, ubicata nella zona antistante il muro del *temenos*, datata entro la metà del III secolo a.C.

A Bernhard Neutsch, invece, fu affidata poi l'esplorazione del villaggio in poligonale sul pendio meridionale dell'acropoli, sotto il muro di terrazzamento: risultò evidente che, già in fase tardo-arcaica, le case erano distribuite ai lati di un asse stradale e che il quartiere era stato sottoposto ad intensa edificazione con sovrapposizione di abitazioni l'una sull'altra, avvenuta anche in età classica ed ellenistica. In quegli stessi anni Napoli esplorò l'edificio termale di età adrianea posto all'incrocio della strada per le Insule I e II, e scoprì il teatro greco situato sull'angolo sud-est del terrazzamento dell'acropoli. A partire dal 1973, nell'ambito delle attività della Missione Archeologica Austriaca diretta da Neutsch, iniziarono nuove indagini sulle mura condotte in quel periodo da Fritz Krinzing e poi da Verena Gassner: tali studi erano finalizzati ad un'analisi complessiva del circuito murario velino, sia dal punto di vista costruttivo che cronologico. La Missione Archeologica Austriaca si è dedicata, in seguito, alle aree sacre ubicate lungo il crinale, individuando nuovi santuari ed indagando le fasi cronologiche di quelli già noti.

Nel 1976, dopo la scomparsa di Napoli, l'attività di scavo fu proseguita dal Sovrintendente Werner Johannowsky al quale si deve la scoperta delle Terme ellenistiche nel 1982.

Dagli inizi degli anni '90 gli scavi della Soprintendenza Archeologica di Salerno, sotto la direzione dell'archeologa Giuliana Tocco Sciarelli, si sono concentrati prima sull'acropoli e nell'area dell'*Asklepieion*, poi sul Quartiere Meridionale, in particolare con l'esplorazione della Necropoli Romana a ridosso delle mura, quindi presso la Casa degli Affreschi, la Masseria Cobellis, le aree sacre e la cinta muraria.

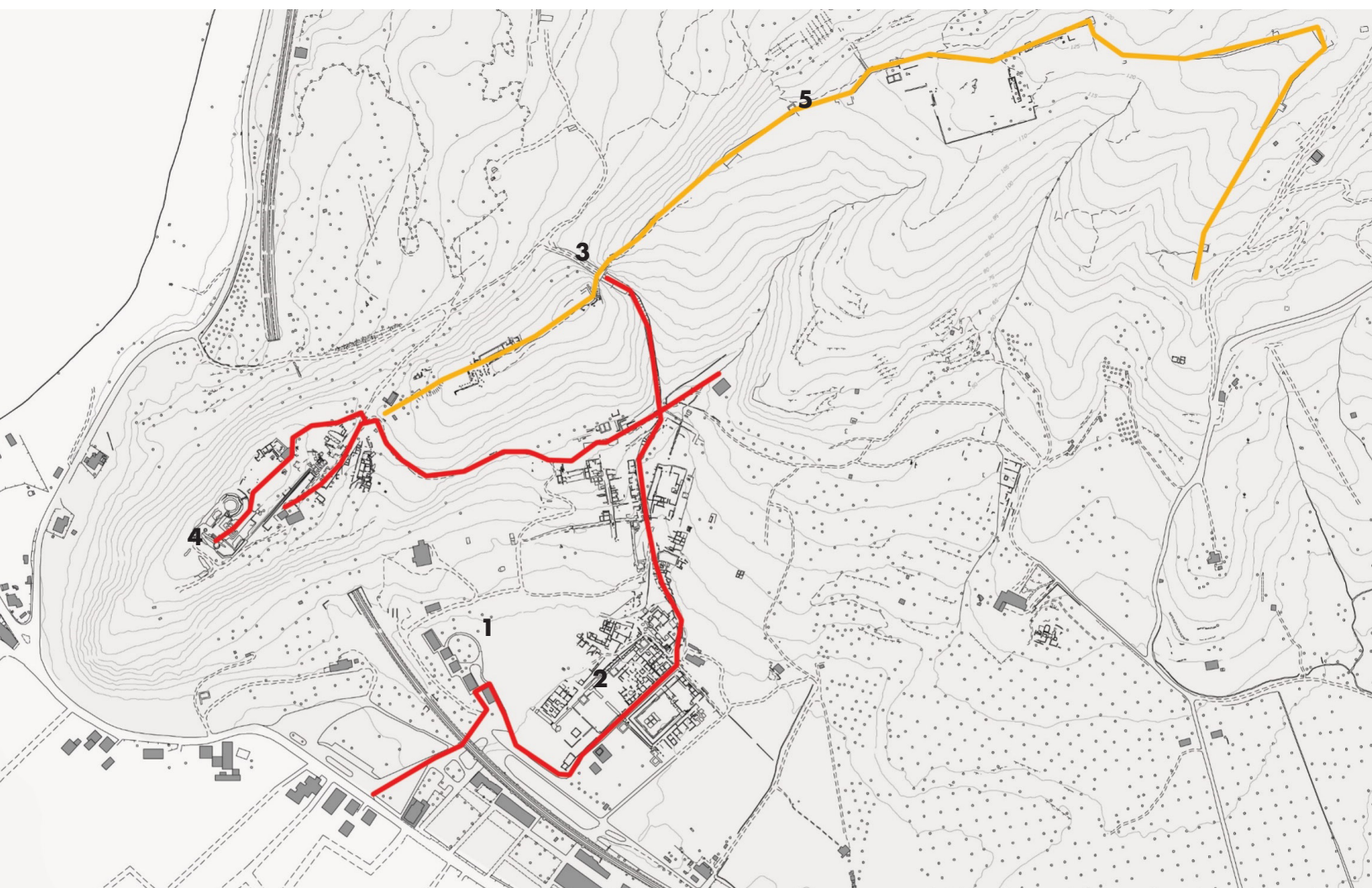
Le ricerche più recenti, svolte in collaborazione con l'Università Federico II di Napoli e l'Università di Vienna, sono state poi inquadrare nei lavori che hanno portato alla realizzazione del Parco Archeologico nel 2005: molto ancora però resta da scoprire, considerando che solo un sesto della città antica sia stata riportata alla luce.



percorsi attuali 
percorsi lungo le mura 

1. ingresso attuale e biglietteria
2. città bassa
3. Porta Rosa

4. acropoli
5. mura



Il percorso di visita attuale e le evidenze archeologiche

Il percorso di visita inizia dalla parte bassa e meridionale dell'insediamento antico: nell'area in cui si trovano l'ingresso con la biglietteria e le altre infrastrutture di accoglienza – e dove corre la linea ferroviaria in elevato, realizzata prima dello sviluppo di scavi sistematici nel sito – un tempo doveva porsi la linea di costa antica con un bacino naturale che fungeva da porto proprio ai piedi del promontorio di Castellammare della Bruca, oggi lontano poche centinaia di metri dal mare.

La necropoli romana



1

I primi resti della città antica che si incontrano lungo il percorso sono costituiti dalla Necropoli Romana di Porta Marina (fig. 1), che occupa tutta la fascia prospiciente la cinta muraria: di questo complesso sono visibili piccoli mausolei, datati al I secolo d.C., ed alcuni recinti funerari, databili anch'essi tra il I ed il II secolo d.C. Le sepolture sono di differenti tipologie, come è tipico delle necropoli di età imperiale: vi sono infatti tracce di sepolture monumentali a pianta quadrata con recinto e sepolture più semplici con la sola copertura di tegole a doppio spiovente, dette "a cappuccina". Nella parte più orientale della necropoli, sulla destra del sentiero d'ingresso, due edifici funerari sono stati musealizzati e protetti da una copertura curvilinea in legno. Il primo è un piccolo mausoleo, disposto su una base in blocchi di arenaria di riuso, con una camera funeraria a pianta quadrata; l'altro è un più grande edificio funerario a pianta rettangolare che mostra pareti, conservate per un'altezza di circa un metro. All'interno della necropoli, sono poi ancora visibili un'edicola funeraria a pianta quadrangolare e una tomba con la copertura a baule rivestita in cocciopesto: i corredi ritrovati sono molto semplici e limitati a vasi in ceramica o in vetro, lucerne, monete, oggetti di ornamento personale e rientrano nella tipologia del rituale funerario di età romana.

La Porta Marina Sud



2

L'ingresso alla città avviene, ancora oggi, da Porta Marina Sud (fig. 2), fiancheggiata da un tratto delle mura di fortificazione e da una possente torre quadrata a difesa dell'ingresso: la costruzione di questo sistema di accesso iniziò già nel corso del V sec. a.C. ma quello che è oggi in vista è frutto di rifacimenti, ristrutturazioni e trasformazioni avvenute nei decenni finali del III secolo a.C.

La Porta Marina Sud è costituita da un vano di ingresso rettangolare, tra due pilastri che sostengono la porta vera e propria che permetteva l'ingresso ai carri nella zona del porto; sulla sinistra si apre poi una stretta porticina laterale che consentiva invece il passaggio esclusivamente pedonale. L'attuale livello di calpestio dell'ingresso e della via appartengono alla ristrutturazione di età ellenistica, mentre il livello più antico è visibile ad una quota più bassa. Superata la porta si entra in città percorrendo via di Porta Marina Sud, una larga strada lastricata, fiancheggiata da marciapiedi e alla cui sinistra sono visibili le case del primo lotto di abitazioni, ovvero l'Insula I.

L'Insula I



3

L'isolato (fig. 3) occupa una superficie di oltre duemila metri quadrati e, nella fase attualmente in visita, risale ad epoca romana tra la prima e la media età imperiale (I-II secolo d.C.).

L'area fornisce un esempio rappresentativo dell'architettura domestica di questo periodo a Velia e comprende due unità abitative disposte perpendicolarmente al lato lungo - che nel corso del tempo si sono accorpate fino a formare un unico complesso - e due unità parallele alla strada.

L'impianto risale alla prima metà del III secolo a.C., ma le strutture in luce appartengono alla risistemazione della prima età imperiale.

L'Insula II

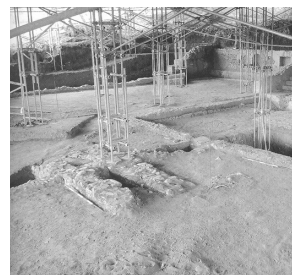
Di fronte all'Insula I, sulla destra della via di Porta Marina Sud, vi è un alto muro in *opus incertum* che appartiene ad un grande complesso esteso quanto l'intero isolato, definito Insula II (fig. 4), edificato negli ultimi decenni del I secolo a.C.. L'impianto, che qui segue la distruzione delle abitazioni di età ellenistica, risale all'età augustea, con interventi successivi collocabili fino al II secolo d.C. L'ingresso dell'edificio è fiancheggiato, a destra e a sinistra, da piccoli ambienti - molto probabilmente botteghe affacciate sulla strada -, e sul lato occidentale da una latrina pubblica, costruita in un momento successivo. Un'ampia scalinata monumentale, originariamente rivestita in marmo, consente di accedere ad un cortile scoperto, fiancheggiato su tre lati da un colonnato, denominato triportico: al centro era collocato un altare di cui rimangono le basi in pietra modanata delle colonne, mentre il fusto era in mattoni rivestito di intonaco dipinto. La parte posteriore del complesso era organizzata su due livelli: quello superiore consisteva in un'ampia terrazza sistemata probabilmente a giardino; quello inferiore era un ambiente sotterraneo coperto da una volta a botte (criptoportico) e si sviluppava tutto intorno all'area scoperta formando una "U". Il dibattito sulla natura dell'edificio è ancora aperto: di chiaro carattere pubblico, al suo interno sono state rinvenute numerose sculture marmoree della prima età imperiale che comprendono alcuni ritratti riferiti alla famiglia giulio-claudia, statue di togati, di figure maschili e femminili, teste di divinità, stele con iscrizioni per medici (*iatroi*) tra cui quella riferita a Parmenide. Il fatto di aver rinvenuto statue e ritratti di medici ha fatto pensare che il complesso fosse la sede della Scuola Medica Eleate o la sede di un'associazione sacerdotale legata al culto dell'imperatore: in ogni caso, il messaggio ideologico che traspare dal *corpus* di iscrizioni e sculture qui recuperato, è quello di un'orgogliosa celebrazione della memoria e dell'identità culturale della città pur in un'ottica di piena adesione alla politica romana.



4

La masseria Cobellis

Proseguendo lungo la via che passa per l'Ufficio Scavi, si arriva al fabbricato rurale di Masseria Cobellis (fig. 5), al di sotto della quale è stata portata alla luce una struttura di carattere pubblico, con diverse fasi tra la prima e la media età imperiale, caratterizzata da un impianto scenografico e articolata su due terrazzi. Il complesso ha una pianta rettangolare con un nucleo centrale, in asse, costituito da una vasca e due ambienti: il primo terrazzamento presenta una grande area scoperta delimitata da due ambulatori colonnati sui lati lunghi; alla vasca quadrangolare, successivamente interrata, fu aggiunto un vano semi-ipogeo anch'esso a pianta rettangolare, con copertura a volta a botte: interpretabile come ninfeo, il complesso fu poi riutilizzato come cantina della masseria. Quattro scalinate simmetriche immettono sul secondo terrazzamento in cui, preceduto da un'altra gradinata, si inquadra un ulteriore ambiente sul quale si imposta l'edificio moderno della Masseria Cobellis, restaurata e adibita a spazio espositivo.



5

Il pozzo e gli isolati ellenistici di via del Porto

Lungo la strada detta via delle Terme, a nord-est degli isolati del Quartiere Meridionale, ci si dirige verso il grande pozzo circolare posto all'incrocio con la denominata via del Porto e realizzato in età ellenistica (III secolo a.C.) nell'ambito di un sistema di strutture idriche create per canalizzare le acque sorgive e immagazzinare le acque piovane.

Lungo la via del Porto sono stati rinvenuti i resti di due isolati, Insula A.I. e Insula A.II. (fig. 6), dotati di un orientamento leggermente diverso rispetto a quello delle Insule I e II: impiantati tra la fine del IV e l'inizio del III secolo a.C., furono poi sottoposti a continui interventi - come evidente dal rialzo dei livelli di uso - fino al V secolo d.C., e in essi è possibile cogliere i caratteri dell'edilizia privata di età ellenistica a Velia. L'organizzazione di queste unità residenziali richiama confronti con il Mediterraneo orientale, con cui - come testimoniano le iscrizioni ritrovate - i commercianti eleati avevano instaurato intensi traffici in età ellenistica.



6

La Via di Porta Rosa



7

Dalla via del Porto si imbecca in salita la via di Porta Rosa (fig. 7), arteria principale della città: la strada, una delle tante opere pubbliche di notevole impegno tecnico ed economico realizzate in città tra il IV ed il III secolo a.C., collega, attraverso il valico di Porta Rosa, il Quartiere Meridionale a quello Settentrionale, e si inerpica, seguendo i pendii naturali del terreno, attraverso le terrazze scoscese del vallone centrale (Frittolo). Pavimentata con blocchetti di calcare grigiastro, posti di taglio e leggermente inclinati per evitare di scivolare, è fiancheggiata da cunette funzionali alla regolamentazione dell'acqua piovana: ai lati corrono una cordonatura in grossi blocchi e, ad una distanza precisa, alcune briglie di collegamento trasversali che creano dei riquadri nella pavimentazione e forniscono una maggiore resistenza del manto stradale in caso di forti piogge e smottamenti del terreno.

