

**UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II
FACOLTA' DI ARCHITETTURA**

**DOTTORATO DI RICERCA IN COMPOSIZIONE ARCHITETTONICA
XXIV CICLO**

**ARCHITETTURA CONTEMPORANEA
E TRACCE URBANE ED ARCHITETTONICHE DELL'ANTICO**



Coordinatore:
Prof. Arch. Alberto Cuomo
Tutor:
Prof. Arch. Antonio Franco Mariniello

Dottoranda:
Arch. Francesca Buonincontri

Indice

Premessa

Parte prima – Studio concettuale/teorico

- 1 1. STORIA
 - 1.1 Rapporto tra storia, conservazione del patrimonio e composizione architettonica

- 4 2. CLASSICO
 - 2.1 Significato di 'classico' e necessità del 'classico' per Settis

- 6 3. ANTICO
 - 3.1 Memoria e ricostruzione del passato
 - 3.2 Purini : ricostruire modificando

- 7 4. ROVINA
 - 4.1 Cosa si intende oggi per 'rovina'
 - 4.2 Walter Benjamin e la 'rovina' come metafora della cultura occidentale
 - 4.3 Marc Augè e la 'rovina' come "invito a sentire il tempo" per credere alla storia
 - 4.4 Il prevalere delle forze naturali su quelle spirituali trasforma per Simmel la 'rovina' in opera nuova
 - 4.5 Rovina-maceria
 - 4.6. Il fascino della 'rovina'
 - 4.7 Settis: il fascino emotivo delle rovine
 - 4.8 Piranesi e la creazione di rovine nuove
 - 4.9 La moderna estetica delle rovine

- 15 5. FRAMMENTO
 - 5.1 Aldo Rossi: il frammento
 - 5.2 'Rovina', 'frammento', 'intero', 'tutto', secondo Purini
 - 5.3 Francesco Venezia e il frammento come materia per costruire
 - 5.4 Pikionis: le 'pietre' dell'Agorà

Parte seconda - Casi studio

INTERVENTI IN PRESENZA DI REPERTI ARCHEOLOGICI (intesi come architettura)

20 1. *Integrazione delle lacune senza mimetismi.*

Giorgio Grassi, Teatro romano di Sagunto, (Spagna)
Rafael Moneo, Museo Nacional De Arte Romano di Merida, (Spagna)

33 2. *Ricomposizione, "critica", dell'immagine e della spazialità originaria del reperto storico.*

Franco Minissi, Villa romana del Casale di Piazza Armerina, (Enna, Italia)
Peter Zumthor, Protezione dell'insediamento romano di Coira, (Svizzera)
Cellini - Cipollone, Coperture necropoli di S. Paolo Fuori le Mura, (Roma)
Ignacio Garcia Pedrosa e Angela Garcia de Paredes, Sistemazione e copertura dell'Area Archeologica di Olmeda, (Spagna)
Jean Nouvel, Museo Gallo-Romano di Venosa a Perigueux, (Francia)

63 3. *Integrazione tra nuove architetture e reperto archeologico ritrovato.*

Alvaro Siza Vieira, Eduardo Souto de Moura, Stazione metropolitana piazza Municipio, (Napoli)
Massimiliano Fuksas, Stazione metropolitana di Via Duomo, (Napoli)
Karim Rashid e Sergio Cappelli, Stazione Università, (Napoli)
Oscar Tusquets Blanca, Stazione Toledo, (Napoli)

82 4. *Intervento di protezione del reperto archeologico.*

Studio Marco Dezzi Bardeschi, Complesso monumentale del Tempio-Duomo di Pozzuoli, (Italia)
Richard Meier & Partners Architects, Costruzione del padiglione dell'Ara Pacis, (Roma)

Parte terza - Casi studio

INTERVENTI IN PRESENZA DI SITO ARCHEOLOGICO (inteso come traccia urbana)

- 97 *1. Sistemazione in superficie di sito archeologico*
Concorso Internazionale di progettazione: Riqualificazione del Mausoleo di Augusto e Piazza Augusto Imperatore

Studio Marco Dezzi Bardeschi, Riqualificazione del Mausoleo di Augusto e di Piazza Augusto Imperatore, (Roma)
Carlo Aymonino, Riqualificazione del Mausoleo di Augusto e Piazza Augusto Imperatore, (Roma)
Franco Purini, Riqualificazione del Mausoleo di Augusto e Piazza Augusto Imperatore, (Roma)
Francesco Cellini, Riqualificazione del Mausoleo di Augusto e Piazza Augusto Imperatore, (Roma)
- 108 *2. Recupero, tutela e musealizzazione di sito archeologico stratificato.*

Francesco Venezia, Realizzazione del Museo della stratigrafia storica, Toledo, (Spagna)
Joao Luis Carrilho da Graca, Musealizzazione del sito Praca Nova del Castello di Sao Jorge a Lisbona, (Portogallo)
Rafael Moneo, Museo Archeologico di Cartagena, (Spagna)
- 129 *4. Realizzazione di struttura museale su di un sito archeologico*

Bernard Tshumi, Museo dell'Acropoli, Atene, (Grecia)
Henri Ciriani, Musée de l'Arles et de la Provence Antiques, (Francia)
- 141 *5. Ricomposizione ed interpretazione della spazialità originaria del sito archeologico.*

Dimitris Pikionis, Sistemazione della zona archeologica intorno all'Acropoli di Atene, (Grecia)
Yannis Tsiomis, Progetto di sistemazione del sito archeologico dell'Agorà di Atene, (Grecia)
- 153 *Conclusioni*

Premessa

La ricerca ha come studio il difficile e irrisolto problema del rapporto “antico-nuovo, architettura-archeologia, tradizione e innovazione. Tematica, questa, centrale nella storia dell'architettura occidentale dove ogni costruzione poggia su una trama di esempi precedenti e molti degli interventi contemporanei sono interventi di “architettura della trasformazione”, o di architetture realizzate sopra o vicino preesistenti architetture. Obiettivo dello studio è la definizione di implicazioni teoriche e comportamenti progettuali nella condizione specifica del rapporto tra antico e nuovo, al fine di delineare una metodologia progettuale operativa che tenga conto del rapporto tra archeologia, architettura e città contemporanea.

L'ipotesi di lavoro tende all'individuazione delle possibili relazioni, sviluppatesi attraverso metodologie diverse, tra la realtà del sito archeologico e i linguaggi dell'architettura contemporanea.

Viene analizzato il rapporto tra il patrimonio architettonico preesistente e progetti d'architettura caratterizzati dall'uso di nuovi linguaggi formali e nuove tecnologie o che facciano architettura attraverso elementi analogici selezionati dalla storia dell'architettura e della città. Operare in contesti simili significa assumere l'esperienza del passato come importante campo di apprendimento, la preesistenza individua un essenziale terreno di confronto che riduce l'arbitrio progettuale e costringe ad entrare in relazione compositiva con esso.

La storia e la forma degli edifici preesistenti sono portatori di un sapere antico fatto di immaginazione, di idee, teorie, tecniche costruttive, di uso dei materiali, questo sapere non può non rappresentare un determinante, permanente e prioritario riferimento da cui far ripartire la fase progettuale.