Le terme romane



8

Percorrendo questa strada, il primo edificio che si incontra è il complesso delle terme romane (fig. 8) costruite in età imperiale, nel II secolo d.C.: esso presenta tutti gli ambienti tipici delle strutture termali e ha una forma trapezoidale frutto dell'adeguamento al precedente tessuto urbanistico. L'accesso avveniva attraverso l'atrio - oggi invaso dal crollo del piano superiore, di cui è possibile osservare gli elementi del frontone spezzato -, con l'ingresso su via di Porta Rosa. A ovest si apre il vestibolo affiancato dall'*apodyterium* (spogliatoio), mentre nell'angolo nord-est si trova l'accesso alla latrina: qui vi è oggi la passerella metallica che funge da ingresso per la visita.

L'ambiente principale è il *frigidarium*, in cui è ancora visibile un bellissimo pavimento a mosaico, realizzato con tessere bianche e nere che disegnano un ambiente marino con tritoni e delfini. Su questa sala si aprono piccoli ambienti con nicchie dove erano collocate statue: una vasca rettangolare a sud, la vasca maggiore di forma trapezoidale nell'abside sul lato ovest e un piccolo vano per abluzioni a nord. Attraverso due corridoi di passaggio si accede ai diversi ambienti riscaldati: a nord-est il *tepidarium*, dove si notano ancora alle pareti i tubuli di terracotta per la trasmissione del vapore caldo e l'impianto dell'ipocausto sotto il pavimento; a nord, il *laconicum*, dove la temperatura molto alta consentiva di godere di una vera e propria sauna; nell'angolo nord-ovest, il *calidarium* caratterizzato da due absidi con vasca, successivamente tamponate. La presenza di un secondo piano, almeno per il corpo centrale, è ipotizzata da alcune tracce di pavimento sopra il livello di imposta delle coperture di alcuni ambienti: la maggior parte degli spazi interni era coperta con volte a botte, altri invece erano coperti con volte a crociera.

Il santuario di Asclepio



9

Prima di iniziare l'ultimo tratto in salita lungo la via di Porta Rosa, sulla destra si incontrano i resti di un complesso monumentale già identificato come l'*agorà* della città greca, piazza e centro politico-commerciale dell'abitato. Questo grande edificio pubblico è ritenuto, secondo una più recente interpretazione, un santuario (fig. 9) consacrato ad Asclepio (*Asklepieion*), divinità medica e guaritrice: un luogo in cui si praticavano anche terapie per la cura dei malati, in stretta connessione con un uso terapeutico dell'acqua qui naturalmente disponibile. Tuttavia, anche in ragione dell'assenza di una specifica evidenza di struttura templare, i dubbi sulla definizione della costruzione restano aperti. Il complesso, datato all'inizio del II secolo a.C., si dispone su tre terrazze: nella prima vi è una piazza porticata con una fontana monumentale a pianta rettangolare - forse un ninfeo -, preceduta da un portico di cui rimangono quattro colonne a fusto liscio; nella seconda si trovano residui di un muro di terrazzamento; la terza, più bassa, presenta invece una forma rettangolare.

La piazza è circondata su tre lati da un porticato con colonne, riconoscibile oggi solo grazie alla traccia di alcune basi; lungo i muri perimetrali sono disposte una serie di vaschette e canalette per la raccolta delle acque provenienti dalla sorgente naturale (detta della ninfa Hyele, da cui il nome Elea), posta sull'ultima terrazza in alto: infatti

un grande canale che corre sotto terra convogliava l'acqua sorgiva e la distribuiva a tutta la città bassa, con un sistema di pozzi, cisterne e canalizzazioni.

Le terme ellenistiche

Risalendo via di Porta Rosa, superata l'area dedicata alla sosta e al ristoro, si giunge alla deviazione per le Terme Ellenistiche, uno dei più antichi esemplari esistenti in Magna Grecia: il complesso, dalla pianta rettangolare, sorse intorno alla metà del III secolo a.C. e rimase attivo fino al secolo successivo. Le terme sono costituite da dieci ambienti divisi in due aree funzionali: nell'ala occidentale vi era la parte riservata agli utenti, nell'ala est quella dei servizi. L'ingresso era posto sul lato sud-ovest e da esso si configurava un vestibolo precedente l'apodyterion; immediatamente dopo vi era una sala rettangolare riservata al bagno individuale e, in posizione centrale, una sala più grande dedicata al bagno collettivo costituita da una serie di vasche. A partire dagli ultimi decenni del II secolo a.C. iniziò la progressiva destrutturazione delle terme accompagnata da fenomeni di spoliazione prima del definitivo abbandono dell'edificio, che fu ricoperto da strati alluvionali nella prima metà del I secolo a.C.

La Porta Rosa

Riprendendo la via di Porta Rosa e percorrendola in salita si giunge alla vista di un maestoso arco: si tratta della cosiddetta Porta Rosa (fig. 10), probabilmente il monumento più significativo dell'intero sito archeologico, scoperto nel 1964. Prima di questa porta però si incontrano i ruderi della cosiddetta Porta Arcaica, in realtà forse coeva alla prima e parte di un unico complesso. Mario Napoli, che portò alla luce il varco e gli diede tale nome, datò il monumento al IV secolo a.C., cronologia molto alta rispetto a tutte le altre costruzioni ad arco note, messa in discussione da successive ricerche.

Il passaggio voltato a tutto sesto in pietra arenaria che attraversa la dorsale collinare, il cortile inizialmente interpretato come porta arcaica e la torre A9 ubicata sul sovrastante crinale, formano un unico sistema monumentale, notevole per la novità delle soluzioni tecniche adottate e per la portata delle modifiche urbanistiche connesse alla sua progettazione, simbolo della potenza politica ed economica della città nel periodo della sua costruzione.

Porta Rosa è costituita da quattro elementi sovrapposti: i piedritti in opera quadrata che sostengono l'arco; l'arco inferiore fatto di undici cunei messi in opera a secco; l'arco superiore, con funzione di scarico, composto da tredici cunei, con riempimento di pietre di misure irregolari e di più piccole dimensioni rispetto al resto del paramento; un elevato con piccole pietre di arenaria in parte conservatosi ai lati del fornice. Al momento della scoperta della porta, essa era occlusa da blocchi di pietra, mattoni velini e mattoni crudi: tale occlusione è stata interpretata da Napoli, come struttura secondaria, mentre di recente, è stata interpretata come centinatura.

Il quartiere arcaico

Per raggiungere l'acropoli della città è necessario percorrere a ritroso un tratto della via di Porta Rosa per poi imboccare la strada che sale verso il crinale della collina: si attraversa un sentiero sterrato e, sulla destra, è possibile vedere i ruderi di numerose abitazioni che, posizionate in maniera quanto mai scenografica lungo le pendici occidentali del promontorio, formavano il Quartiere Occidentale, ancora in buona parte da mettere in luce. Completata la salita in direzione del promontorio si incontra, sul versante meridionale, il quartiere di abitazioni più antico della città, denominato Quartiere Arcaico (fig. 11), risalente ai decenni finali del VI secolo a.C.

Questo rappresenta uno dei quartieri che i profughi focei costruirono al loro arrivo, sebbene sia stato attivo per breve tempo: venne infatti volontariamente abbandonato, ricoperto e livellato per far spazio ad una diversa sistemazione dell'acropoli negli anni 470-460 a.C. Tale sito è caratterizzato da case che si dispongono seguendo i pendii naturali del terreno lungo l'asse stradale: le costruzioni erano piuttosto modeste e avevano due o al massimo tre vani. Il vano più grande, dove si apre la porta



10



11

d'ingresso, era quello dove si svolgevano la maggior parte delle attività quotidiane, mentre il vano più arretrato ed anche più piccolo era quello adoperato per dormire e per conservare i beni della famiglia.

A seguito dell'abbandono del quartiere, la comunità di cittadini decise di destinare le terrazze del promontorio ad un'unica funzione pubblica, sacra e civile: la zona diventò così il centro religioso e politico della città, una vera e propria acropoli.

Il teatro



12

Riprendendo il cammino in salita si incontra il Teatro (fig. 12), ma l'edificio visibile oggi è un rifacimento di età romana dell'edificio teatrale più antico di età ellenistica, il *theatron* del IV secolo a.C.: la struttura semicircolare della cavea fu costruita sfruttando il pendio naturale della terrazza e presentava una gradinata formata da diciannove file di sedili, divisi in settori di uguale ampiezza, terminante con la balaustra o un parapetto coperto. Secondo tale ricostruzione il Teatro Romano poteva ospitare fino a mille spettatori. Dell'edificio della scena, posto di fronte alla cavea, rimangono poche tracce nel terreno, mentre sono meglio conservati i due ingressi laterali, i *parodoi*. Il teatro venne ristrutturato tra il II ed il III secolo d.C. e rimase in funzione fino al V secolo, quando il fossato medioevale tagliò diagonalmente l'orchestra e la scena.

L'edificio attualmente visibile è il frutto di un restauro ricostruttivo: è stato infatti restituito il settore occidentale della cavea - laddove gli elementi originari superstiti erano più numerosi -, mentre i restanti settori, lasciati privi di gradinate e ricoperti da un prato, sono compresi nel percorso della via che conduce alla sommità dell'acropoli. L'operazione si è avvalsa dell'impiego della terra armata, un composto ecocompatibile utilizzato nel restauro archeologico per salvaguardare il principio della reversibilità degli interventi.

L'acropoli



13

Salendo sulla terrazza sommitale dell'acropoli (fig. 13) si trova la Cappella Palatina (o Chiesa di San Quirino), risalente al XII secolo d.C., oggi sede di uno dei due spazi museali allestiti nella parte alta del sito: in corrispondenza di questa struttura vennero rinvenuti i resti di un ingresso monumentale, *propylon*, da cui in età ellenistica si accedeva all'area sacra. Procedendo sulla terrazza principale dell'acropoli e attraversando il piazzale sistemato a prato, ci si trova al cospetto della fortificazione medioevale in cui svetta la Torre circolare, cuore del sistema difensivo.

Il fortino - sviluppatosi tra il XI e XIV secolo sfruttando il materiale di *spolio* delle costruzioni precedenti - è caratterizzato dalla presenza di alti muri di protezione all'interno dei quali e in parte all'esterno si formò una piccola cittadella: nella corte del castello e fuori da essa si sviluppa un piccolo borgo di cui rimangono tracce evidenti sia in resti di strutture abitative sia in una serie di pozzetti scavati nella roccia naturale, che conservavano acqua e derrate alimentari, come dei veri e propri silos. La realizzazione della torre cilindrica con base troncoconica è collocabile in età angioina (XIII secolo), seguita in età aragonese (XIV secolo) dalla costruzione di una cortina intercalata da torrette cilindriche merlate.

Sotto le strutture di epoca medioevale, si scorgono le tracce di un santuario più antico, forse dedicato ad Atena, probabilmente di età ellenistica. Di questo tempio - che secondo alcune interpretazioni non venne mai completato - rimane solo il basamento ed una parte della cella inglobata nella zona inferiore della torre circolare medioevale: era il più grande tempio della città, ma di esso purtroppo si sa molto poco.

Scendendo nella terrazza inferiore, oltrepassando il teatro, spicca poi la presenza di un lungo muro in opera quadrata che sostiene la terrazza superiore e che delimita l'area sacra destinata al culto: davanti al muro si pone un ulteriore muro perimetrale, di fondazione della *stoà* - un porticato di forma rettangolare aggiunto all'acropoli nel IV secolo a.C. -, successivamente destinato ad accogliere i pellegrini.

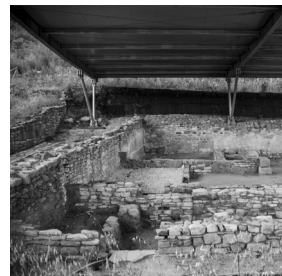
Continuando il cammino si arriva sul sagrato della chiesetta settecentesca, dedicato al culto di Santa Maria di Porto Salvo, oggi sede espositiva: la canonica, anch'essa settecentesca, è collegata alla chiesa grazie ad un recente restauro.

La Casa degli affreschi

Ripercorrendo il sentiero che porta all'acropoli, si devia poi verso valle in direzione della Casa degli Affreschi (fig. 14): tale edificio risale ai primi decenni del II secolo a.C. e le strutture oggi visibili appartengono alla ristrutturazione del I secolo d.C., con pareti affrescate e pavimenti a mosaico.

L'abitazione si inserisce nel tessuto urbanistico del Quartiere Occidentale della città – anche detto Quartiere delle Terrazze – ad oggi ancora poco esplorato. La casa, rimasta in funzione fino alla fine del I secolo d.C., occupa l'intero isolato con più di trenta ambienti disposti intorno a due cortili centrali. Il primo impianto è riferibile agli inizi del II secolo a.C.: da abitazione di stampo ellenistico si trasformò in casa romana di tipo ad atrio con vano centrale intorno al quale si dispongono i vari ambienti. Alla fine del I secolo d.C. la struttura fu volontariamente abbandonata, progressivamente spoliata degli arredi più preziosi e definitivamente obliterata da un evento alluvionale. L'elemento di spicco del ricco apparato decorativo è dato dagli affreschi della camera posta all'angolo nord-ovest dell'edificio: essi richiamano infatti gli schemi pittorici del cosiddetto Terzo Stile, diffuso in ambito romano nel I secolo d.C.

A questo punto si può completare il percorso tornando nella zona della biglietteria e raggiungendo l'uscita del Parco Archeologico.

**14**

La cinta muraria

La cinta muraria (fig. 15) di Velia costituisce l'ossatura entro la quale si distribuisce l'area urbana, assecondando la movimentata morfologia del sito archeologico. Il tratto principale che corre lungo il crinale della collina, collegando le due estremità situate in posizione più elevata - l'acropoli a ovest e il fortilizio di Castelluccio a est - costituisce un poderoso sistema di difesa e di controllo dell'entroterra e della costa.

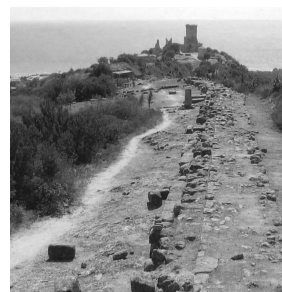
Gli altri tratti della cinta assicurano la protezione dei singoli quartieri, secondo un'organizzazione per *diateichismata*: esso è il termine greco che indica uno o più tratti di mura fortificate che racchiudono singoli quartieri con cinte murarie individuali all'interno dell'area urbana. Queste nascono per collegare tra loro i tratti più alti della cinta e per proteggere ulteriormente l'élite dominante, nonché gli edifici pubblici e i santuari della città. Il sistema della fortificazione velina è strettamente connesso a quello delle aree sacre che sono distribuite lungo il tracciato delle mura.

La fortificazione è l'unico monumento della città rimasto sempre in vista ed ha costituito quindi l'indizio per individuare il sito della colonia focese: dalla cinta muraria, infatti, hanno preso le mosse le prime ricerche sistematiche sul sito.