Nella situazione attuale l'innovazione sembra aver cancellato la memoria e il tempo sull'oggetto architettonico e la rapidità della trasformazione sembra non lasciare alcuna traccia della sedimentazione della conoscenza sull'architettura.

L'instabilità continua a delegittimare il patrimonio di conoscenze già acquisite, occorre, per questo, ripensare all'importanza del rapporto dialettico che deve esserci nel progetto contemporaneo tra memoria ed innovazione.

Interrogarsi su questo rapporto assume anche il significato di chiedersi se può l'architettura resistere ai ritmi dell'attuale, rapido consumo che sembra ridurla sempre più a fenomeno di moda.

1 STORIA

“La storia è il prodotto più pericoloso che la chimica dell'intelletto abbia elaborato.

La storia giustifica quel che si vuole.

Non insegna nulla, perchè contiene tutto e dà esempi di tutto...

Fa sognare, inebria i popoli, produce in loro falsi ricordi,

esagera i loro riflessi, mantiene aperte le loro vecchie piaghe,

li tormenta nel riposo li conduce al delirio di grandezza o di persecuzione”.

Paul Valery, *Regards sur le monde actuel et autres essais.*

1.1 Rapporto tra storia, conservazione del patrimonio e composizione architettonica

“Il vero carattere della storia è di partecipare alla storia stessa...solo per l'uomo che scopre in sè una passione per il futuro l'idea del passato assume un senso e costituisce un valore.” 1

La storia racconta il passato a posteriori e influisce sul futuro, deve perciò essere intesa come riferimento attivo per capire il presente e per costruire l'avvenire e non deve intendersi come riparo e conforto in una grandezza ormai passata. *“La storia alimenta la storia”,* scrive Paul Valery, *“...Per definizione l'avvenire non ha figura. La storia gli fornisce i mezzi per essere pensato. Essa elabora per l'immaginazione una tavola di situazioni e di catastrofi....Costretto ad agire in una situazione nuova... obbedendo ad una sorta di legge di azione minima, e ripugnandogli il creare, il rispondere mediante l'invenzione all'originalità della situazione, il pensiero esitante...sollecita i precedenti e si affida al senso storico che lo induce per prima cosa a ricordare, anche quando si tratta di decidere su un caso totalmente nuovo...” 2*

La storia sta, dunque, alla base della conoscenza ma non va venerata, va interpellata criticamente in modo da scegliere tra i molti significati dei tanti avvenimenti. Il problema del rapporto con la storia, il problema tra *antico e nuovo, innovazione e conservazione* ha prodotto in Europa durante tutto il Novecento un vivace dibattito culturale che non ha ancora trovato, nella ricerca attuale, un punto di sintesi, che appare oggi più che mai difficile in presenza di una realtà contemporanea, così instabile e radicata.

Nella cultura progettuale italiana il confronto è particolarmente sentito per l'importanza del patrimonio storico delle nostre città, la *morfologia urbana* e la *tipologia edilizia* sono stati i segni attraverso cui si è creduto di poter interpretare l'evoluzione urbana e quella della società.

Con posizioni e interpretazioni differenti si sono occupati del rapporto tra storia, conservazione e progetto, Gustavo Giovannoni, Manfredo Tafuri, Roberto Pane, Salvatore Settis, Saverio Muratori, Aldo Rossi, Carlo Aymonino, Giorgio Grassi, Rafael Moneo, Vittorio Gregotti, Bruno Zevi, Marco Dezzi Bardeschi, Franco Purini e molti altri. Carlo Giulio Argan, in *Progetto e destino*, scrive, *“si progetta contro la pressione di un passato imm modificabile affinché la sua forza sia spinta e non peso, senso di responsabilità e non colpa”.*

Oggi, in una realtà oggetto di trasformazioni rapide ed instabili, in un tempo che appare senza passato e futuro, il patrimonio di conoscenze acquisito può apparire sempre più privo di legittimazione, l'innovazione sembra aver reso inutile la memoria.

Ma, in una concezione coscientemente dinamica, l'approccio storico e quello progettuale, una volta inseriti in una situazione concreta, dovrebbe portare alla necessità di fare scelte e, attraverso i mezzi della critica e della selezione, la storia può trasformarsi in un valido laboratorio di progettazione.

Nelle mutate condizioni della contemporaneità, in seguito ai processi di forte trasformazione che hanno investito le città, si rende più che mai necessaria una riflessione e un aggiornamento rispetto ai termini nei quali, fino al secolo scorso, l'incontro tra antico e nuovo è stato affrontato. Riflessione particolarmente necessaria in Italia dove il tema del rapporto tra modernità e patrimonio storico si

ripropone frequentemente, per il peculiare tessuto storico delle città, e investe con veemenza il confronto sulla legittimità di interventi di architettura contemporanea oltre alla necessaria salvaguardia delle opere monumentali e degli ambienti urbani.

La condizione contemporanea appare particolarmente difficile perché è costretta tra l'ossessione della storia e l'ossessione del nuovo, il non confrontarsi con il passato genera un *“rapporto irrisolto e lacunoso, il non è di ciò che è”*, con tutte le difficoltà legate al sapere di trovarsi di fronte ad una strada senza ritorno ma in cui anche il futuro non si presenta più prevedibile, (per questo Zevi parla di “modernità rischiosa”).

Operazione preliminare e necessaria alla progettazione è l'analisi dei complessi rapporti che intercorrono tra patrimonio storico e monumentale, tra la politica della tutela e del bene culturale, la memoria sociale e disciplinare, ed infine tra tutte queste e la composizione architettonica.

Analizzando il rapporto che si è avuto con la storia, durante il Novecento, riscontriamo che l'Avanguardia classica non riusciva ad ignorare la storia, il suo tentativo per liberarsene è stato porsi fuori da essa. L'antistoricismo del Movimento Moderno era una autodifesa necessaria per affrontare i complessi problemi della modernità in modo diretto, senza la mediazione della storia, non era ostilità verso la storia ma era ostilità verso l'accademia, verso gli 'stili'. E' questa l'interpretazione che dà Tafuri dell'atteggiamento, giudicato *autenticamente storicista* di Gropius, e lo condivide ritenendo questo *l'unico modo legittimo di porsi allora (in quella situazione) il problema della storia*. Il pensiero di Tafuri trova nuovi rimandi in un saggio di Emanuele Severino ³ che sostiene la necessità di prendere distanza dal passato attraverso un apparente paradosso: *“abbandonare conservando, soluzione contro l'ingenuità di un abbandono che non conserva e di una conservazione che non abbandona”*. ⁴

Egli chiarisce che *“il senso autentico del dinamismo fondamentale del nostro tempo può veramente allontanarsi dal passato solo se continua a guardarne il volto e a sentirne il respiro”*.

Completamente diverso è l'atteggiamento di una gran parte degli architetti contemporanei: *“l'architettura di questi ultimi anni sembra rifiutare di crescere sulla propria storia. Essa si rivolge all'arte come l'unico ambito di una sua possibile rigenerazione...”*,⁵ in continua competizione con se stessa per superarsi, senza lasciare il tempo alle conoscenze di sedimentare.