Il sistema difensivo, tuttavia, era molto più conservato rispetto ad oggi, nonostante avesse già subito notevoli danni dovuti alla realizzazione della linea ferroviaria per le Calabrie: nel tempo, le mura si sono deteriorate a causa dello spoglio per il riutilizzo nell'edilizia locale, dell'instabilità del suolo soggetto a frequenti fenomeni franosi e alluvionali, della vegetazione, del vento che ha accelerato l'erosione della pietra.

L'ampio e tortuoso perimetro della città fu già definito al momento della sua fondazione, poco dopo la metà del VI secolo a.C.: la prima edificazione in mattoni crudi avvenne circa un secolo dopo; dopo ancora un cinquantennio si realizzarono le vere e proprie opere di fortificazione, anche all'interno dell'area urbana, e le prime trasformazioni del tratto sul fronte del mare, legate alle progressive e veloci modifiche della linea di costa. Le ultime significative modifiche della cinta si assegnano all'età ellenistica, con interventi di monumentalizzazione, periodo in cui pare si possa attribuire anche il varco di Porta Rosa.

Allo stato attuale delle ricerche, le mura di Velia sono costituite da un insieme di sette tratti, denominati con le lettere A-F da Fritz Krinzing negli anni settanta. Tali tratti, però, non sempre risultano fra loro legati fisicamente e appartengono a diverse fasi di costruzione. A quelli già noti, nel 1998, è venuto ad aggiungersene un nuovo, denominato G, dopo la scoperta di un nuovo tratto delle fortificazioni al di sotto della

**15**

torre B3. Il tratto A corre lungo la dorsale collinare che divide l'area della cinta in due settori, quello meridionale e quello settentrionale, quest'ultimo finora quasi del tutto sconosciuto; dal limite est del tratto A, ovvero il cosiddetto Castelluccio, si snoda il tratto C. In un momento più recente il settore meridionale della città viene diviso in un quartiere occidentale e in un quartiere orientale tramite il tratto B, il settore settentrionale della città è invece racchiuso dal tratto D. Verso ovest, purtroppo, non è più possibile seguire la linea delle fortificazioni, molto probabilmente distrutte dalla costruzione della linea ferroviaria alla fine dell'Ottocento, mentre la delimitazione verso il mare del settore meridionale della città è costituita dal tratto E.

Una proposta progettuale

Tra le criticità più evidenti, riscontrabili nel parco archeologico di Elea-Velia, come si è detto, vi è quella riguardante una sistematica e adeguata ridefinizione dei percorsi interni alla città bassa e i sentieri di collegamento tra questa e l'acropoli. I percorsi esistenti, infatti, se da un lato non consentono una completa fruizione di alcune aree⁴ dall'altro si presentano oggi in uno stato precario, sia a causa di problemi manutentivi sia per le modalità di originaria realizzazione.

Un'altra problematica da risolvere è poi quella della zona di ingresso e della presenza della linea RFI sopraelevata: dall'articolazione del percorso di visita attuale - che esalta l'ingresso da via Porta Marina Sud - emerge infatti l'effetto barriera rappresentato sia dalla linea ferroviaria che dalle strutture ristorative di scarsa qualità morfologica, fraposte tra la linea ferrata e la SS447.

Accanto a questi nodi da risolvere, altri temi sono ancora da sviluppare come la ridefinizione funzionale di alcune coperture archeologiche, in particolare per la masseria Cobellis, per le zone musive delle terme romane, per le terme ellenistiche, e nuove conformazioni per le coperture della Casa degli affreschi e per i mausolei della necropoli romana, al fine di costituire dei piccoli padiglioni espositivi in cui ricollocare anche i frammenti e i reperti rinvenuti *in situ*.

Al tema più generale di una riproposizione dei frammenti, si lega quello della fruizione della galleria-deposito, oggi chiusa al pubblico, che potrebbe divenire un deposito-museo grande e suggestivo - nonché unico e insolito per un'area archeologica - all'interno del Parco, attraversando, con i suoi 250 metri, da nord a sud il promontorio dell'antica acropoli. Anche una più completa fruizione del teatro greco, con l'intento di recuperare il senso del luogo attualizzandone le rovine, rientra tra gli obiettivi della proposta progettuale: ad oggi, infatti, per gli spettacoli dei festival teatrali estivi e per le altre manifestazioni affini, si dispongono delle sedie in plastica per gli spettatori e si monta un palco *ad hoc* ai piedi della torre medievale. Quest'ultima, a sua volta può essere valorizzata e trasformata in uno spazio espositivo a supporto di quelli presenti all'interno della Cappella Palatina e della Chiesa di Santa Maria di Porto Salvo: il progetto di allestimento potrebbe riguardare la rappresentazione delle trasformazioni dell'acropoli nelle differenti epoche storiche, mettendo in comunicazione quest'area con il sistema delle mura e con il complesso delle torri sul crinale.

⁴ Come le Insule romane ed ellenistiche, che non sono visitabili completamente anche per le problematiche legate alla compresenza di attività di scavi in corso o di apertura di future campagne di indagine nell'area.



necropoli romana



1 porta marina sud



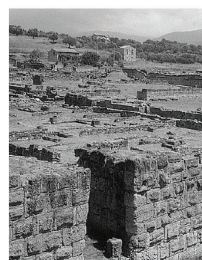
2 insula I



3 insula II



4 masseria cobellis



5 isolati ellenistici



6 via di porta rosa

7

STATO DI FATTO



A. Sovrappasso RFI



B. Percorsi di visita



**C. Copertura dei mausolei
Necropoli romana**



**D. Copertura della casa
degli affreschi**



E. Teatro dell'acropoli



F. Percorso delle mura



G. Asklepieion



H. Criptoportico



OBIETTIVI DEL PROGETTO - LEGENDA



nuovo ingresso
biglietteria



nuovo parcheggio



bookshop / ristoro / museo
attrezzature turistiche



nuovo percorso di visita



terme romane



8 asklepieion



9 porta rosa



10 quartiere arcaico



11 teatro



12 acropoli



13 casa degli affreschi 14



nuove coperture



trasformazione dell'ex galleria RFI
in deposito-museo



riattivazione funzionale
del teatro dell'acropoli



ricucitura / riconnessione dell'ex sovrappasso RFI
con il parco archeologico e con il nuovo ingresso

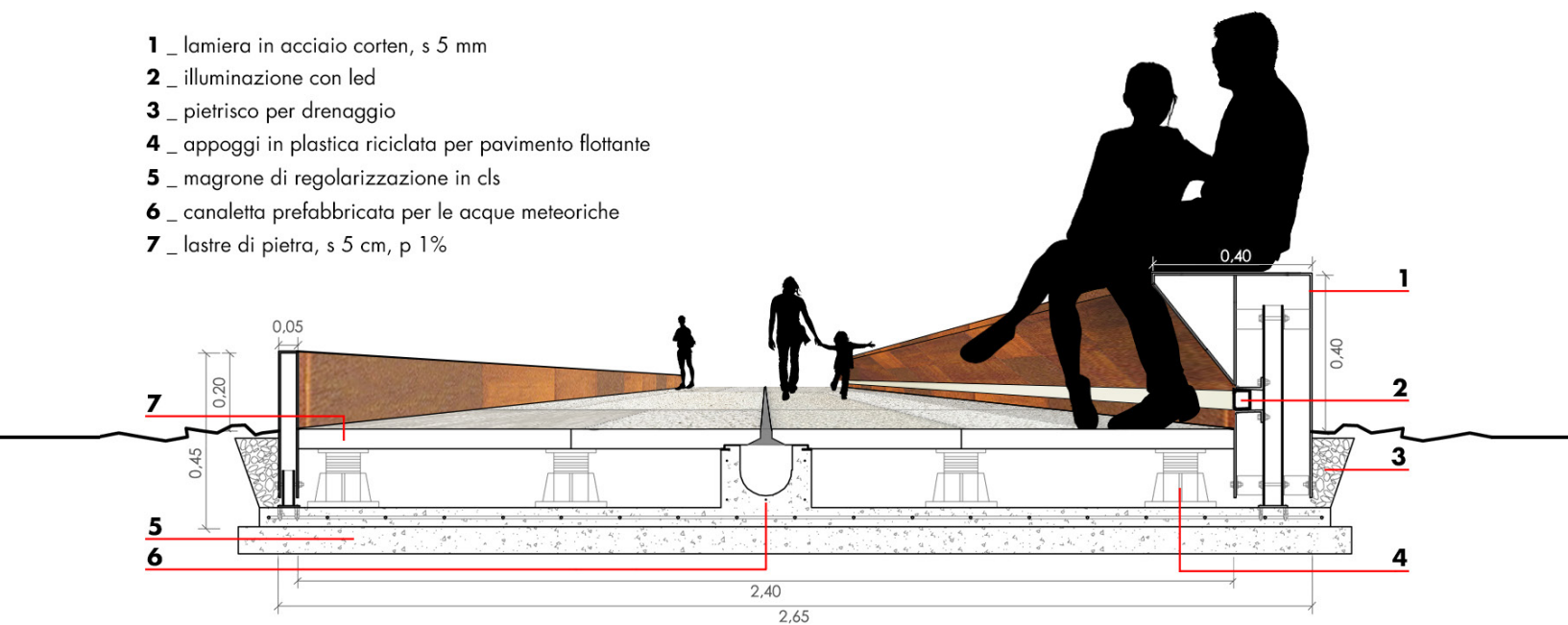
Integrazione, ibridazione, contrapposizione: il nuovo ingresso
Inclusione del sovrappasso ferroviario RFI all'interno del Parco

A



Autonomia, intreccio, paratassi, ibridazione: il percorso di visita

- 1 _ lamiera in acciaio corten, s 5 mm
- 2 _ illuminazione con led
- 3 _ pietrisco per drenaggio
- 4 _ appoggi in plastica riciclata per pavimento flottante
- 5 _ magrone di regolarizzazione in cls
- 6 _ canaletta prefabbricata per le acque meteoriche
- 7 _ lastre di pietra, s 5 cm, p 1%



★ Tutte le elaborazioni grafiche inerenti le seguenti indicazioni progettuali per il Parco Archeologico di Elea-Velia sono parte integrante di questo lavoro di Ricerca e sono state prodotte dalla dottoranda Chiara Barbieri nel 2017.

Il nuovo ingresso al Parco: progettare con l'esistente

La proposta progettuale prevede la nuova collocazione dei volumi inerenti l'ingresso-biglietteria e di quei servizi aggiuntivi, quali bar-ristoro e bookshop, che nonostante siano stati previsti nello Studio di Fattibilità degli anni '90, non sono mai stati realizzati a causa di un'assente disponibilità economica per la gestione delle strutture. La ridefinizione di quest'area ha come obiettivo anche l'inclusione e l'integrazione della barriera costituita oggi dal sovrappasso ferroviario RFI che ricalca la linea di costa originaria, rendendolo un elemento attivo del Parco: c'è bisogno, dunque, che il progetto sia rivolto a interpretare la connessione con la storia e la morfologia dei luoghi, sfruttando le suggestioni e i rimandi mitologici, per trasformare questa zona di ingresso in una sorta di 'introduzione' al Parco. Da questo punto può infatti iniziare il racconto di Elea-Velia, nel luogo esatto in cui i focei sbarcarono: la scelta di quest'area per la collocazione dell'ingresso non risulterà infatti casuale, ma una vera e propria riscrittura sul palinsesto territoriale. A partire da qui, il visitatore avrà la possibilità di riguardare l'acropoli, primo luogo in cui i focei, una volta approdati, si stanziarono fondando la città arcaica, ma ultimo dei siti che si succederanno nell'itinerario di visita: in questo modo, con rimandi spaziali e temporali, attraverso *flashback* e anticipazioni nel racconto visivo e percettivo della storia di Velia, si creerà un cortocircuito emozionale che permetterà di narrare i luoghi e di farne esperienza in un modo inedito, invitando il fruitore a proseguire lungo il suo percorso.

Il linguaggio architettonico nella definizione dei nuovi volumi ospitanti l'ingresso-biglietteria, il bar-ristoro e il bookshop, si declinerà in completa autonomia, seppure attraverso una costruzione ipotattica lungo la giacitura della linea di costa originaria: il nuovo complesso si contrapporrà alla materia antica presentandosi come un sistema di innesti puri all'interno del contesto archeologico.

In questo circuito è possibile inserire anche un'altra questione irrisolta, quella del Museo Archeologico per il quale nel corso del tempo si sono succedute differenti proposte, senza mai effettivamente giungere ad un esito condiviso tanto che ancora oggi molti reperti sono custoditi nel volume della canna ferroviaria dismessa, al di sotto della Torre di Velia.

L'assenza di una struttura museale per Velia è molto incidente, tanto più che quest'area archeologica, per quanto non suggestiva in termini materiali come quelle delle vicine Paestum e Padula, potrebbe avvantaggiarsi e differenziarsi in funzione dei valori immateriali che le sono connaturati: i riferimenti letterari, filosofici, culturali e scientifici, appunto. Questi valori immateriali, se da un lato possono essere suggeriti didascalicamente all'interno del Parco, attraverso supporti didattici, virtuali o artistici, dall'altro possono trovare la giusta dimensione proprio all'interno di un museo a supporto: già con le esperienze di Velia Teatro e del Festival della Filosofia della Magna Grecia, si sta cercando di permettere una lettura di questi valori all'interno dell'area archeologica, ma per sostenerne il decisivo slancio sarebbe opportuno inquadrarle nella definizione di un nuovo centro culturale.

Il nuovo percorso di visita: esperienza tra i reperti

Il percorso di visita che si propone, a partire dalla nuova zona di ingresso, inizia dall'area dell'antico porto greco-romano per procedere lungo le mura meridionali, costeggiando la necropoli romana, per entrare poi all'interno della città bassa da Porta Marina Sud: l'itinerario segue la successione attuale, secondo l'ordine fisico con cui si susseguono le evidenze archeologiche finora rinvenute, cercando però - per quanto possibile - di rispettare i tracciati stradali originari.

La proposta progettuale prevede l'adozione di un sistema di percorsi che si renda non solo distinguibile ma anche autonomo, matericamente e fisicamente, dalle rovine: in particolare l'accostamento di materiali e nuovi volumi innestati nelle aree di visita, consentirà di restituire un'immagine ibrida e inedita dell'intero complesso. Infatti, i materiali pensati per la realizzazione di tali percorsi si

Allusione, ipotassi, innesti, sospensioni: riproposizione del segno
L'ingresso alla città bassa da Porta Marina Sud

B



Innesti, fabula, racconti di luce: nuove coperture come padiglioni espositivi
Mausolei della Necropoli romana (a sinistra: esterno; a destra: interno dei padiglioni)

C



Autonomia, innesti, fabula, racconti di luce: una teca per la protezione e per la musealizzazione
La Casa degli Affreschi

D



Citazione, innesti, stratificazione e sospensioni: la memoria dell'uso
Il Teatro dell'Acropoli

E



Il ridisegno del paesaggio notturno
La cinta muraria



Allusione, citazione, ipotassi, nuovi ordini
Il percorso lungo la cinta muraria
F



Archeologia e arte: trasmissione dei valori immateriali
(a sinistra: Asklepieion; a destra: Criptoportico o sede della scuola Medica Eleate)
G / H



Il deposito-museo dell'ex galleria RFI

Un altro punto che la proposta progettuale intende affrontare è la riapertura al pubblico dell'ex galleria RFI, oggi deposito dei reperti e dei frammenti rinvenuti nel Parco archeologico: l'intento è quello di creare una galleria-museo in cui il visitatore viene guidato alla comprensione e alla conoscenza dei reperti. In quest'ottica, il deposito non è visto come un elemento passivo presente all'interno dell'area ma come una parte indispensabile, necessaria per il programma conoscitivo del complesso archeologico.

All'interno della galleria, per tutta la sua lunghezza, vi sono già disposte le strutture di contenimento dei reperti, modulari leggere e poco invasive: a queste va affiancato un adeguato sistema di illuminazione e un supporto virtuale interattivo che renda il percorso ancora più affascinante e coinvolgente per il visitatore.

Il disegno a scala territoriale della cinta muraria

Si propone un intervento per la valorizzazione e la ridefinizione della cinta muraria sul crinale della collina che collega le due estremità della città situate in posizione più elevata, l'acropoli a ovest e il fortilizio di Castelluccio a est, al fine di permetterne una chiara lettura a scala paesaggistica e territoriale, oltre che una più agevole fruizione durante la visita. Ad oggi, infatti, del poderoso sistema di difesa e di controllo dell'entroterra e della costa velina, restano pochi tratti di mura e solo alcuni alberi ne indicano l'antico tracciato a chi arriva a Velia dalla SS447.

In linea con le osservazioni e le analisi paesaggistiche realizzate durante lo Studio di Fattibilità degli anni '90, la proposta progettuale prevede una serie di elementi puntuali, di basso impatto visivo in relazione alla componente naturalistica circostante, che fungono da supporto al percorso di visita per il quale si prevede inoltre una nuova pavimentazione e strutture di supporto per la sosta: durante le ore diurne, il sistema puntuale si mimetizza con il contesto mentre al calar del sole e nelle ore notturne esso si manifesta attraverso la sua illuminazione che rende leggibile la presenza - e l'estensione - del complesso archeologico di Elea-Velia, ad oggi visibile solo grazie alla fiavole illuminazione della torre medievale.

Archeologia e arte: installazioni per la comprensione

A valle delle proposte progettuali finora descritte, ma non in ultimo, con il progetto di risistemazione del Parco si vuole porre l'attenzione sulla trasmissione e sulla valorizzazione anche di quei valori immateriali, di cui si parlava in precedenza, che per Elea-Velia costituiscono una risorsa unica e preziosa. Al di là degli aspetti funzionali, infatti, il tema su cui è necessario soffermarsi è proprio quello della comunicazione del senso dell'area archeologica, per trasmettere ai visitatori la sua valenza storica, filosofica, paesaggistica e le vicende che in essa si sono succedute, attraverso una visione del Parco che si pone a metà tra la visita virtuale e la *performance* artistica.

A partire dal progetto di valorizzazione e fruizione rovine, si propone di evidenziare il ricco sostrato storico-filosofico del sito anche grazie al supporto delle discipline artistiche: in particolare negli spazi aperti e per i complessi pubblici, come l'Insula II, l'*Asklepieion*, la *stoà* e i templi sulle terrazze, è possibile pensare all'installazione di statue o opere astratte e leggere che, come rimandi di una vita passata, come ricordi o sogni, riescono a rendere il senso dei luoghi della città, adeguatamente supportate da strutture didascaliche e interattive.

BIBLIOGRAFIA RAGIONATA

INTRODUZIONE

1. Ambito tematico e prospettive di ricerca

- AA.VV., *Archeologia e Progetto*, tesi di laurea nella Facoltà di Architettura, Università degli Studi Roma Tre, Roma 2002
- BILLECI B., GIZZI S., SCUDINO D., (a cura di) *Il rudere tra conservazione e reintegrazione*, Gangemi Editore, Roma 2006
- CAPUANO A., (a cura di) *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, Quodlibet, Macerata 2014
- RISPOLI F., *Forma e Ri-forma. Interpretare/progettare l'architettura*, CUEN, Napoli 1990
- VIOLA F., *Pietra su Pietra. La storia come materiale di progetto*, CUES, Milano 2013
- Casabella, nn. 498/499, 1984

PRIMA PARTE

ARCHEOLOGIA E PROGETTO DI ARCHITETTURA: I TEMI DELLA RICERCA

1. Architettura e Archeologia: definizioni e riflessioni preliminari

- AA.VV., *Seminario di studi. Idee per la rappresentazione ó. Impronte*, Siracusa, Struttura didattica speciale di Architettura, Università di Catania, 10 maggio 2013
- BARBANERA M., *Metamorfosi delle rovine*, Electa, Verona 2013
- BERTRAND L., *La Grèce du soleil et du paysage*, Fayard, Paris 1927
- BILLECI B., GIZZI S., SCUDINO D., (a cura di) *Il rudere tra conservazione e reintegrazione*, Gangemi Editore, Roma 2006
- BORRELLI D., CORI P., (a cura di) *Rovine future. Contributi per ripensare il presente*, Lampi di Stampa, Milano 2010
- CAPOZZI R., PICONE A., VISCONTI F., (a cura di) *ArcheoURB archeologia e città*, CLEAN, Napoli 2011
- CAPUANO A., (a cura di) *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, Quodlibet, Macerata 2014
- CRESPI G., PIERINI S., *Giorgio Grassi: I progetti, le opere e gli scritti*, Electa, Milano 1996
- CURRÒ G., (a cura di) *Spunti di riflessione sull'incontro antico e nuovo*, «Collana del Dipartimento di Architettura e Analisi della Città del Mediterraneo», Laruffa, Reggio Calabria 2005
- DERRIDA J., *Memorie di cieco. L'autoritratto e altre rovine*, Ascondita, Milano 2003
- DERRIDA J., *Spettri di Marx*, trad. it. di G. Chiurazzi, Raffaello Cortina, Milano 1994
- DE SESSA C., *Marcello Guido. L'impegno nella trasgressione*, Clean, Napoli 1999
- ECO U., ZERI F., PIANO R., GRAZIANI A., *Le isole del tesoro. Proposte per la riscoperta e la gestione delle risorse culturali*, Electa, Milano 1988
- ESPUELAS F., *Il vuoto. Riflessioni sullo spazio in architettura*, Christian Marinotti Edizioni, Varese 2006
- FERLENGA A., (a cura di) *Aldo Rossi, architetture 1959-1987*, Electa, Milano 1987
- GRASSI G., *Scritti scelti 1965-1999*, Franco Angeli, Milano 2000
- KOOLHAAS R., MAU B., *S, M, L, XL: Small, Medium, Large, Extra-Large*, Monacelli Press, New York 1995
- LOOS A., *Parole nel vuoto*, Biblioteca Adelphi, Milano 1990
- PALMIERI A., (a cura di) *Restauro e progetto*, Electa, Napoli 1991
- PEDRETTI B., (a cura di) *Il progetto del passato*, Bruno Mondadori, Milano 1997
- PORRETTA P., (a cura di) *Arch.it.arch. Dialoghi di Archeologia e Architettura. Atti dei seminari 2005-2006*, Edizioni Quasar, Roma 2009
- PURINI F., *Comporsi e paesaggio in architettura*, Lectio magistralis al Master Post-Universitario "Il Progetto dello Spazio Pubblico", Lucca, 10 giugno 2013

- PURINI F., *Comporre l'architettura*, Laterza Editore, Bari 2000
- RISPOLI F., (a cura di) *Dalla forma data alla forma trovata*, Luciano Editore, Napoli 2012
- ROSSI A., *Autobiografia scientifica*, Pratiche editrice, Parma 1990
- ROSSI A., *I Quaderni Azzurri: 1986-1992*, Electa, Milano 1999
- SETTIS S., *Il futuro del classico*, Einaudi, Torino 2004
- SETTIS S., (a cura di) *Memoria dell'antico nell'arte italiana III*, Einaudi, Torino 1992
- SPERONI F., *La rovina in scena. Per un'estetica della comunicazione*, Meltemi, Roma 2002
- STENDARDO L., (a cura di) *La traccia e la memoria*, Istituto Italiano per gli Studi Filosofici, Napoli 2009
- TAGLIABUE R., *Architetto e Archeologo: confronto tra campi disciplinari*, Guerini Studio, Milano 1993
- TORSELLO B. P., (a cura di) *Che cos'è il restauro? Nove studiosi a confronto*, Marsilio, Venezia 2005
- UGOLINI A., (a cura di) *Ricomporre la rovina*, Alinea Editrice, Perugia 2010
- VIOLA F., *Pietra su Pietra. La storia come materiale di progetto*, CUES, Milano 2013
- ZUMTHOR P., *Pensare architettura*, Lars Müller Publishers, Baden/Svizzera 1998
- Architetti.com - Progetto e immagine digitale, *Tempo/Innovazione*, n.56, Maggioli Editore, 2013
- Casabella, n. 636, 1996
- Casabella, n. 722, 2004
- Costruire in laterizio, n. 76, 2000
- Engramma, n. 110, 2013
- Lotus International, n. 32, 1981
- Lotus International, n. 33, 1981
- Lotus International, n. 133, 2008
- L'industria delle costruzioni – Rivista tecnica dell'ANCE, n. 368, 2002
- Rassegna, n. 55/3, anno XV, 1993
- Decreto Legislativo 22 gennaio 2004, n. 42 - "Codice dei beni culturali e del paesaggio, ai sensi dell'articolo 10 della legge 6 luglio 2002, n. 137" pubblicato nella Gazzetta Ufficiale n. 45 del 24 febbraio 2004 - Supplemento Ordinario n. 28

2. Vuoti e pieni: la lacuna come risorsa per il progetto

- AA.VV., *Atti del seminario internazionale Formation Processes and Excavation Methods in Archaeology: Perspectives* (Padova, 15-27 luglio 1991), Saltuarie del laboratorio del Piovego 3, Padova 1992
- AIRES MATEUS F. e M., *VOIDS biennale di venezia*, <http://www.airesmateus.com>
- AUGÉ M., *Le temps en ruines*, Galilée, Paris 2003
- BARBANERA M., (a cura di) *Relitti riletti. Metamorfosi delle rovine e identità culturale*, Bollati Boringhieri, Torino 2009
- BARKER P., *Tecniche dello scavo Archeologico*, Longanesi & C., Milano 1977
- BILLECI B., GIZZI S., SCUDINO D., (a cura di) *Il rudere tra conservazione e reintegrazione*, Gangemi Editore, Roma 2006
- CARBONARA G., *Avvicinamento al restauro. Teoria, storia, monumenti*, Liguori Editore, Napoli 1997
- FORLANI S., (a cura di) *Amor vacui*, http://www.ascuoladiguggenheim.it/percorsi_details.php?id=38
- KOSTELANETZ R., *Conversing with John Cage*, Routledge, New York 2003
- MANACORDAD., *Lo scavo archeologico. Cenni storici e principi metodologici*, [www.treccani.it/enciclopedia/lo-scavo-archeologico-cenni-storici-e-principi-metodologici_\(Il-Mondo-dell'Archeologia\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/lo-scavo-archeologico-cenni-storici-e-principi-metodologici_(Il-Mondo-dell'Archeologia)/) 2002
- MANIERI ELIA M., (a cura di) *Topos e progetto. Recupero del senso*, Palombi, Roma 2000
- ODIFREDDI P., *Ex nihilo omnia*, www.b-e-t-a.net/000/html/02_riflessioni/sub_prestinenza
- PAGELS H. R., *Il codice cosmico*, Bollati Boringhieri, Torino 1994
- PORRETTA P., (a cura di) *Arch.it.arch. Dialoghi di Archeologia e Architettura. Atti dei seminari 2005-2006*, Edizioni Quasar, Roma 2009
- PRESTINENZA PUGLISI L., *Che cos'è il vuoto?* www.b-e-t-a.net/000/html/02_riflessioni/sub_prestinenza
- SCARDINO A., *La scultura del vuoto*, La Feltrinelli, Milano 2015
- VACCHIANO M., *L'ombra creativa*, http://www.nadir.it/crea/OMBRA_CREATIVA/ombra.htm
- VARAGNOLI C., *Conservare il passato*, Gangemi, Roma 2005
- Bollettino dell'Istituto Centrale del Restauro, n. 13, 1953
- http://www.nietosobejano.com/project.aspx?i=1&t=MADINAT_AL-ZAHRA_MUSEUM#

3. Frammenti e sfondo: relazioni e questioni di ordine

- BARBANERA M., (a cura di) *Relitti riletti. Metamorfosi delle rovine e identità culturale*, Bollati Boringhieri, Torino 2009
- CAPUANO A., (a cura di) *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, Quodlibet, Macerata 2014
- DAL CO F., MAZZARIOL G., *Carlo Scarpa: Opera completa*, Electa, Milano 1984
- DERRIDA J., *Adesso l'architettura*, (a cura di) VITALE F., Scheiwiller, Milano 2008
- MARZO M., (a cura di) *L'architettura come testo e la figura di Colin Rowe*, Marsilio Editori, Venezia 2010
- NIETO F., SOBEJANO E., *Memory and Invention*, Hatje Cantz, Ostfildern 2013
- PETZET M., HEILMEYER F., *Reduce Reuse Recycle – Architecture as Resource*, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern, Berlin 2012
- PORRETTA P., (a cura di) *Arch.it.arch. Dialoghi di Archeologia e Architettura. Atti dei seminari 2005-2006*, Edizioni Quasar, Roma 2009
- RISPOLI F., (a cura di) *Dalla forma data alla forma trovata*, Luciano Editore, Napoli 2012
- RISPOLI F., *Forma e Ri-forma. Interpretare/progettare l'architettura*, CUEN, Napoli 1990
- SIZA A., *Professione Poetica*, Electa, Milano 1986
- VIOLA F., *Pietra su Pietra. La storia come materiale di progetto*, CUES, Milano 2013
- ANATKH, n. 48, 2006
- Casabella, n. 638, 1996