E' *“un'architettura senza fondamenta, come quella delle imbarcazioni [...] l'architettura dell'esodo fa crescere un cosmo nomade tra universi di segni in espansione [...] Lunghi dall'istituire un teatro della rappresentazione, l'architettura del futuro assembla zattere di icone per attraversare il caos [...] traducendo il pensiero plurale, essa erige palazzi sonori, città di voci e canti, istantanei, luminosi e mobili come fiamme.”* ⁶

L'architettura contemporanea ignora la storia, intenta com'è, a ricercare continuamente l'innovazione attraverso la tecnologia e l'immagine.

Influenzata dalla smaterializzazione dell'informazione e del virtuale, vuole un edificio che, dopo essere, secondo i canoni dell'architettura moderna, una macchina, diventi un *“corpo immateriale, icona telematica priva di sostanza che non sia pura comunicazione, immersa in quell'universo di flussi segnici di cui parla Paul Virilio.”*

Non ritenendo più la storia come mezzo capace di indicarci la verità, l'architettura contemporanea, potrebbe, tuttavia, imparare a guardare alla storia dell'architettura come alla storia dei tanti tentativi fatti per cercare di risolvere le diverse problematiche e per elaborare possibili linguaggi.

In Italia, secondo Purini, qualsiasi ipotesi sul futuro dell'architettura non può prescindere dal tema del rapporto con la storia, il nostro paese, essendo stato considerato per qualche secolo il *“luogo dell'esotico europeo, in cui la cultura continentale trovava le ragioni della sua costante rigenerazione”*, è in qualche modo obbligato, più degli altri, a guardare al passato.

Ancora più deciso è il pensiero di Settis, secondo cui, la diffusione capillare del patrimonio artistico e archeologico sul territorio nazionale e il suo comporsi in un insieme coerente, costituisce il «carattere» dell'Italia, il suo maggior fattore di attrazione. Con la cancellazione del paesaggio italiano si cancellerebbe la *“riserva ideale dell'immaginario e del desiderio”*, necessaria anche agli altri popoli, da qui la funzione, che è stata assegnata all'Italia, di *“segnare un'epoca mitica, densa di memorie e di risonanze ancestrali”* e il divieto di diventare moderna.

Questo desiderio è chiaramente riscontrabile nelle opere di filosofia, nella letteratura, nella poesia e nell'arte – da Wolfgang Goethe a Nathaniel Hawthorne, da Henry James a Norman Douglas e, per questo, osservava Ernst Gombrich, lo studio della storia è più

importante per gli Italiani che per chiunque altro.

Come scrive Settis “il nostro patrimonio culturale non è un’entità estranea, calata da fuori, ma qualcosa che abbiamo creato nel tempo e con cui abbiamo convissuto per generazioni e generazioni, per secoli e secoli; non un gruzzolo nel salvadanaio, da spendere se occorre, ma la nostra memoria, la nostra anima.”

La storia è assunta anche da Grassi come oggetto di riflessione, l’architettura è intesa come un processo, come successione logica, da seguire con regole imposte da una ragione precisa. Grassi sceglie di basare la ricerca su fonti oggettive e di ritrovare nella storia i segni che possano spiegare l’essenza dell’opera e i motivi della sua permanenza.

Secondo Moneo c’è un rapporto diretto tra le architetture, anche quelle più moderne e apparentemente estranee alla storia, e il passato, c’è un legame «tra gli edifici e il passato che i luoghi nascondono; quel passato nel quale inevitabilmente ci imbattiamo quando inizia il primo lavoro richiesto dalla costruzione, cioè lo scavo che precede il processo di fondazione».7

Le operazioni di scavo, che costituiscono le prime operazioni di una costruzione, pongono l’architetto in collegamento con il passato di un luogo, «lo scavo diventa lo strumento per cercare nelle sue viscere la diretta testimonianza di un passato sepolto» 8

“Sono convinto che l’architettura può utilizzare strumenti dell’epoca moderna senza abbandonare il rispetto per il passato ed il dialogo con esso. La storia è un medium fondamentale per esplorare l’architettura e per formulare propositi teoretici”, anzi Moneo è convinto che la trasformazione di un monumento, e quindi la sua sopravvivenza, è possibile solo se si rispetta l’identità del monumento stesso.

Note

1. *Regards sur le monde actuel et autres essais*, 1945, poi in *Oeuvres*, II, Gallimard, 1960 (trad. it. *Sguardi sul mondo attuale*. Adelphi 1994 p.15)
2. Paul Valery, op.cit. p.16
3. Emanuele Severino, *La città e le idee. La questione dei “centri storici”*, in *Tecnica e Architettura*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2003, p.110
4. B. Messina, *Storia, esegesi, progetto*, in *Ricomporre la rovina* (a cura di) A. Ugolini, Alinea Editrice, 2010
5. Franco Purini, *Comporre l’Architettura*, Laterza, Bari, 2000
6. Paul Levy, *L’intelligenza collettiva. Per una antologia del Cyberspazio*, Feltrinelli, 1996
7. Rafael Moneo, *La solitudine degli edifici e altri scritti*, Umberto Allemandi & C., Torino, p.65
7. Rafael Moneo, op.cit., p. 9

2 CLASSICO

“Vale la pena di studiare il “classico” greco-romano, precisamente nella spola fra identità e alterità, e cioè sia perché lo sentiamo “nostro” sia perché lo riconosciamo “diverso” da noi; sia in quanto esso è intrinseco alla cultura occidentale e indispensabile a intenderla, sia in quanto ci apre la porta a studiare e comprendere le culture “altre”; sia perché serbatoio di valori in cui possiamo ancora riconoscerci sia per quello che esso ha di irrimediabilmente estraneo.
Salvatore Settis

2.1 Significato di ‘classico’ e necessità di ‘classico’ per Settis.

Per Settis assistiamo, nel tempo attuale, a un grande mutamento culturale che comporta contemporaneamente l'iconizzazione del ‘classico’ e la sua marginalizzazione.

All’idea “di un ‘classico’ atemporale e immutabile (tanto diffusa nella cultura comune e nella retorica politica) Settis contrappone l’idea di un ‘classico’ ricco di contraddizioni, di contaminazioni culturali, e, soprattutto, capace di assicurare il permanere della cultura classica anche nel futuro.

L’immagine del ‘classico’ non deve essere interpretato come qualcosa di sempre uguale a se stesso e patrimonio del solo Occidente, occorre scegliere di non considerarlo un immobile sistema di valori ma evidenziare, al contrario, proprio la varietà e la complessità dell’esperienza storica. Ma prima occorre interrogarsi su quale è il significato del “classico” e quale futuro può avere.

Lo studio del ‘classico’ favorisce la comprensione delle altre culture, la tradizione secolare di studi sull’antichità classica ha influito nella costruttiva curiosità che ha il mondo occidentale verso l’altro, l’interesse per le civiltà del passato ha rappresentato il primo passo di un processo che ha poi coinvolto la nascita degli studi sulle grandi civiltà asiatiche e i suoi popoli primitivi.