4. Architettura e metamorfosi

- ARGAN G. C., (a cura di) *Il Revival*, Gabriele Marotta Editore, Milano 1974
- BASSANELLI M., POSTIGLIONE G., (a cura di) *Re-enacting the past. Museography for conflict heritage*, LetteraVentidue, Palermo 2013
- BAUMAN Z., *Vita Liquida*, Laterza Editore, Roma-Bari 2006
- BORRELLI D., CORI P., (a cura di) *Rovine future. Contributi per ripensare il presente*, Lampi di Stampa, Milano 2010
- CAPUANO A., (a cura di) *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, Quodlibet, Macerata 2014
- CHIAPPINI R., (a cura di) *Igor Mitoraj, catalogo della mostra (Lugano, 22 marzo - 30 giugno 2002)*, Milano 2002
- DERRIDA J., *Adesso l'architettura*, (a cura di) VITALE F., Scheiwiller, Milano 2008
- ESPUELAS F., *Il vuoto. Riflessioni sullo spazio in architettura*, Christian Marinotti Edizioni, Varese 2006
- FOUCAULT M., *L'archeologia del sapere*, Rizzoli, Milano 1980
- MAININI G., PISCIOTTI L., *I percorsi del progetto. Cercare e trovare*, CUEN, Ercolano 1994
- MITORAJ I., *Memoriae, catalogo della mostra (Ravello, 31 marzo - 8 settembre 2012)*, Napoli 2012
- PETERSON G., ALLEN C.R., HOLLING C.S., *Ecological Resilience, Biodiversity and Scale. Ecosystems*, 1998, *Ecosystems*, January 1998, Volume 1, Issue 1
- RISPOLI F., *Forma e Ri-forma. Interpretare/progettare l'architettura*, CUEN, Napoli 1990
- RUSSO L., (a cura di) *La nuova estetica italiana*, Aesthetica Preprint Supplementa, Palermo 2001
- SECCHI B., *Prima lezione di urbanistica*, Laterza, Roma-Bari 2000
- SGARBI V., *Igor Mitoraj. Sculture*, Compagnia del disegno, Milano 1985
- TAFURI M., *La sfera e il labirinto*, Einaudi, Torino 1980
- WALKER B., HOLLING C.S., CARPENTER S., KINZIG A., *Resilience, adaptability and transformability in social-ecological systems. Ecology and society*, 2004, <http://www.ecologyandsociety.org/vol9/iss2/art5/>
- ZUCCHI C., *Innesti. Il nuovo come metamorfosi*, Marsilio, Venezia 2014
- Architetti.com - Progetto e immagine digitale, *Materia e Memoria*, n. 49, Maggioli Editore, 2012
- Architetti.com - Progetto e immagine digitale, *Tempo / Innovazione*, n. 56, Maggioli Editore, 2013
- Casabella, n. 540, 1987
- Casabella, n. 638, 1996
- Classico Contemporaneo 1. Presenze classiche - Arti visive e comunicazione, 2015, <http://www.classicocontemporaneo.eu/>
- FAmagazine, n. 21, novembre 2012

SECONDA PARTE

VISIONI, METODI E STRUMENTI DEL PROGETTO DI ARCHITETTURA PER L'ANTICO

1. Archite(s)tura: scrivere architetture per raccontare archeologie

- ARNHEIM R., *La dinamica della forma architettonica*, Feltrinelli, Milano 1981
- BAGNATO V., *Nuovi Interventi sul Patrimonio Archeologico. Un contributo alla definizione di un'etica del paesaggio*, Tesi di Dottorato in Proyectos Arquitectonicos, E.T.S.A. di Barcellona (Universidad Politécnica de Cataluña), 2013
- CALVINO I., *Lezioni americane*, Garzanti, Milano 1988
- CAO U., *Elementi di progettazione architettonica*, Università Laterza Architettura, Roma-Bari 1995
- CAPUANO A., (a cura di) *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, Quodlibet, Macerata 2014
- CUOMO A., *La fine (senza fine) dell'architettura. Verso un philosophical design*, Deleyva Editore, Roma 2015
- DAL CO F., *Francesco Venezia a Pompei. L'architettura come arte del porgere*, LetteraVentidue, Palermo 2015
- DE FUSCO R., *Segni, storia e progetto dell'architettura*, Laterza, Bari 1978
- DERRIDA J., *Adesso l'architettura*, (a cura di) VITALE F., Scheiwiller, Milano 2008
- DERRIDA J., *La scrittura e la differenza*, Einaudi, Torino 1971
- ECO U., *La Struttura Assente*, Bompiani, Milano 1968
- ECO U., *Lector in Fabula, la cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Bompiani, Milano 1979
- ECO U., ZERI F., PIANO R., GRAZIANI A., *Le isole del tesoro. Proposte per la riscoperta e la gestione delle risorse culturali*, Electa, Milano 1988
- FANCOVICH R., ZIFFERERO A., (a cura di) *Musei e parchi archeologici, IX Ciclo di Lezioni sulla ricerca applicata in Archeologia*, Edizioni all'Insegna del Giglio s.a.s, Firenze 1999
- GADAMER H. G., *Verità e metodo*, Bompiani, Milano 1986
- GENETTE G., *Soglie. I dintorni del testo*, Einaudi, Torino 1989
- GRASSI G., *Scritti scelti 1965-1999*, Franco Angeli, Milano 2000
- GREGOTTI V., *Questioni di architettura*, Einaudi, Torino 1986
- JACOB F., *Evoluzione e Bricolage. Gli "espedienti" della selezione naturale*, Einaudi, Torino 1978
- JUNGER E., *Al muro del tempo*, Adelphi, Milano 2000
- KOENIG G. K., *Analisi del linguaggio architettonico*, LEF, Firenze 1964
- LÉVI-STRAUSS C., *Il pensiero selvaggio*, Il Saggiatore, Milano 2010
- LIBESKIND D., *Radix-Matrix*, Prestel, Munchen-New York 1997
- LOS S., *Carlo Scarpa: guida all'architettura*, Arsenale, Venezia 1995
- MARZO M., (a cura di) *L'architettura come testo e la figura di Colin Rowe*, Marsilio Editori, Venezia 2010
- MONACO A., *Progetto aperto. Cinque strategie di architettura*, Libria, Foggia 2012
- PRESTINENZA PUGLISI L., *Architettura del racconto: prime riflessioni*, presS/T letter, <http://presstletter.com/2016/02/architettura-del-racconto-prime-riflessioni/>
- PURINI F., *Comporre l'architettura*, Laterza Editore, Bari 2000
- RISPOLI F., (a cura di) *Dalla forma data alla forma trovata*, Luciano Editore, Napoli 2012
- RISPOLI F., *Forma e Ri-forma. Interpretare/progettare l'architettura*, CUEN, Napoli 1990
- SCIASCIA A., (a cura di) *Costruire la seconda natura. La città in estensione in Sicilia fra Isola delle Femmine e Partinico*, Gangemi, Roma 2014
- SORRENTINO F., *Influenze della Tendenza italiana in Europa. Il progetto urbano in Spagna*, CLEAN, Napoli 2015
- TSCHUMI B., *La case vide. La villette*, Architectural Association, London 1986
- TSCHUMI B., *Manhattan Transcripts*, Academy Group, London 1994
- VANORE M., (a cura di) *Archaeology's places and contemporary uses. Erasmus intensive programme 2009 / 2010 design workshop*, Università Iuav, Venezia 2010
- ZELLI F., *Oltre la rovina*, Dpto. de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos, Universidad de Valladolid, 2013. Tutor: Miguel Ángel de la Iglesia, Francesco Cellini, Testo inedito <http://www.uvadoc.uva.es/bitstream/10324/4096/1/TESIS399-131211.pdf>
- ZUCCHI C., *Innesti. Il nuovo come metamorfosi*, Marsilio, Venezia 2014
- Casabella, n. 540, 1987
- Casabella, n. 724, 2004

Casabella, n. 794, 2010

Costruire in laterizio, n. 125, 2008

FAmagazine, n. 21, 2012

Op. cit., n. 26, 1973

Op. cit., n. 65, 1986

Op. cit., n. 150, 2014

<http://www.jeannouvel.com/en/desktop/home/#/en/desktop/projet/perigueux-france-gallo-roman-museum3>

<https://divisare.com/projects/99505-roberto-collova-alvaro-siza-orazio-saluci-piazza-alicia-e-ricostruzione-della-chiesa-madre>

<https://divisare.com/projects/325679-gtrf-tortelli-frassoni-architetti-associati-museo-archeologico-di-san-lorenzo>

<https://divisare.com/projects/312933-carlos-quevedo-rojas-restoration-of-matrer-a-castle-villamartin-cadiz-spain>

<http://www.studiomilou.sg/index.php/projet/id/4/categorie/3>

<http://www.robertoercilla.com/index.php?seccion=seleccionado&id=29&idioma=en>

http://www.comoco.eu/comoco_1c_CNcastle_credits.html

<http://divisare.com/projects/216006-comoco-arquitectos-fernando-guerra-fg-sg-castelo-novo-s-castle-portugal>

<https://divisare.com/projects/266220-toni-girones-aitor-estevez-adaptation-of-the-ancient-roman-deposit-of-can-taco>

<https://divisare.com/projects/167828-jose-maria-sanchez-garcia-roland-halbe-templo-de-diana-merida-spain>

http://www.arangurenallegos.com/ag/portfolio_page/posito-colmenar-viejo/

<https://divisare.com/projects/325681-gtrf-tortelli-frassoni-architetti-associati-musealizzazione-delle-domus-dell-ortaglia>

<http://divisare.com/projects/196658-felipe-palomino-gonzalez-fernando-alda-museo-antiquarium>

<https://divisare.com/projects/331032-sandro-pittini-basilica-del-monte-nebo-un-luogo-per-l-incontro-di-tre-religioni>

<https://divisare.com/projects/323362-stefano-serpenti-recupero-e-sistemazione-dell-anfiteatro-augusteo-di-lucera-fg>

<http://divisare.com/projects/235782-paredes-pedrosa-arquitectos-fernando-alda-roland-halbe-public-library-in-ceuta>

<http://www.archdaily.com/437167/the-marseille-history-museum-carta-associates>

<https://divisare.com/projects/162638-ibanez-arquitectos-fernando-alda-banos-arabes-de-baza>

<https://divisare.com/projects/143424-joao-luis-carrilho-da-graca-global-arquitectura-paisagista-duarte-belo-fernando-guerra-fg-sg-praca-nova-do-castelo-de-sao-jorge>

<https://divisare.com/projects/143464-giovanni-francesco-frascino-castello-visconteo-riqualificazione-e-riuso>

<https://divisare.com/projects/334865-zermani-e-associati-mauro-davoli-castello-di-novara>

<https://divisare.com/projects/329563-architektonicka-kancelar-ing-arch-radko-kvet-archeopark>

<https://divisare.com/projects/109078-nieto-sobejano-arquitectos-fernando-alda-roland-halbe-cemal-emen-museum-research-centre-madinat-al-zahra>

http://www.nietosobejano.com/project.aspx?i=1&t=MADINAT_AL-ZAHRA_MUSEUM#

<https://divisare.com/projects/216006-comoco-arquitectos-fernando-guerra-fg-sg-castelo-novo-s-castle-portugal>

<https://divisare.com/projects/166459-j-mayer-h-und-partner-architekten-arup-hufton-crow-metropol-parasol>

<https://divisare.com/projects/143424-joao-luis-carrilho-da-graca-global-arquitectura-paisagista-duarte-belo-fernando-guerra-fg-sg-praca-nova-do-castelo-de-sao-jorge>

<https://divisare.com/projects/204880-lola-domenech-adria-goula-restoration-and-refurbishment-of-the-roman-forum-of-empuries-spain>

<https://divisare.com/projects/266833-gtrf-tortelli-frassoni-architetti-associati-orsenigo-chemollo-aula-di-cromazio-e-piazze-della-basilica-di-aquileia>. Medaglia d'Oro all'Architettura Italiana 2015, Primo Premio Internazionale di Architettura per l'Archeologia Piranesi - Prix de Rome 2014

<http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-11818/muralla-nazari-en-el-alto-albaicin-ajt-arquitectos>
<https://divisare.com/projects/275866-af6-arquitectos-jesus-granada-triana-ceramic-museum>
<https://divisare.com/projects/313234-dimitris-pikionis-helene-binet-landscaping-of-the-acropolis-surrounding-area-1957>
<https://divisare.com/projects/317637-giorgio-grassi-chen-hao-sagunto-roman-theatre-1985-86-1990-93>
<https://divisare.com/projects/299707-guillermo-vazquez-consuegra-david-frutos-alfonso-legaz-david-zarzoso-jardines-del-hospital-de-valencia>
<https://divisare.com/projects/325080-paredes-pedrosa-arquitectos-fabio-fabbrizzi-project-for-via-dei-fori-imperiali>. Special Mention at the Piranesi Prix de Rome 2016 XIV Edition
<https://divisare.com/projects/325679-gtrf-tortelli-frassoni-architetti-associati-museo-archeologico-di-san-lorenzo>
https://divisare.com/projects/266833-gtrf-tortelli-frassoni-architetti-associati-orsenigo_chemollo-aula-di-cromazio-e-piazze-della-basilica-di-aquileia. Medaglia d'Oro all'Architettura Italiana 2015, Primo Premio Internazionale di Architettura per l'Archeologia Piranesi - Prix de Rome 2014
<https://divisare.com/projects/266220-toni-girones-aitor-estevez-adaptation-of-the-ancient-roman-deposit-of-can-taco>
<https://divisare.com/projects/321138-camilla-mileto-fernando-vegas-lopez-manzanares-the-memory-garden>
<https://divisare.com/projects/99505-roberto-collova-alvaro-siza-orazio-saluci-piazza-alicia-e-ricostruzione-della-chiesa-madre>

2. Tipi e forme: continuità resiliente e memoria dell'architettura del passato

ALOI R., *Architettura funeraria moderna. Architettura monumentale, crematori, cimiteri, edicole, cappelle, tombe, stelle, decorazione*, Hoepli, Milano 1941
 CORNOLDI A., *L'architettura della casa*, Officina edizioni, Roma 1988
 LA ROCCA E., DE VOS M. e A., COARELLI F., *Guida archeologica di Pompei*, Arnoldo Mondadori Editore, Verona 1981
 LOOS A., *Parole nel vuoto*, Adelphi, Milano 1972
 MAGLI A., (a cura di) *Lo spettacolo sacro*, Guanda, Parma 1964
 RAGON M., *Lo spazio della morte. Saggio sull'architettura, la decorazione e l'urbanistica funeraria*, Guida, Napoli 1986
 ROBINSON D., *Beautiful death. Art of the cemetery*, Penguin studio, New York 1996
 ZANKER P., *Pompei*, Einaudi, Torino 1993
 Lotus International, n. 38, 1983
 Parametro, n. 261, 2006

3. Tempi del racconto: il progetto tra percorrenza, percezione ed emozione

ARNHEIM R., *La dinamica della forma architettonica*, Feltrinelli, Milano 1981
 BRUNO G., *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Milano 2006
 CALVINO I., *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, Garzanti, Milano 1988
 DAL CO F., MAZZARIOL G., *Carlo Scarpa: Opera completa*, Electa, Milano 1984
 DINGWALL L., EXON S., GAFFNEY V., LAFLIN S., VAN LEUSEN M., (a cura di) *Archaeology in the age of the Internet*, British Archaeological Reports (Int. Series, S750), Oxford 1997
 FORSTER E. M., *Aspetti del Romanzo*, Garzanti, Milano 1991
 FRETTOLOSO C., *Dal consumo alla fruizione. Tecnologie innovative per il patrimonio archeologico*, Alinea Editrice, Perugia 2010
 LOCKYEAR K., RAHTZ S., (a cura di) *Computer Applications in Archaeology*, British Archaeological reports (Int. Series 565), Oxford 1990
 NORBERG-SCHULZ C., *Genius Loci*, Electa, Milano 1979
 PASTORE A., *L'elefante scomparso e altri racconti*, Einaudi, Milano 2009
 RUGGIERI M. C., *Musei sulle rovine*, Lybra Immagine, Milano 2007

VAUDETTI M., MINUCCIANI V., CANEPA S., (a cura di) *Mostrare l'archeologia. Per un manuale-atlante degli interventi di valorizzazione*, Allemandi & C., Torino 2013
VON FOERSTER H., *La realtà inventata*, Feltrinelli, Milano 1988
A + U: architecture and urbanism 1, n. 316, 1997
Archeologia e calcolatori, n. 3, 1992
Area, n. 62, 2002
Casabella, n. 636, 1996
Casabella, n. 706/707, 2002/2003
Casabella, n. 724, 2004
Casabella, n. 783, 2009
<https://divisare.com/projects/326090-luigi-franciosini-mercati-di-traiano>
<https://divisare.com/projects/113687-paredes-pedrosa-arquitectos-roland-halbe-roman-villa-la-olmeda-palencia-spain>
<https://divisare.com/projects/314758-edoardo-tresoldi-basilica-di-siponto-foggia-italy>
<http://www.pedrosalmeron.com/2p3-silla-del-moro>
<https://divisare.com/projects/329654-pierre-marchand-architecte-volga-urbanisme-paysage-medieval-leproserie>
<https://divisare.com/projects/335134-map-architects-kalo-slots-ruin-visitor-access>
<https://startfortalents.net/2017/01/12/kalo-tower-map-architects-denmark/>
<http://divisare.com/projects/162807-francisco-torres-martinez-fernando-alda-restauracion-de-los-banos-califales>
<https://divisare.com/projects/162638-ibanez-arquitectos-fernando-alda-banos-arabes-de-baza>
<http://divisare.com/projects/196658-felipe-palomino-gonzalez-fernando-alda-museo-antiquarium>

4. Opera in fieri: lo scavo archeologico e la sua forma dinamica

AA.VV., *La valorizzazione dei siti archeologici: obiettivi, strategie e soluzioni*, XI Borsa Mediterranea del Turismo Archeologico, MiBAC, Edizioni MP MIRABILIA srl, Roma 2008
AA. VV., *Tesori invisibili. Dai più grandi musei italiani e capolavori recentemente recuperati dall'Arma dei Carabinieri, Polizia di Stato e Guardia di Finanza*, Gangemi, Roma 2009
BORRELLI D., CORI P., (a cura di) *Rovine future. Contributi per ripensare il presente*, Lampi di Stampa, Milano 2010
CULOTTA T., *Progetto di architettura e archeologia*, L'Epos, Palermo 2009
D'ANDRIA R., *Un teatro di terra. Il parco archeologico da Velia a Bramsche-Kalkriese*, Ombre Corte, Verona 2005
ECO U., ZERI F., PIANO R., GRAZIANI A., *Le isole del tesoro. Proposte per la riscoperta e la gestione delle risorse culturali*, Electa, Milano 1988
LONGOBARDI G., *Pompei sostenibile*, Studi della Soprintendenza Archeologica di Pompei, 05, L'Erma di Bretschneider, Roma 2002
MONACO A., *Progetto aperto. Cinque strategie di architettura*, Libria, Foggia 2012
PERNIOLA M., *L'arte e la sua ombra*, Einaudi, Torino 2000
PICONE R., (a cura di) *Pompei accessibile Per una fruizione ampliata del sito archeologico*, L'Erma di Bretschneider, Roma 2013
PORRETTA P., (a cura di), *Arch.it.arch. Dialoghi di Archeologia e Architettura. Atti dei seminari 2005-2006*, Edizioni Quasar, Roma 2009
SIRANO F., (a cura di) *Pompei per tutti, arte'm*, Napoli 2016
VANORE M., MARZO M., (a cura di) *Luoghi dell'archeologia e usi contemporanei I Archaeology's places and contemporary uses. A call for proposals of architectural designs*, luav, Venezia 2010
Engramma, n. 110, 2013
Restauro, n. 8, 1985
<http://ec2.it/ladoarchitetti/projects/156131-tasca-studio-scagliarini-tartari-lado-architetti-valentina-milani-sabl-pac-parco-archeologico-di-claterna>

APPENDICE

SPERIMENTAZIONE PROGETTUALE

CUMA

- AA.VV., *Museo Archeologico dei Campi Flegrei. Catalogo generale. Cuma, Electa, Napoli 2008*
- AMENDOLEA B., CAZZELLA R., INDRIO L., (a cura di) *I siti archeologici: un problema di musealizzazione all'aperto; secondo seminario di studi, Roma gennaio 1994, Gruppo Editoriale Internazionale, Roma 1995*
- BONACASA CARRA R. M., VITALE E., (a cura di) *La cristianizzazione in Italia tra tardoantico e alto medioevo – Atti del IX congresso nazionale di archeologia cristiana – Agrigento 20-25 Novembre 2004, Carlo Saladino Editore, Palermo 2007*
- CAPUTO P., *Cuma: il parco archeologico e l'antica città, Electa, Napoli 1999*
- COPPOLA G., D'ANGELO E., PAONE R., (a cura di) *Mezzogiorno & Mediterraneo – Atti del Convegno Internazionale Napoli 9-11 giugno 2005, Artemisia Comunicazione, Napoli 2005*
- D'AGOSTINO B., D'ANDREA A., *Cuma: Nuove forme di intervento per lo studio del sito antico, Edizioni Lui, Siena 2002*
- GASPARRI C., GRECO G., *Cuma. Il Foro - Scavi dell'Università di Napoli Federico II 2000/2001 - Quaderni del Centro di Studi Magna Grecia. 5. Studi Cumani 1, Naus Editoria, Napoli 2007*
- GASPARRI C., GRECO G., (a cura di) *Cuma. Indagini archeologiche e nuove scoperte - Quaderni del Centro di Studi Magna Grecia. 7. Studi Cumani 2, Naus Editoria, Napoli 2009*
- IPPOLITO F., MAISTO P., (a cura di) *Architettura, paesaggio e archeologia: seminario internazionale di progettazione, Clean, Napoli 1997*
- MAIURI A., *I Campi Flegrei: Dal sepolcro di Virgilio all'antro di Cuma, Istituto Poligrafico dello Stato, Roma 1963*
- PIOVENE G., *Viaggio in Italia, Baldini & Castoldi, Milano 1993*

VELIA

- BUONDONNO E., *La città di Parmenide: ritorno ad Ascea città media, Ricerche e progetti di Architettura e di Urbanistica, Doppiovoce, Napoli 2015*
- CERINO V., *Elea-Velia. Piccola città di grandi uomini, Edizioni Paolino, Ascea 1993*
- CICALA L., FIAMMENGHI A., VECCHIO L., *Velia. La documentazione archeologica, Naus Editoria, Pozzuoli 2005*
- CICALA L., *L'edilizia domestica tardo arcaica di Elea, Quaderni del Centro di Studi Magna Grecia 2., Naus Editoria, Pozzuoli 2002*
- D'ANGELO A., *Velia e il Cilento: il presente sulle orme del passato, Giacomo Paolino Editore, Ascea 1991*
- D'ANDRIA R., *Un teatro di terra. Il parco archeologico da Velia a Bramsche-Kalkriese, ombre corte, Verona 2005*
- DE DOMINICIS A., *Scavare a Velia. Foto di Ernesto Samaritani, Galzerano Editore, Casalvelino Scalo 1997*
- DI BARTOLOMEO B., (a cura di) *Progettare il paesaggio mediterraneo, Clean, Napoli 2008*
- GRECO G., (a cura di) *Elea-Velia: Le nuove ricerche. Atti del Convegno di Studi, Napoli 14 dicembre 2001, Quaderni del Centro di Studi Magna Grecia 1., Naus Editoria, Pozzuoli 2003*
- GRECO G., (a cura di) *Itinerari archeologici nel Parco Nazionale del Cilento e Vallo di Diano, Ente Parco nazionale del Cilento e Vallo di Diano, Vallo della Lucania 2002*
- GRECO G., KRINZINGER F., (a cura di) *Velia. Studi e ricerche, Franco Cosimo Panini, Modena 1994*
- MiBAC, *La valorizzazione dei siti archeologici: obiettivi, strategie e soluzioni, XI Borsa Mediterranea del Turismo Archeologico, Paestum 13-16 novembre 2008, Edizioni MP MIRABILIA srl, Roma 2008*
- MiBAC, *Acri, Guida al distretto archeologico della provincia di Salerno, Roma 2005*
- NAPOLI M., *Guida degli Scavi di Velia, Di Mauro Editore, Cava de' Tirreni 1972*
- RUGGIERO B., *Il parco archeologico di Elea-Velia, Edizioni dell'Ippogrifo, Sarno 2015*
- TOCCO SCIARELLI G., (a cura di) *La cinta fortificata e le aree sacre. Velia, Mondadori Electa, Milano 2009*
- TOCCO SCIARELLI G., (a cura di) *L'edificio romano di Masseria Cobellis. Velia, Mondadori Electa, Milano 2008*

BIBLIOGRAFIA GENERALE

LIBRI

- AA.VV., *Corso di Propedeutica Archeologica*, Corezzola-PD 1982
- AA.VV., *Museo Archeologico dei Campi Flegrei. Catalogo generale*. Cuma, Electa, Napoli 2008
- AA.VV., *Restauro e progetto*, (a cura di) A. PALMIERI, Electa, Napoli 1991
- AA. VV., *Tesori invisibili. Dai più grandi musei italiani e capolavori recentemente recuperati dall'Arma dei Carabinieri, Polizia di Stato e Guardia di Finanza*, Gangemi, Roma 2009
- AMENDOLEA B., CAZZELLA R., INDRIO L., (a cura di) *I siti archeologici: un problema di musealizzazione all'aperto; secondo seminario di studi*, Roma gennaio 1994, Gruppo Editoriale Internazionale, Roma 1995
- ALOI R., *Architettura funeraria moderna. Architettura monumentale, crematori, cimiteri, edicole, cappelle, tombe, stelle, decorazione*, Hoepli, Milano 1941
- ARGAN G. C., (a cura di) *Il Revival*, Gabriele Marotta Editore, Milano 1974
- ARNHEIM R., *La dinamica della forma architettonica*, Feltrinelli, Milano 1981
- AUGÉ M., *Le temps en ruines*, Galilée, Paris 2003
- BARBANERA M., *Metamorfosi delle rovine*, Electa, Verona 2013
- BARBANERA M., (a cura di), *Relitti riletti. Metamorfosi delle rovine e identità culturale*, Bollati Boringhieri, Torino 2009
- BARKER P., *Tecniche dello scavo Archeologico*, Longanesi & C., Milano 1977
- BASSANELLI M., POSTIGLIONE G. (a cura di), *Re-enacting the past. Museography for conflict heritage*, LetteraVentidue, Palermo 2013
- BAUMAN Z., *Vita Liquida*, Laterza Editore, Roma-Bari 2006
- BERTRAND L., *La Grèce du soleil et du paysage*, Fayard, Paris 1927
- BILLECI B., GIZZI S., SCUDINO D., (a cura di) *Il rudere tra conservazione e reintegrazione*, Gangemi Editore, Roma 2006
- BOESIGER W., *Oeuvre complète: 1910-1929, Vol. I*, Editions Girsberger, Zurich 1964
- BONACASA CARRA R. M., VITALE E., (a cura di) *La cristianizzazione in Italia tra tardoantico e alto medioevo – Atti del IX congresso nazionale di archeologia cristiana – Agrigento 20-25 Novembre 2004*, Carlo Saladino Editore, 2007
- BONISCALZI R. (a cura di) Aldo Rossi. *Scritti scelti sull'architettura e la città*, Città studi Edizioni, Milano 1978
- BORRELLI D., CORI P., (a cura di), *Rovine future. Contributi per ripensare il presente*, Lampi di Stampa, Milano 2010
- BRUNO G., *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Milano 2006
- BUONDONNO E., *La città di Parmenide: ritorno ad Ascea città media*, Ricerche e progetti di Architettura e di Urbanistica, DoppiaVoce, Napoli 2015
- CALVINO I., *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, Garzanti, Milano 1988
- CAO U., *Elementi di progettazione architettonica*, Università Laterza Architettura, Roma-Bari 1995
- CAPOZZI R., PICONE A., VISCONTI F. (a cura di), *ArcheoURB – Archeologia e città*, Clean Edizioni, Napoli 2011
- CAPUANO A., (a cura di), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, Quodlibet, Macerata 2014
- CAPUTO P., *Cuma: il parco archeologico e l'antica città*, Electa, Napoli 1999
- CERINO V., *Elea-Velia. Piccola città di grandi uomini*, Edizioni Paolino, Ascea 1993
- CICALA L., FIAMMENGHI A., VECCHIO L., *Velia. La documentazione archeologica*, Naus Editoria, Pozzuoli 2005
- CICALA L., *L'edilizia domestica tardo arcaica di Elea*, Quaderni del Centro di Studi Magna Grecia 2., Naus Editoria, Pozzuoli 2002
- CIORRA P., MARINI S., *Re-cycle. Strategie per l'architettura, la città e il pianeta*, Electa, Milano 2011
- COPPOLA G., D'ANGELO E., PAONE R., (a cura di) *Mezzogiorno & Mediterraneo – Atti del Convegno Internazionale Napoli 9-11 giugno 2005*, Artemisia Comunicazione, Napoli 2005
- CORNOLDI A., *L'architettura della casa*, Officina edizioni, Roma 1988
- CULOTTA T., *Progetto di architettura e archeologia*, L'Epos, Palermo 2009
- CUOMO A., *La fine (senza fine) dell'architettura. Verso un philosophical design*, Deleyva Editore, Roma