Partendo da queste premesse alla domanda, qual’è poi la vera “classicità” e se è soltanto quella greca o anche la romana? Settis risponde che “altre culture, e non sole quella occidentale, sono impregnate di testi, immagini, pensieri che hanno a che fare con le civiltà «classiche» (è questo il caso, per esempio, della filosofia e della scienza arabe o dell’arte e della matematica indiane”. 1

E’ necessario ancora chiedersi quale può essere il ruolo del “classico” in una società sempre più tecnologica e globale, a questo interrogativo Settis risponde che ogni epoca, per trovare identità e forza, ha necessità di inventarsi una propria e diversa idea di classico, così come ha fatto Winckelmann, secondo cui la sola arte classica era quella greca del V secolo a. C., o il Vasari che riteneva “classica” l’arte romana, o il Piranesi, il quale nella classicità romana rivendicava le radici autoctone, derivanti dagli Etruschi e non dai Greci.

Settis ritiene che lo studio del ‘classico’ greco-romano ci aiuta a comprendere la cultura occidentale per motivi contraddittori: sia in quanto è intrinseco ad essa, perché lo sentiamo “nostro”, sia per quello che esso ha di estraneo; sia perché facilita l’accesso alla molteplicità delle culture del mondo contemporaneo, sia perché serbatoio di valori antichi in cui possiamo ancora riconoscerci.

L’età “classica” greco-romana potrebbe essere letta come il primo grande esperimento di globalizzazione economico-culturale che ci permetterebbe di capire come è iniziato, e quali meccanismi hanno portato alla sua formazione e, soprattutto alla sua fine. “.. Possiamo dunque assumere come modello di riferimento. “le forme di egemonia culturale, di acculturazione e di «globalizzazione» del mondo greco-romano per intendere, anche se si svolgono su scala ancor più vasta, analoghi processi del mondo contemporaneo...”

La storia culturale dell’età “classica” può essere il luogo privilegiato per l’analisi del confronto fra culture diverse e può aiutarci a

comprendere meglio il presente, “sia perché si presta all’esplorazione dei debiti reciproci fra le culture antiche (per esempio Mesopotamia, Egitto, Grecia; o ancora Etruschi, Romani, Galli, Britanni), sia perché quegli antichi interscambi culturali ci riguardano da vicino, in quanto da essi (e non da un’immacolata ‘classicità’ esclusivamente greco-romana) nascono le culture d’Europa; in quanto, cioè, ci fanno essere quello che oggi siamo”. 2

Il classico da modello immutabile, patrimonio di pochi, ridiventerebbe quello che è già stato altre volte, “lo stimolo a un serrato confronto non solo fra Antichi e Moderni, ma anche fra le culture “nostre” e le ‘altre’ “.

Settis riprende la sintesi, che definisce folgorante, di Levi-Strauss il quale propone di riconsiderare il confronto con gli Antichi come una forma di antropologia latente, basata sulla ricorrente rinascita del «classico» come forma ritmica della storia culturale europea, in cui la riscoperta del «classico» greco-romano non è contrapposta alle altre culture ma si estende a tutte le civiltà.

Note

1 S. Settis, “Il classico? Darà il ritmo al nostro futuro”, *La Stampa*, 03/04/2004

2 S. Settis, “Il classico? Darà il ritmo al nostro futuro”, *La Stampa*, 03/04/2004

3. ANTICO

3.1 Memoria e ricostruzione del passato

Ricostruire l'architettura del passato può avere il significato di stimolare la memoria attraverso l'architettura, che è il "ricordare rituale dei monumenti", sia servirsi dell'architettura per ricordarne la società e trarre da questa valori attuali, anche se principalmente emozionali. La conoscenza di che cosa significano, oggi per noi, le opere di architettura antica è più importante della conoscenza del significato originario dei monumenti che ricostruiamo.

Ricostruire le opere architettoniche del passato equivale, ad accettare incondizionatamente la nostra storia, anche quella tragica segnata distruzioni. "Ricostruire l'architettura vuol dire ricollocare un luogo nel suo passato, la memoria diviene allora rispecchiamento, ed i monumenti riprendono la loro antica funzione di suscitatori di ricordi." ¹

L'architettura ricostruita, per uscire dalla storia e assumere significato, deve anche saper ricordare la propria distruzione, per questo non avrebbe significato ricostruire una copia esatta di ciò che era. Nella ricostruzione dell'antico il passato non può assumere il solo valore di "documento", ma deve anche saper evocare, nel senso, che esso si prolunga nel presente, subendo una "rarefazione all'essenziale", simile a quella che compie il tempo sulle cose ricordate.

Note

1 A. Romano Burelli. "Spolia et memoria Urbis" in *Area*, n°62, 2002

3.2 Purini: ricostruire modificando

Un manufatto antico è per Purini sempre contemporaneo, ciò non vuol dire continuità temporale, in cui l'unicità del testo archeologico è decifrabile attraverso una lettura aperta e immediata, ma si tratta di una contemporaneità ambigua, che non è possibile ridurre in modo da rendere attuali le testimonianze del passato. Un passato che, pur facendone parte, non può essere del tutto risolto nell'ambito concettuale del presente. All'interno di questa ottica operare sull'antico è il risultato di teorie e pratiche che si muovono su due piani non sempre coincidenti, di cui, il primo, è quello "della ricostruzione dei vari livelli semantici e conoscitivi presenti nel testo edilizio storico", si tratta, attraverso procedimenti scientifici, "di una ricostruzione di modelli formativi e di valori architettonici e più in generale culturali". Il secondo piano è interpretativo, in esso, deve trovare "una espressione architettonica" la contraddizione dell'antico che è, nello stesso tempo, "luogo della contemporaneità e insieme irriducibile ad essa". ¹

Per Purini il fascino del passato e della storia dell'architettura risiede "nel non poter essere visto e separato dallo scorrere del tempo quotidiano", per questo, qualsiasi progetto, diventa "una scommessa nel presente che libererà, a nostra insaputa, forse sconosciute che rileveranno, ma non a noi, il senso riposto del nostro futuro". ²

Progettare architetture nuove accanto ad architetture preesistenti porta a servirsi dell'esperienza del passato, che ci porterà a conoscere meglio i modi dell'operare del presente. Gli edifici antichi racchiudono nel loro corpo e nella loro forma, "un sapere e un'esperienza con cui l'architetto deve confrontarsi e da cui il progetto può ripartire". Questo sapere antico è fatto di tecniche costruttive, di uso dei materiali, di idee che rappresentano il punto di partenza del progetto e costituiscono anche un mezzo per ridurre l'arbitrio progettuale e costringere ad entrare in competizione e rispetto con esso. Secondo Purini ogni progetto nuovo deve perciò considerarsi la continuazione di un'architettura già esistente, è "il prolungamento di un progetto già fatto così come è l'inizio di un progetto futuro".

Note

1. F. Purini, Relazione al progetto per la Riqualificazione Del Mausoleo Di Augusto E Di Piazza Augusto Imperatore

4 - ROVINA

*Giro tra le rovine di Milano. Perché questa esaltazione in me?
Dovrei essere triste, e invece sono formicolante di gioia.
Dovrei mulinare pensieri di morte, e invece pensieri di vita
mi battono in fronte, come il soffio del più puro e radioso mattino.
Perché? Sento che da questa morte nascerà nuova vita.
Sento che da queste rovine sorgerà una città più forte, più ricca, più bella.
Alberto Savinio. Ascolto il tuo cuore città, Biblioteca Adelphi, 1984*

4.1 Cosa si intende oggi per 'rovina'

Cos'è la rovina? questa domanda può avere più risposte. Possiamo, ad esempio, definire rovina un'opera d'arte incompiuta da cui trarre insegnamento e che trasmette emozioni prodotte, con molta probabilità, dal senso di caducità che ci ispirano e dal confronto tra la mortalità delle cose e quella degli uomini.

Il termine rovina ha il doppio significato di indicare sia un processo che l'esito di quel processo. Implica un processo di una realtà strutturata, inizialmente unitaria, che ci rimanda al deperimento e alla distruzione e che può avvenire più o meno rapidamente, e può essere originata da ragioni sia esterne che interne alla realtà stessa. Ma indica, anche, il risultato stesso della distruzione, i resti della disintegrazione che resistono nel tempo a testimoniare ciò che era una volta e ciò che è accaduto e possono rappresentare un'occasione per ripercorrere, a ritroso la strada, già intrapresa in modo da recuperare le proprie radici o ritrovare la propria identità.

La rovina non rappresenta solo la debole voce di un passato in parte scomparso, è, soprattutto, un generatore di memoria. Attraverso la rovina riusciamo a cogliere, come scrive Settis, la "*presenza del passato, il sedimentarsi delle età, l'innestarsi dell'oggi su una moltitudine di ieri.*"¹ Gli oggetti di architettura del passato, che giungono fino al presente, si possono mostrare sotto diversi aspetti, dalla rovina archeologica all'edificio storico, dal tessuto urbano sedimentato al tracciato regolatore, tutti questi reperti raramente conservano le loro caratteristiche originarie, accade più spesso che siano il risultato di precedenti trasformazioni che possono essere dovute a interventi intenzionali o a cause naturali. Spesso rimane poco dell'intenzione originaria, a volte rimangono solo resti modificati da più eventi stratificati nel tempo, ma anche quando il costruito è arrivato a noi in modo quasi integro è sempre una conservazione parziale, in quanto è mutato l'universo culturale che lo ha originato.

Alla domanda di come la presenza della "rovina" può influenzare la fase progettuale e quale tipo di rapporto l'architettura ha stabilito con la presenza delle rovine nate dal passato, "*le rovine del tempo che ha perduto la storia o che la storia ha perduto*",² possiamo rispondere che ne è quasi sempre derivato un arricchimento della sfera progettuale, sia sul piano teorico, che costruttivo. Se osserviamo le architetture del passato possiamo considerarle spesso "palinsesti" di complicati processi di trasformazioni, dovuti ai ripetuti cambiamenti delle condizioni storiche e sociali, e da presupposti progettuali che hanno scelto di intervenire, a differenza di quanto accade oggi, su suoli già edificati. Accadeva spesso che le architetture posteriori adeguavano alle preesistenti strutture nuove funzioni servendosi di tecniche di ri-significazione spaziale, basate su procedimenti che ne modificavano la tipologia. In passato dunque la rovina è stata considerata come una risorsa disponibile da utilizzare e si interveniva senza l'attuale timidezza.

Gli interventi architettonici contemporanei, al contrario, si basano tutti sull'accettazione dello stato di conservazione dell'edificio, anche se degradato. E' questa una posizione concettuale che capovolge la visione del mondo classico, conservatasi fino al Novecento, che riconosceva la capacità dell'edificio di esistere in forma temporalmente indeterminata e che dava all'architetto la facoltà di trasmettere, attraverso le proprie opere, quel magico dono dell'immortalità che l'uomo in sé non possiede.³

La presenza di tante rovine nelle città europee, soprattutto italiane, pone diverse domande a cui è difficile dare risposte univoche e che possono risultare condizionate da una serie di fattori, dalla qualità e significato delle rovine, dalle ragioni per cui devono essere conservate e per chi, a chi va affidato il compito delle scelte e quali scelte, operare tenendo conto che le città crescono in modo esponenziale e che cresce la diversità culturale dei suoi abitanti. Difficile e controversa appare la risposta di quale ruolo, funzione e destino deve avere,

nelle città del presente ma anche in quella del futuro, il rudere archeologico, intendendo con questo termine non solo i resti imponenti di monumenti ma anche i frammenti, spesso incomprensibili, di tombe, acquedotti o strade.

Dalla Carta del Restauro, voluta da Cesare Brandi nel 1972, 4 nasce la teorizzazione di prestare la massima attenzione allo «stato del rudere» (considerato bello in sé), la preoccupazione di Brandi era di natura storico-artistica 5 e ha consentito la conservazione di molti reperti che facilmente sarebbero andati perduti, ma ha anche provocato il blocco di qualsiasi intervento di progettazione in ogni parte d'Italia. Per la paura di distruggere tracce del passato si è lasciato tutto inalterato, questo atteggiamento ha ottenuto meriti scientifici per il "non intervento", ma ha anche prodotto il più completo immobilismo.

Note

1. S. Settis, "Una panchina davanti ai ruderi", *la Repubblica*, 27/10/2006
2. M. Augé, *Rovine e macerie. Il senso del tempo*, Torino, Bollati Boringhieri, 2004 p. 135
3. cfr. Paul Valéry, *Eupalino o l'architetto*, Biblioteca dell'immagine ed., Padova, 1989
4. Carta Italiana del Restauro, 1972 (Ministero della Pubblica Istruzione)
5. C. Brandi definisce il restauro «il momento metodologico del riconoscimento dell'opera d'arte, nella sua consistenza fisica e nella sua duplice polarità estetica e storica, in vista della trasmissione al futuro». cfr. C. Brandi, *Teoria del restauro*, Einaudi, 1977

4.2 Walter Benjamin e la 'rovina' come metafora della cultura occidentale



Angelus Novus, Paul Klee

"L'angelo della storia deve avere questo aspetto.

Ha il viso rivolto al passato. Dove ci appare una catena di eventi, egli vede una sola catastrofe, che accumula senza tregua rovine su rovine e le rovescia ai suoi piedi. Egli vorrebbe ben trattenersi, destare i morti e ricomporre l'infranto. Ma una tempesta spira dal paradiso, che si è impigliata nelle sue ali, ed è così forte che egli non può più chiuderle. Questa tempesta lo spinge irresistibilmente nel futuro, a cui volge le spalle, mentre il cumulo delle rovine sale davanti a lui al cielo.

Ciò che chiamiamo il progresso è questa tempesta".