2015

- CURRÒ G., (a cura di), *Spunti di riflessione su l'incontro antico e nuovo*, Collana del Dipartimento di Architettura e Analisi della Città del Mediterraneo, Laruffa, Reggio Calabria 2005
- D'AGOSTINO A., LONGO F., PAGANO L., (a cura di), *Napoli. Sistemi di spazialità urbana – Progettazione urbana. Appunti 2*, Alfredo Guida Editore, Napoli 1995
- D'AGOSTINO B., D'ANDREA A., *Cuma: Nuove forme di intervento per lo studio del sito antico*, Edizioni Lui, Siena 2002
- D'ANGELO A., *Velia e il Cilento: il presente sulle orme del passato*, Giacomo Paolino Editore, Ascea 1991
- D'ANDRIA R., *Un teatro di terra. Il parco archeologico da Velia a Bramsche-Kalkriese*, Ombre Corte, Verona 2005
- DAL CO F., *I Quaderni Azzurri: 1986-1992*, Electa, Milano 1999
- DAL CO F., MAZZARIOL G., *Carlo Scarpa: Opera completa*, Electa, Milano 1984
- DAL CO F., *Francesco Venezia a Pompei. L'architettura come arte del porgere*, LetteraVentidue, Palermo 2015
- DE DOMINICIS A., *Scavare a Velia. Foto di Ernesto Samaritani*, Galzerano Editore, Casalvelino Scalo 1997
- DE FUSCO R., *Segni, storia e progetto dell'architettura*, Laterza, Bari 1978
- DE SESSA C., *Marcello Guido. L'impegno nella trasgressione*, Clean, Napoli 1999
- DERRIDA J., *Adesso l'architettura*, (a cura di) F. VITALE, Scheiwiller, Milano 2008
- DERRIDA J., *La scrittura e la differenza*, Einaudi, Torino 1971
- DI BARTOLOMEO B., (a cura di) *Progettare il paesaggio mediterraneo*, Clean, Napoli 2008
- DINGWALL L., EXON S., GAFFNEY V., LAFLIN S., VAN LEUSEN M., (a cura di) *Archaeology in the age of the Internet*, (1999), British Archaeological Reports (Int. Series, S750), Oxford 1997
- ECO U., ZERI F., PIANO R., GRAZIANI A., *Le isole del tesoro. Proposte per la riscoperta e la gestione delle risorse culturali*, Electa, Milano 1988
- ECO U., *La Struttura Assente*, Bompiani, Milano 1968
- ECO U., *Lector in Fabula, la cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Bompiani, Milano 1979
- ESPUELAS F., *Il vuoto. Riflessioni sullo spazio in architettura*, Christian Marinotti Edizioni, Varese 2006
- FANCOVICH R., ZIFFERERO A. (a cura di), *Musei e parchi archeologici, IX Ciclo di Lezioni sulla ricerca applicata in Archeologia*, Edizioni all'Insegna del Giglio s.a.s, Firenze 1999
- FERLENGA A. (a cura di), *Aldo Rossi, architetture, 1959-1987*, Electa, Milano 1987
- FERLENGA A., *Città e Memoria come strumenti del progetto*, Christian Marinotti, Milano 2015
- FORSTER E. M., *Aspetti del Romanzo*, Garzanti, Milano 1991
- FOUCAULT M., *L'archeologia del sapere*, Rizzoli, Milano 1980
- FRETTOLOSO C., *Dal consumo alla fruizione. Tecnologie innovative per il patrimonio archeologico*, Alinea Editrice, Perugia 2010
- GASPARRI C., GRECO G., *Cuma. Il Foro - Scavi dell'Università di Napoli Federico II 2000/2001 - Quaderni del Centro di Studi Magna Grecia. 5. Studi Cumani 1*, Naus Editoria, Napoli 2007
- GASPARRI C., GRECO G., (a cura di) *Cuma. Indagini archeologiche e nuove scoperte - Quaderni del Centro di Studi Magna Grecia. 7. Studi Cumani 2*, Naus Editoria, Napoli 2009
- GENETTE G., *Soglie. I dintorni del testo*, Einaudi, Torino 1989
- GIEDION S., *L'eterno presente: le origini dell'arte*, Feltrinelli, Milano 1965
- GRASSI G., *Architettura, lingua morta*, Electa, Milano 1988
- GRASSI G., *Scritti scelti 1965-1999*, FrancoAngeli, Milano 1989
- GRECO G., (a cura di) *Elea-Velia: Le nuove ricerche. Atti del Convegno di Studi, Napoli 14 dicembre 2001*, Quaderni del Centro di Studi Magna Grecia 1., Naus Editoria, Pozzuoli 2003
- GRECO G., (a cura di) *Itinerari archeologici nel Parco Nazionale del Cilento e Vallo di Diano*, Ente Parco nazionale del Cilento e Vallo di Diano, Vallo della Lucania 2002
- GRECO G., KRINZINGER F., (a cura di) *Velia. Studi e ricerche*, Franco Cosimo Panini, Modena 1994
- GREGOTTI V., *La città visibile*, Einaudi, Torino 1993
- GREGOTTI V., *Questioni di architettura*, Einaudi, Torino 1986
- GREGOTTI V., *Il sublime al tempo del contemporaneo*, Einaudi, Torino 2013
- IPPOLITO F., MAISTO P., (a cura di) *Architettura, paesaggio e archeologia: seminario internazionale di progettazione*, Clean, Napoli 1997
- JACOB F., *Evoluzione e Bricolage. Gli "espediti" della selezione naturale*, Einaudi, Torino 1978

- JUNGER E., *Al muro del tempo*, Adelphi, Milano 2000
- KOENIG G.K., *Analisi del linguaggio architettonico*, Libreria editrice fiorentina, Firenze 1964
- KOSTELANETZ R., *Conversing with John Cage*, Routledge, New York 2003
- LA ROCCA E., DE VOS M. e A., COARELLI F., *Guida archeologica di Pompei*, Arnoldo Mondadori Editore, Verona 1981
- LOCKYEAR K., RAHTZ S., (a cura di) *Computer Applications in Archaeology*, British Archaeological reports (Int. Series 565), Oxford 1990
- LONGOBARDI G., *Pompei sostenibile*, Studi della Soprintendenza Archeologica di Pompei, 05, L'Erma di Bretschneider, Roma 2002
- LOS S., *Carlo Scarpa: guida all'architettura*, Arsenale, Venezia 1995
- LOOS A., *Parole nel vuoto*, Biblioteca Adelphi, Milano 1990
- MAGLI A., (a cura di), *Lo spettacolo sacro*, Guanda, Parma 1964
- MAININI G., PISCIOTTI L., *I percorsi del progetto. Cercare e trovare*, CUEN, Ercolano 1994
- MAIURI A., *I Campi Flegrei: Dal sepolcro di Virgilio all'antro di Cuma*, Istituto Poligrafico dello Stato, Roma 1963
- MANIERI ELIA M., (a cura di), *Topos e progetto. Recupero del senso*, Palombi, Roma 2000
- MANIERI ELIA M., (a cura di), *Topos e progetto. Il vuoto*, Gangemi, Roma 2006
- MANIERI ELIA M., (a cura di), *Topos e progetto. Il vuoto*, Gangemi, Roma 2008
- MANIERI ELIA M., (a cura di), *Topos e progetto. L'attesa*, Gangemi, Roma 2009
- MARINO B. G., RISPOLI F., VITALE F., *Memorie dalla città a venire. Decostruzione e conservazione*, artsstudiopaparo, Napoli 2016
- MARZO M., (a cura di), *L'architettura come testo e la figura di Colin Rowe*, Marsilio Editori, Venezia 2010
- MIANO P., RUSSO M., (a cura di), *Città tra terra e acqua. Esplorazioni e progetto nel Dottorato di Ricerca*, CLEAN, Napoli 2014
- MiBAC, Acri, *Guida al distretto archeologico della provincia di Salerno*, 2005
- MiBAC, *La valorizzazione dei siti archeologici: obiettivi, strategie e soluzioni*, XI Borsa Mediterranea del Turismo Archeologico, Edizioni MP MIRABILIA srl, 2008
- MONACO A., *Progetto aperto. Cinque strategie di architettura*, Libria, Foggia 2012
- NAPOLI M., *Guida degli Scavi di Velia*, Di Mauro Editore, Cava de' Tirreni 1972
- NORBERG-SCHULZ C., *Genius Loci, Electa*, Milano 1979
- NIETO F., SOBEJANO E., *Memory and Invention*, Hatje Cantz, Ostfildern 2013
- PAGELS H. R., *Il codice cosmico*, ed. Bollate Boringhieri, Torino 1994
- PALLOTTINO M., *Che cos'è l'archeologia*, Sansoni, Firenze 1968
- PEDRETTI B. (a cura di), *Il progetto del passato*, Bruno Mondadori, Milano 1997
- PERNIOLA M., *L'arte e la sua ombra*, Einaudi, Torino 2000
- PETZET M., HEILMEYER F., *Reduce Reuse Recycle – Architecture as Resource*, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern, Berlin 2012
- PICONE R., (a cura di), *Pompei accessibile Per una fruizione ampliata del sito archeologico*, L'Erma di Bretschneider, Roma 2013
- PIOVENE G., *Viaggio in Italia*, Baldini & Castoldi, Milano 1993
- PORRETTA P., (a cura di), *Arch.it.arch. Dialoghi di Archeologia e Architettura. Atti dei seminari 2005-2006*, Edizioni Quasar, Roma 2009
- PURINI F., *Comporre l'architettura*, Laterza Editore, Bari 2000
- RAGON M., *Lo spazio della morte. Saggio sull'architettura, la decorazione e l'urbanistica funeraria*, Guida, Napoli 1986
- RISPOLI F., (a cura di), *Dalla forma data alla forma trovata*, Luciano Editore, Napoli 2012
- RISPOLI F., *Forma e Ri-forma. Interpretare/progettare l'architettura*, CUEN, Napoli 1990
- ROBINSON D., *Beautiful death. Art of the cemetery*, Penguin studio, New York 1996
- ROSSI A., *Autobiografia scientifica*, Pratiche editrice, Parma 1990
- RUGGIERI M. C., *Musei sulle rovine*, Lybra Immagine, Milano 2007
- RUGGIERO B., *Il parco archeologico di Elea-Velia*, Edizioni dell'Ippogrifo, Sarno 2015
- SECCHI B., *Prima lezione di urbanistica*, Laterza, Roma-Bari 2000
- SEMERANI L. (diretto da), *Dizionario critico illustrato delle voci più utili all'architetto moderno*, C.E.L.I., Faenza 1993
- SETTIS S., (a cura di) *Memoria dell'antico nell'arte italiana. Vol. III: Dalla tradizione all'archeologica*,

- Einaudi, Torino 1992
- SETTIS S., *Il futuro del classico*, Einaudi, Torino 2004
- SCIASCIA A., (a cura di), *Costruire la seconda natura. La città in estensione in Sicilia fra Isola delle Femmine e Partinico*, Gangemi, Roma 2014
- SIRANO f., (a cura di) *Pompei per tutti*, arte'm, Napoli 2016
- SIZA A., *Professione Poetica*, Electa, Milano 1986
- SORRENTINO F., *Influenze della Tendenza italiana in Europa. Il progetto urbano in Spagna*, CLEAN, Napoli 2015
- TAGLIABUE B., *Architetto e Archeologo: confronto tra campi disciplinari*, Guerini Studio, Milano 1993
- TAFURI M., *La sfera e il labirinto*, Einaudi, Torino 1980
- TOCCO SCIARELLI G., (a cura di) *La cinta fortificata e le aree sacre. Velia*, Mondadori Electa, Milano 2009
- TOCCO SCIARELLI G., (a cura di) *L'edificio romano di Masseria Cobellis. Velia*, Mondadori Electa, Milano 2008
- TSCHUMI B., *La case vide. La villette*, Architectural Association, London 1986
- UGOLINI A., (a cura di) *Ricomporre la rovina*, Alinea Editrice, Perugia 2010
- VALÉRY P., *Eupalino o l'architetto*, trad. it. R. Contu, Biblioteca dell'Immagine, Pordenone 1988
- VANORE M., (a cura di) *Archaeology's places and contemporary uses. Erasmus intensive programme 2009/2010 design workshop*, Università Iuav, Venezia 2010, volume in Inglese - <http://docu.iuav.it/60/>
- VANORE M., MARZO M. (a cura di) *Luoghi dell'archeologia e usi contemporanei / Archaeology's places and contemporary uses. A call for proposals of architectural designs*, Iuav, Venezia 2010, volume in Italiano e Inglese pubblicato in Digital Library Iuav - <http://rice.iuav.it/161/>
- VANORE M., (a cura di) *Archaeology's places and contemporary uses. Erasmus intensive programme 2010/2011 design workshop 2*, Università Iuav, Venezia 2011, volume in Inglese pubblicato on line - <http://docu.iuav.it/122>
- VANORE M., (a cura di) *Archaeology's places and contemporary uses. Erasmus intensive programme 2011/2012 design workshop 3*, Università Iuav, Venezia 2012, <http://docu.iuav.it/128>
- VARAGNOLI C., *Conservare il passato*, Gangemi, Roma 2005
- VAUDETTI M., MINUCCIANI V., CANEPA S., (a cura di), *Mostrare l'archeologia. Per un manuale-atlante degli interventi di valorizzazione*, Allemandi & C., Torino 2013
- VIOLA F., *Pietra su Pietra. La storia come materiale di progetto*, Cues, Milano 2013
- VON FOERSTER H., *La realtà inventata*, Feltrinelli, Milano 1988
- ZANKER P., *Pompei*, Einaudi, Torino 1993
- ZUCCHI C., *Innesti. Il nuovo come metamorfosi*, Marsilio, Venezia 2014
- ZUMTHOR P., *Pensare architettura*, Lars Müller Publishers, Baden/Svizzera 1998

ARTICOLI

- AIRES MATEUS F. e M., *VOIDS biennale di venezia*, in <http://www.airesmateus.com>
- AMISTADI L., *Tempo della storia e tempo dell'architettura* in «FAMagazine», n. 21, 2012
- AMIRANTE R., *Abduzione e valutazione*, in «Op.cit.», n. 150, maggio 2014
- AYMONINO A., *Aree tutelate e territorio interstiziale* in «Engramma», n.110, 2013
- BARTOLONE R., *Dai siti archeologici al paesaggio attraverso l'architettura*, in «Engramma», n. 110, 2013
- BIRAGHI M., *Restauro e conservazione. La tragedia degli equivoci* in «Casabella», n. 661, 1998
- BUCCI F., *Un involucro sospeso sui resti che lo modellano*, in «Casabella», n. 794, 2010
- BUILLA + MONTOYA, *Parco archeologico nella fortezza del Castello*, in «Casabella», n. 724, 2004
- CENTANI M., *Sul metodo: per una archeologia della visione*, in «Engramma», n.110, 2013
- DAL BUONO V., *Peter Zumthor. Kolumba Museum, Colonia (Germania)*, in «Costruire in laterizio», n. 125, 2008
- DE FUSCO R., *La 'riduzione' culturale nella progettazione architettonica*, in «Op. cit.», n. 26, 1973
- DE FUSCO R., *Verso un nuovo "ismo" architettonico*, in «Op. cit.», n. 65, 1986