Walter Benjamin, Angelus Novus. Tesi di filosofia della storia. Einaudi, 1962, p.76

Per Benjamin è falso considerare la storia un processo progressivo, continuo e uniforme nel tempo, con traguardi posti "davanti". Alla redenzione dell'umanità si deve essere motivati dalla visione del passato, fatto di "rovine su rovine", una visione così terribile da esercitare, in chi osa guardare, il desiderio irresistibile di un futuro diverso. L'Angelus Novus, raffigurato in un acquerello di Paul Klee, per Benjamin, rappresenta l'Angelo della storia e rappresenterà una entità a cui si rivolgerà durante tutta la vita. L'angelo accompagna nel viaggio nella storia e ad esso occorre guardare per affrontare il futuro, solo osservando il passato è possibile non ripeterne gli errori e capire che tutto fa parte di un unico grande insieme.

Per Walter Benjamin le rovine si sono concretizzate come una delle metafore più potenti della cultura occidentale e le ragioni per cui ciò è accaduto è così sintetizzato: «Le allegorie sono nel campo del pensiero, quello che le rovine sono nel campo delle cose».

Allegoria delle cose dunque presente sempre anche se con continui cambiamenti, dall'antichità classica all'età contemporanea.

Davanti alla dicotomia naturale-spirituale, negativo-positivo, distruttivo-costruttivo, per Benjamin, occorre trascurare il lato positivo, costruttivo dei processi storico-culturali, e puntare solo sul lato negativo, distruttivo. Questo atteggiamento avrà, come conseguenza, l'aumento della produzione di rovine, incrementerà e accelererà i processi di distruzione e di decomposizione che colpiscono i fenomeni storico-culturali, ma anche e soprattutto, avrà la conseguenza di ampliare la categoria della rovina.

Benjamin, accanto alle rovine, come l'edificio architettonico, nobile ma decaduto, valorizza il torso, il frammento, l'incompiuto che era tale già prima della gestazione, ma pone attenzione anche agli scarti di lavorazione e ai materiali di risulta, gli stracci ed i rifiuti.

4.3 Marc Augé e la 'rovina' come "invito a sentire il tempo per credere alla storia.



G.B. Piranesi – Avanzi di una sala appartenente al Castro Pretorio, villa Adriana a Tivoli

"...le rovine sono, come l'arte, un invito a sentire il tempo."
Marc Augé, *Rovine e macerie. Il senso del tempo*, Torino, p.97

Per Marc Augé le rovine sono l'alternativa al tempo storico e allo spazio spettacolarizzato poiché in esse si avverte il "senso puro" e la "massiccia attualità" e rappresentano il punto più alto dell'arte, in quanto raccolgono molti passati, molte esperienze e rappresentazioni. *La vista delle rovine ci fa fuggacemente intuire l'esistenza di un tempo che non è quello di cui parlano i manuali di storia o che i restauri cercano di richiamare in vita. È un tempo puro, non databile, assente da questo nostro mondo di immagini, di simulacri e di ricostruzioni, da questo nostro mondo violento le cui macerie non hanno più il tempo di diventare rovine. Un tempo perduto che l'arte talvolta riesce a ritrovare.*¹ Contemplare rovine, per Augé, significa fare esperienza del tempo e non viaggiare nella storia: infatti esse sono temporali e testimoniano molti passati, *"le rovine esistono attraverso lo sguardo che si posa su di esse. Ma fra i loro molteplici passati e la loro perduta funzionalità"*, è possibile percepire un tempo al di fuori della storia *"cui l'individuo che le contempla è sensibile come se lo aiutasse a comprendere la durata che scorre in lui"*.²

Per riprendere coscienza della storia occorre reimparare a sentire il tempo ed è molto difficile farlo nel periodo attuale della nuova modernità, della "surmodernità" che vive e si costruisce sul solo presente. L'architettura contemporanea non tende all'eternità, all'eternità di un sogno di pietra, ma mira ad un presente continuamente sostituibile.

*Le macerie accumulate dalla storia recente e le rovine nate dal passato non si assomigliano. Vi è un grande scarto fra il tempo storico della distruzione, che rivela la follia della storia (le vie di Kabul o di Beirut), e il tempo puro, il tempo in rovina, le rovine del tempo che ha perduto la storia o che la storia ha perduto.*³ La storia futura non produrrà più rovine, gli manca il tempo.

Note

¹ Marc Augé, *Rovine e macerie. Il senso del tempo*, Torino, Bollati Boringhieri, 2004, p. 135

² Marc Augé, *op. cit.*, p.41

³ Marc Augé, *op. cit.*, p.139

4.4 *Il prevalere delle forze naturali su quelle spirituali trasforma per Simmel la 'rovina' in opera nuova*

Il fascino della rovina sta in ciò, *“che un'opera dell'uomo viene percepita in ultima analisi come un prodotto della natura”*.
Georg Simmel

La rovina presenta una “tragicità cosmica” che la porta a stare “all'ombra della malinconia”. La rovina rende più lieve la gravità della “caduta”, di cui è testimonianza, divenendo sempre più simile all'ambiente naturale. Nelle rovine Georg Simmel avverte la vendetta della natura per la violenza subita dallo spirito, che rappresenta l'intero processo storico dell'umanità. La rovina architettonica, differenzialmente dalle rovine di altre opere d'arte, mostra, nella scomparsa e distruzione, la crescita di « *altre forze e altre forme, quelle della natura* », e dall'incontro tra ciò che in lei vive ancora dell'arte e da ciò che in lei vive ora della natura, scaturisce un “*nuovo intero, una unità caratteristica*”.¹ Per questo la rovina non è ciò che rimane di un'opera passata, e che ci invita a pensare con malinconia al carattere effimero delle azioni umane, ma è un'opera nuova, diversa per essenza da quella di cui comunque attesta l'esistenza perché, da prodotto spirituale, con la trasformazione naturale, ha modificato anche la propria costituzione.

Il rovesciamento dell'ordine abituale, cioè la distruzione della forma spirituale causata dalle forze naturali, viene percepito come un ritorno alla “buona madre”, secondo la definizione di natura data da Goethe.² Simmel spiega la «*pace profonda che come un sacro incanto*» circonda la rovina architettonica, con il fatto che «*l'oscuro antagonismo che condiziona la forma di ogni esistenza*», nella rovina, invece di trovare un equilibrio, vede prevalere la natura in una immagine sicura della forma, *capace di persistere in quiete.... Il valore estetico della rovina congiunge lo squilibrio, l'eterno divenire dell'anima in lotta con se stessa con l'appagamento formale, il saldo contorno dell'opera d'arte*». ³

L'idea di un tempo ciclico traduce rovine in architetture, ripristinando, *quel singolare equilibrio* fra la materia pesante, che resiste passivamente, e la *spiritualità formativa che preme verso l'alto*. ⁴

Note

1 G. Simmel, “La rovina”, tr. it. di G. Carchia, *Rivista di estetica*, n° 8, anno XXI, Rosenberg & Sellier, Torino 1981, p.122

2 G. Simmel, op.cit. p. 124

3 G. Simmel, op.cit. p.126

4 G. Simmel, “Die Ruine”, *Philosophische Kultur. Gesammelte Essays*, Leipzig, Klinkhardt, 1911, traduzione italiana di G. Carchia, in *Rivista di Estetica*, 8, 1981, p. 121.