- DE SOLÀ-MORALES I., *Dal contrasto all'analogia. Trasformazioni nella concezione dell'intervento architettonico*, in «Lotus International», n. 46, 1985
- FERLENGA A., *Dimitris Pikionis*, in «Casabella», n. 638, 1996
- GIGON + GUYER, *Museo archeologico e parco a Bramsche-Kalkriese*, in «Casabella», n. 706/707, 2002/2003
- GIOENI L., *Brandi e Sanpaulesi: Odos e Methodos del restauro*, in «ANATKH», n. 48, 2006
- GRASSI G., *A proposito di Sagunto*, in «Casabella», n. 636, 1996
- GRASSI G., *Il carattere degli edifici*, in «Casabella», n. 722, 2004
- GREGOTTI V., *Della narrazione in architettura*, in «Casabella» n. 540, 1987
- GUIDAZZOLI A., FORTE M., *Archeologia e tecniche di eidologia informatica* in «Archeologia e calcolatori», n. 3, 1992
- HILD A., *Gedacht/Gebaut. Valutazioni architettoniche* in «FAmagazine», n. 21, 2012
- MANACORDA D., *Lo scavo archeologico. Cenni storici e principi metodologici*, in [www.treccani.it/enciclopedia/lo-scavo-archeologico-cenni-storici-e-principi-metodologici_\(Il-Mondo-dell'Archeologia\)](http://www.treccani.it/enciclopedia/lo-scavo-archeologico-cenni-storici-e-principi-metodologici_(Il-Mondo-dell'Archeologia)), 2002
- MANIERI ELIA M., *Attualità dell'archeologia urbana*, in XXI Secolo, www.treccani.it, 2010
- MASSARENTE A., *Sul rapporto con l'antico nel Museo di arte romana di Rafael Moneo (1980-85)*, in «Costruire in laterizio», n.76, 2000
- MERELLO C., *Dall'objet trouvé all'objet artistique*, www.carlomerello.it, 2008
- ODIFREDDI P., *Ex nihilo omnia*, www.b-e-t-a.net/000/html/02_riflessioni/sub_prestinenza
- ODDO M., *Costruire nel costruito. Metamorfosi e continuità*, in «Architettura e città-Costruire nel costruito», n.7, 2012
- PRESTINENZA PUGLISI L., *Che cos'è il vuoto?*, www.b-e-t-a.net/
- PRESTINENZA PUGLISI L., *Architettura del racconto: prime riflessioni*, presstletter.com/2016/02/architettura-del-racconto-prime-riflessioni
- PURINI F., *Architettura Virale. Infezioni nella scrittura architettonica*, in «Lotus International», n. 133, 2008
- ROQUET C. H., *Lessico. Quattro voci di un dizionario*, in «Lotus International», n. 32, 1981
- ROTH J., *Conservazione restauro riuso*, in «Casabella», n. 636, 1996
- SIMMEL G., *Architettura e rovine* in «Casabella», n. 653, 1998
- SIZA A., *L'accumulazione degli indizi*, in «Casabella» nn. 498/9, gennaio-febbraio 1984
- UNGARO L., *d'Aquino - Franciosini: interventi ai mercati di Traiano*, in «Area», n. 62, 2002
- VARAGNOLI C., *Edifici da edifici. La ricezione del passato nell'architettura contemporanea italiana*, in «L'industria delle costruzioni – Rivista tecnica dell'ANCE», n.368, 2002
- VENEZIA F., *Il trasporto di un frammento. Un museo*, in «Lotus International», n.33, 1981
- VENEZIA F., *Usque ad infera usque ad coelum*, in «Parametro», n. 261, gennaio-febbraio 2006
- VITALE D., *Rafael Moneo architetto. Progetti e opere*, in «Lotus International», n.33, 1981

RIVISTE

- ANATKH, n. 48, 2006
- Antico e nuovo: relazioni pericolose. Il giornale IUAV, n. 120, 2012
- Archeologia e Contemporaneo. Il giornale IUAV, n. 81, 2010
- Archeologia e calcolatori, n. 3, 1992
- Architetti.com - Progetto e immagine digitale. Memoria-Identità, n.36, Maggioli Editore, 2011
- Architetti.com - Progetto e immagine digitale. Materia e Memoria, n.49, Maggioli Editore, 2012
- Architetti.com - Progetto e immagine digitale. Tempo / Innovazione, n.56, Maggioli Editore, 2013
- Architettura e città– Costruire nel costruito, n.7, Di Baio Editore, 2012
- Area, n. 62, 2002
- Casabella, n. 540, 1987
- Casabella, nn. 498/9, 1984
- Casabella. Conservazione Restauro Riuso, Numero Monografico, n. 636, 1996
- Casabella, n. 638, 1996

Casabella, n. 653, 1998
 Casabella, n. 661, 1998
 Casabella, n. 706/707, 2002/2003
 Casabella, n. 722, 2004
 Casabella, n. 724, 2004
 Casabella, n. 783, 2009
 Casabella, n. 794, 2010
 Costruire in laterizio, n.76, 2000
 Costruire in laterizio, n.125, 2008
 FAmagazine, n. 21, 2012
 Engramma, n. 96, 2012
 Engramma, n. 110, 2013
 L'industria delle costruzioni – Rivista tecnica dell'ANCE, n. 368, 2002
 Lotus funebre, numero monografico di Lotus International, n. 38, 1983.
 Lotus International, n. 32, 1981
 Lotus International, n. 33, 1981
 Lotus International, n. 46, 1985
 Lotus International, n. 133, 2008
 Op.cit., n. 150, maggio 2014
 Parametro, n. 261, gennaio-febbraio 2006
 Rassegna, n. 55/3, anno XV, 1993

ATTIDICONVEGNI

AMENDOLEA B., CAZZELLA R., INDRILO L. (a cura di), *I siti archeologici: un problema di musealizzazione all'aperto; primo seminario di studi, Roma febbraio 1988*, Multigrafica Editrice, Roma 1988
 AMENDOLEA B., CAZZELLA R., INDRILO L. (a cura di), *I siti archeologici: un problema di musealizzazione all'aperto; secondo seminario di studi, Roma gennaio 1994*, Gruppo Editoriale Internazionale, Roma 1995
 COPPOLA G., D'ANGELO E., PAONE R. (a cura di), *Mezzogiorno & Mediterraneo – Atti del Convegno Internazionale Napoli 9-11 giugno 2005*, Artemisia Comunicazione, Napoli 2005
 FERLENGA A., VASSALLO E., SCHELLINO F. (a cura di), *Antico e Nuovo: architettura e architetture. Atti del Convegno, Venezia, Palazzo Badoer 31 marzo-3 aprile 2004*, Il Poligrafo, Padova 2007
 IPPOLITO F., MAISTO P., ESCALONA F. (a cura di), *Architettura, paesaggio e archeologia: seminario internazionale di progettazione, Clean, Napoli 1997*
 LEONARDI G., (a cura di), *Atti del seminario internazionale Formation Processes and Excavation Methods in Archaeology: Perspectives (Padova, 15-27 luglio 1991)*, Saltuarie del laboratorio del Piovego 3, Padova 1992

TESIDIDOTTORATO

BUONINCONTRI A., *Architettura contemporanea e tracce urbane ed architettoniche dell'antico*, Tesi di Dottorato in Composizione architettonica e urbana, Università degli Studi di Napoli Federico II, 2011. Coordinatore: Prof. Arch. A. Cuomo, Tutor: Prof. Arch. A. F. Mariniello, Testo inedito <http://www.fedoa.unina.it/view/subjects/ICAR=5F14.html>
 BAGNATO V., *Nuovi Interventi sul Patrimonio Archeologico. Un contributo alla definizione di un'etica del paesaggio*, Tesi di Dottorato in Proyectos Arquitectonicos, E.T.S.A. di Barcellona (Universidad Politécnica de Cataluña), 2013
 CLARELLI M., *Architettura contemporanea in contesti storici italiani. Dalla centralità del dibattito sulle preesistenze ambientali alle esperienze attuali*, Tesi di Dottorato in Conservazione dei Beni

Architettonici, Università degli Studi di Napoli Federico II, 2008. Coordinatore: Prof. Arch. Stella Casiello, Relatore: Prof. Arch. S. Villari, Correlatore: Prof. Arch. M. Dezzi Bardeschi. Testo inedito <http://www.fedoa-old.unina.it/3206/>

VISCIONE S., *La teorica del frammento*, Tesi di Dottorato in Composizione architettonica e urbana, Università degli Studi di Napoli Federico II, 2007. Tutor: Prof. Arch. R. Amirante, Testo inedito <http://www.fedoa.unina.it/view/subjects/ICAR=5F14.html>

ZELLI F., *Oltre la rovina. Il progetto contemporaneo in ambito archeologico*, Dpto. de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos, Universidad de Valladolid, 2013. Tutor: Miguel Ángel de la Iglesia, Francesco Cellini, Testo inedito, <http://www.uvadoc.uva.es/bitstream/10324/4096/1/TESES399-131211.pdf>

SITOGRAFIA

<http://www.jeannouvel.com/en/desktop/home/#/en/desktop/projet/perigueux-france-gallo-roman-museum3>

<https://divisare.com/projects/99505-roberto-collova-alvaro-siza-orazio-saluci-piazza-alicia-e-ricostruzione-della-chiesa-madre>

<https://divisare.com/projects/325679-gtrf-tortelli-frassoni-architetti-associati-museo-archeologico-di-san-lorenzo>

<https://divisare.com/projects/312933-carlos-quevedo-rojas-restoration-of-matrer-a-castle-villamartin-cadiz-spain>

<http://www.studiomilou.sg/index.php/projet/id/4/categorie/3>

<http://www.robortoercilla.com/index.php?seccion=seleccionado&id=29&idioma=en>

http://www.comoco.eu/comoco_1c_CNcastle_credits.html

<http://divisare.com/projects/216006-comoco-arquitectos-fernando-guerra-fg-sg-castelo-novo-s-castle-portugal>

<https://divisare.com/projects/266220-toni-girones-aitor-estevez-adaptation-of-the-ancient-roman-deposit-of-can-taco>

<https://divisare.com/projects/167828-jose-maria-sanchez-garcia-roland-halbe-templo-de-diana-merida-spain>

http://www.arangurenallegos.com/ag/portfolio_page/posito-colmenar-viejo/

<https://divisare.com/projects/325681-gtrf-tortelli-frassoni-architetti-associati-musealizzazione-delle-domus-dell-ortaglia>

<http://divisare.com/projects/196658-felipe-palomino-gonzalez-fernando-alda-museo-antiquarium>

<https://divisare.com/projects/331032-sandro-pittini-basilica-del-monte-nebo-un-luogo-per-l-incontro-di-tre-religioni>

<https://divisare.com/projects/323362-stefano-serpenti-recupero-e-sistemazione-dell-anfiteatro-augusteo-di-lucera-fg>

<http://divisare.com/projects/235782-paredes-pedrosa-arquitectos-fernando-alda-roland-halbe-public-library-in-ceuta>

<http://www.archdaily.com/437167/the-marseille-history-museum-carta-associates>

<https://divisare.com/projects/162638-ibanez-arquitectos-fernando-alda-banos-arabes-de-baza>

<https://divisare.com/projects/143424-joao-luis-carrilho-da-graca-global-arquitectura-paisagista-duarte-belo-fernando-guerra-fg-sg-praca-nova-do-castelo-de-sao-jorge>

https://nellabirintodidedalo.com/2016/02/29/kolumba-museum_peter-zumthor/

<https://divisare.com/projects/143464-giovanni-francesco-frascino-castello-visconteo-riqualificazione-e-riuso>

<https://divisare.com/projects/334865-zermani-e-associati-mauro-davoli-castello-di-novara>

<https://divisare.com/projects/329563-architektonicka-kancelar-ing-arch-radko-kvet-archeopark>

<https://divisare.com/projects/109078-nieto-sobejano-arquitectos-fernando-alda-roland-halbe-cemal-emden-museum-research-centre-madinat-al-zahra>

http://www.nietosobejano.com/project.aspx?i=1&t=MADINAT_AL-ZAHRA_MUSEUM#

<https://divisare.com/projects/216006-comoco-arquitectos-fernando-guerra-fg-sg-castelo-novo-s-castle-portugal>

<https://divisare.com/projects/166459-j-mayer-h-und-partner-architekten-arup-hufton-crow-metropol-parasol>

<https://divisare.com/projects/143424-joao-luis-carrilho-da-graca-global-arquitectura-paisagista-duarte>

- belo-fernando-guerra-fg-sg-praca-nova-do-castelo-de-sao-jorge
<https://divisare.com/projects/204880-lola-domenech-adria-goula-restoration-and-refurbishment-of-the-roman-forum-of-empuries-spain>
https://divisare.com/projects/266833-gtrf-tortelli-frassoni-architetti-associati-orsenigo_chemollo-aula-di-cromazio-e-piazze-della-basilica-di-aquileia. Medaglia d'Oro all'Architettura Italiana 2015, Primo Premio Internazionale di Architettura per l'Archeologia Piranesi - Prix de Rome 2014
<http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-11818/muralla-nazari-en-el-alto-albaicin-ajt-arquitectos>
<https://divisare.com/projects/275866-af6-arquitectos-jesus-granada-triana-ceramic-museum>
<https://divisare.com/projects/313234-dimitris-pikionis-helene-binet-landscaping-of-the-acropolis-surrounding-area-1957>
<https://divisare.com/projects/317637-giorgio-grassi-chen-hao-sagunto-roman-theatre-1985-86-1990-93>
<https://divisare.com/projects/299707-guillermo-vazquez-consuegra-david-frutos-alfonso-legaz-david-zarzoso-jardines-del-hospital-de-valencia>
<https://divisare.com/projects/325080-paredes-pedrosa-arquitectos-fabio-fabbrizzi-project-for-via-dei-fori-imperiali>. Special Mention at the Piranesi Prix de Rome 2016 XIV Edition
<https://divisare.com/projects/325679-gtrf-tortelli-frassoni-architetti-associati-museo-archeologico-di-san-lorenzo>
https://divisare.com/projects/266833-gtrf-tortelli-frassoni-architetti-associati-orsenigo_chemollo-aula-di-cromazio-e-piazze-della-basilica-di-aquileia. Medaglia d'Oro all'Architettura Italiana 2015, Primo Premio Internazionale di Architettura per l'Archeologia Piranesi - Prix de Rome 2014
<https://divisare.com/projects/266220-toni-girones-aitor-estevez-adaptation-of-the-ancient-roman-deposit-of-can-taco>
<https://divisare.com/projects/321138-camilla-mileto-fernando-vegas-lopez-manzanares-the-memory-garden>
<https://divisare.com/projects/99505-roberto-collova-alvaro-siza-orazio-saluci-piazza-alicia-e-ricostruzione-della-chiesa-madre>
<https://divisare.com/projects/326090-luigi-franciosi-mercati-di-traiano>
<https://divisare.com/projects/113687-paredes-pedrosa-arquitectos-roland-halbe-roman-villa-la-olmeda-palencia-spain>
<https://divisare.com/projects/314758-edoardo-tresoldi-basilica-di-siponto-foggia-italy>
<http://www.pedrosalmeron.com/2p3-silla-del-moro>
<https://divisare.com/projects/329654-pierre-marchand-architecte-volga-urbanisme-paysage-medieval-leproserie>
<https://divisare.com/projects/335134-map-architects-kalo-slotsruin-visitor-access>
<https://startfortalents.net/2017/01/12/kalo-tower-map-architects-denmark/>
<http://divisare.com/projects/162807-francisco-torres-martinez-fernando-alda-restauracion-de-los-banos-califales>
<https://divisare.com/projects/162638-ibanez-arquitectos-fernando-alda-banos-arabes-de-baza>
<http://divisare.com/projects/196658-felipe-palomino-gonzalez-fernando-alda-museo-antiquarium>
<https://enameabbey.wordpress.com/about/>
<http://ec2.it/ladoarchitetti/projects/156131-tasca-studio-scagliarini-tartari-lado-architetti-valentina-milani-sabl-pac-parco-archeologico-di-claterna>
<http://living.corriere.it/tendenze/design/office-kersten-geers-david-van-severen-intervista-20592051813/>

ALTRO

- Decreto Legislativo 22 gennaio 2004, n. 42 - "Codice dei beni culturali e del paesaggio, ai sensi dell'articolo 10 della legge 6 luglio 2002, n. 137" pubblicato nella Gazzetta Ufficiale n. 45 del 24 febbraio 2004 - Supplemento Ordinario n. 28
 ENCICLOPEDIA TRECCANI, Voce "Restauro e conservazione. La legislazione e la tutela", www.treccani.it/
 VOCABOLARIO TRECCANI, Voce "rovina", <http://www.treccani.it/vocabolario/rovina/>
 VOCABOLARIO TRECCANI, Voce "frammento", <http://www.treccani.it/vocabolario/>
 VOCABOLARIO TRECCANI, Voce "sfondo", <http://www.treccani.it/vocabolario/sfondo/>