4.5 *Rovina-maceria*

“Le macerie accumulate dalla storia recente e le rovine nate dal passato non si assomigliano. vi è un grande scarto tra il tempo della storia e il tempo puro, il tempo in rovina.....”
Marc Augè

Finché la rovina o il frammento sono riconoscibili è attivo il lavoro della memoria, della ricostruzione, l'intelligenza della riflessione storica. Le rovine rappresentano, allo stesso tempo un'assenza e una presenza,, un'intersezione fra il visibile e l'invisibile”, quello che manca è evidenziato dalla frammentazione delle rovine, dalla perdita della originaria funzionalità, ma la loro presenza visibile testimonia l'eternità e la vittoria sul passare del tempo.

Nella premessa di *Comporre l'architettura*, Franco Purini, pronostica una situazione in cui l'architettura deve fare i conti con le nuove rovine prodotte nell'occidente dalla modernità, possono essere queste i resti dei tragici avvenimenti dei Balcani, come le pietre sconnesse del Ponte di Mostar e della biblioteca incenerita di Sarajevo ma, anche, i tanti e diffusi scheletri di edifici in cemento armato. Così come gli uomini del Rinascimento subivano nuovi stimoli dai ruderi romani, le moderne rovine diventano per noi uomini di oggi metafora concreta di una modernità ormai "ombra di se stessa", rappresentano solo macerie che devono essere sostituite da costruzioni che diventerebbero presto nuove macerie.

Scrive Gregotti a proposito delle contraddizioni che, nel tempo attuale, deve affrontare un architetto che si trova a misurarsi con l'antico "*...Se non potremo più usare le rovine dell'antichità ma solo le macerie del presente a questo fine, quelle restano a segnare la distanza con cui siamo costretti a misurarci costantemente.*" 1

Note

V. Gregotti, *L'architettura nell'epoca dell'incessante*, Laterza, Bari, 2006, p. 131

4.7 Il fascino della rovina

*Su vai a Roma che è insieme il paradiso, la tomba, la città e il deserto;
e passa dove le rovine s'ergono come montagne frantumate,
e le gramigne fiorenti e le piccole selve profumate vestono l'ossa nude
della desolazione finché lo spirito del luogo guiderà i tuoi passi a un declivio il cui
accesso è verdeggianti, dove come il sorriso di un bambino
fra l'erba sopra i morti si distende una luce di fiori sorridenti...'*
Percy Bysshe Shelley, *Adonais e altre poesie*, Rusconi Libri 1971

'Parte del fascino delle 'rovine' consiste nella capacità di alludere ad altro da sé, fin dall'inizio, indipendentemente dal modo in cui possano venire percepite, utilizzate o reimpiegate,

François René de Chateaubriand 1 ricorda che tutti gli uomini avvertono una segreta attrazione per le rovine, causata, probabilmente, dalla fragilità della natura umana, o meglio, dovuto «à une conformité secrète» tra i monumenti distrutti e la brevità della nostra esistenza.

L'emozione che le rovine producono è provocata dal senso di caducità che ispirano, ma, anche, da un sentimento nostalgico verso un'integrità originaria. Spesso le rovine, e non solo quelle archeologiche, provocano turbamento perché fanno riaffiorare ricordi tragici e dolorosi di distruzioni e morti, che pesano sulla coscienza di tutti, «*su di un mondo in rovina* » Alfred de Musset, 2 vedeva assidersi «una gioventù preoccupata».

Il fascino della rovina sta anche nella capacità di sfuggire al presente : "*le rovine sono, come l'arte, un invito a sentire il tempo*", riescono a sfuggire al "*tempo reale*" del mondo contemporaneo poiché risvegliano nell'osservatore la "*coscienza della mancanza*": l'occhio osserva le rovine come se fossero un oggetto attuale ma, nello stesso tempo, la loro datazione incerta rende quasi impossibile un riferimento ad una epoca fissata nella memoria storica come immagine. 3

La loro bellezza dipende dalla loro inafferrabilità, ma il fascino che esercitano è dovuto anche al fatto che, nella rovina, l'opera dell'uomo viene assimilata all'opera compiuta dalla natura, ⁴ e le rovine parlano, con un loro proprio linguaggio, capace, non solo, di suscitare nostalgia per un passato glorioso ma capace anche di dare aiuto per affrontare il presente, con «megalophyés», cioè, con la grandezza propria delle anime nobili.

Note

1 F.R. de Chateaubriand, *Génie du Christianisme*, Flammarion, Paris, 1966

2 A. de Musset, *La confession d'un enfant du siècle*, Flammarion, Paris, 1916

3 Marc Augé, *Rovine e macerie. Il senso del tempo*, Torino, Bollati Boringhieri, 2004 p. 97,

4 Marc Augé, *op.cit.* p.124

4.8 Settis e il fascino più emotivo che intellettuale delle rovine



Canaletto, Paesaggio con rovine, 1740

“Sei tutta in rovina o Roma, eppure nulla ti è pari, e anche così in frammenti, insegna quanto tu fossi grande quando tu eri intera.... quel che è ancora in piedi è tanto grande, è tanto grande quel che va in rovina, che non è possibile né eguagliare i monumenti superstiti, né rifare quelli che vanno crollando.

Persino gli Dei si volgono a Roma per guardare il loro stesso aspetto, e desiderano raggiungere la bellezza che gli artisti hanno dato alle loro statue”

Ildeberto di Lavardin, XII sec.

Salvatore Settis nel penultimo paragrafo del libro *“Il futuro del classico”* si domanda come si è formato il fascino, emotivo più che intellettuale, che esercitano le rovine, soprattutto quelle dell'antichità classica, sull'uomo occidentale. Settis dimostra che è un fenomeno europeo e che non è riscontrabile con la stessa intensità in altre parti del mondo. In Cina, ad esempio, le rovine antiche non sono tutelate, la parola “rovina” ha una connotazione negativa, è sinonimo di desolazione e gli edifici fatiscenti vengono ricostruiti rapidamente, rifacendone una copia fedele.

Dall'Alto Medioevo, fino all'età moderna, in Europa le rovine di epoca greco-romana sono state le uniche ad essere conservate, forse perché, in periodi di declino delle civiltà, questi resti mostravano la grandezza di un'altra civiltà, ormai passata, che si ammirava e a cui si riconosceva la capacità di erigere costruzioni tanto imponenti e durature. Attraverso i resti di questi monumenti era possibile studiare e tentare di capire le ragioni del declino di Roma, le rovine diventarono allora un grande paradigma della caducità dell'uomo e delle sue opere, ma mostravano anche una possibilità di salvezza.

Le rovine avevano il potere di risvegliare la fantasia ed evocare, tangibilmente, ciò che veniva descritto dagli autori classici, quello che si trovava nei manoscritti degli autori antichi, gli artisti e gli architetti, lo trovarono nelle montagne di ruderi, ma soprattutto, le rovine cominciarono a suscitare ammirazione per la loro bellezza, alla quale il mondo contemporaneo non era in grado di opporre nulla di paragonabile.

L'antichità diventò dapprima fonte d'ispirazione e modello, poi emulazione, e infine, con la costruzione delle grandi cupole e volte delle chiese rinascimentali e barocche, desiderio di superare gli antichi.

4.8 Piranesi e la creazione di rovine nuove.



G.B. Piranesi, Trofei di Mario

“Così straordinarie e geniali fantasie come quelle che egli ha realizzato nelle diverse tavole dei Templi, delle Terme, dei Palazzi e di altri edifici io non ho mai veduto e rappresentano il maggior fondo per ispirare ed esaltare l’invenzione in chiunque ami l’architettura, che si possa immaginare”

Robert Adam, 1755

L'estetica della rovina si accompagna sempre a un'idea di decadimento del genere umano e a interrogativi sul suo destino finale. Questo pessimismo, nell'interpretazione visionaria di Gian Battista Piranesi, diventa estremo, le rovine con la loro grandiosità sono le uniche ad opporre all'opera distruggitrice del tempo una strenua resistenza, destinata, però, a non durare in eterno. La natura alla fine si impadronirà anche di quei luoghi, come dimostra l'insinuarsi della vegetazione tra le crepe. Per Piranesi le rovine devono restare tali e, preso dal loro fascino, ne crea di nuove che non suggeriscono malinconiche decadenze ma rimandano all'eternità.

Secondo Tafuri, antichità ed elementi stilistici del passato, fondamentali nella ricerca piranesiana, sono congiunti ad *“evocare una strutturalità primigenia, connessa alla celebrazione della Lex romana, dell'idea di giustizia”*¹ che si rifà ad una Roma la cui grandezza *“si fondava soprattutto sulle virtù civili e sull'equità e intransigenza delle sue leggi”*.²

La Roma moderna viene sottoposta al confronto con il mondo antico perchè Piranesi intende dimostrare la decadenza contemporanea, il passato non offre alcun insegnamento e non trasmette nessun messaggio se non è interrogato dalla “curiosità” e interpretato dalla “invenzione”. Il culto per le rovine spinge Piranesi a conquistare *“la possibilità di fare di una natura estranea un mondo suo”* e di “vivere” di arte, le sue figure non sono immagini che imitano una realtà ideale ma sono semplici apparenze, create per produrre *“un'esibizione indiretta, simbolica, di qualcosa di cui si avverte la presenza intorno a sé, al disopra di sé, qualcosa di cui non si può più garantire una diretta personificazione”*.³

Le incisioni della *Prima Parte di Architettura, e Prospettiva* mostrano l'audacia e la capacità di Piranesi nel registrare lo stupore e la meraviglia che si prova rispetto al mondo antico. Per Piranesi le rovine annunciano la profondità del tempo ma, contemporaneamente, la nascondono, nella sua opera si ritrova lo sgomento di fronte alla difficoltà di mostrare la profondità del tempo. ma anche, la capacità, attraverso l'apparenza colta delle incisioni di nascondersela.

Note

1 M. Tafuri, *La sfera e il labirinto*, Einaudi, Torino, 1980, p.34

2 M. Calvesi, *Introduzione a H. Focillon, Giovanni Battista Piranesi*, a cura di M. Calvesi e A. Monferini, Bologna, 1967, p.XVII

3 F. Dal Co, *Piranesi e la malinconia*, in *Storia dell'architettura italiana. Il settecento*, Electa, Milano 2000

4.9 La moderna estetica delle rovine

“Il valore storico (...) doveva trasformarsi gradualmente in un valore di sviluppo (...) Questo valore di sviluppo per l'appunto è il 'vaore dell'antico' (...) ed è perciò il prodotto conseguente del 'valore storico' che si formò quattro secoli prima...Come l'Ottocento fu il secolo del valore storico, così il Novecento sembra diventare il secolo del 'valore dell'antico'.
A. Riegl, *Il culto moderno dei monumenti. Il suo carattere e i suoi inizi*,

Ogni periodo storico elabora, in modi diversi, legati alle contingenti esigenze, propri atteggiamenti nei confronti delle rovine del passato.

Nel periodo attuale è riscontrabile non solo molta attenzione nel voler conservare le rovine, ma esse sono anche recepite, dalla massa, come simboli di un determinato luogo. Ciò sviluppa nuove forme di approccio estetico ma, spesso, queste azioni sono dettate da soli interessi economici.

Attraverso le immagini del turismo le rovine s'imprimono nella memoria collettiva, conquistano il ruolo di catalizzatori della memoria, e si insediano nella coscienza delle popolazioni locali. L'interesse collettivo per le rovine archeologiche le trasforma in suggestivi oggetti di consumo di massa da utilizzare dalle industrie del turismo.

La nascita della possibilità di percepire le rovine attraverso immagini si deve molto agli archeologi che, fin dall'Ottocento, si sono occupati della presentazione e ricostruzione delle rovine, liberando i monumenti dalle tante superfetazioni che, nel corso dei secoli, spesso li avevano inglobati.

Con il loro lavoro hanno anche operato delle scelte determinanti, tanto che possiamo considerare risultato “di una lunga e lenta distillazione da parte degli archeologi” l'immagine che oggi ammiriamo dell'Acropoli di Atene, con il loro lavoro selettivo hanno privilegiato il periodo classico e cancellato i resti delle epoche successive.

Dovunque i ruderi sono liberati dall'isolamento e vengono demusealizzati si accentua il loro “valore derivante dall' antichità” (*Alterswert*) e il “valore di monumento della memoria” (*Erinnerungswert*), per utilizzare due concetti formulati dallo storico dell' arte Alois Riegl.¹

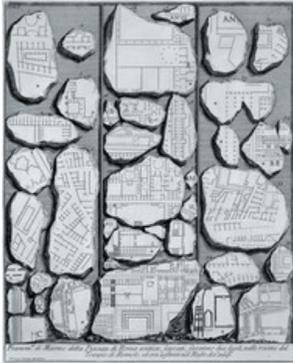
Per questo possono considerarsi positivi i numerosi interventi, oggi diffusi, di allestimento di parchi archeologici, in cui la simbiosi fra natura e rovine, porta a dover trovare compromessi tra le diverse esigenze di tutela, mentre la presenza delle rovine stimola la riflessione.

Il senso romantico del rudere di un edificio, consumato dal tempo e ricoperto da vegetazione, ha una valenza storica legata al fasto di epoche passate, come nelle stampe di Piranesi, e porta alla visione scenografica di una memoria nostalgica.

Note

Alois Riegl, *Der Moderne Deukmalkultus. Sein weswn und seine Entstehung*, Braumuller, Wien- Leipzig, 1903, trad.it. *Il culto moderno dei monumenti. Il suo carattere e i suoi inizi*, a cura di S. Scarocchia, Nuova Alfa Editoriale, Bologna, 1990

5 FRAMMENTO



*Frammenti di marmo della Pianta
di Roma Antica
Giovanni Battista Piranesi (ca*

La nozione di frammento è piuttosto difficile da definire, il frammento investe la questione fondamentale dei rapporti tra la parte e l'intero e tra l'intero e il tutto. La parte non è totalmente un frammento se non porta i segni di una violenza subita e se non contiene idealmente l'intero. Il frammento, considerato come prodotto di una volontà programmata, e non frutto del tempo passato, si carica di valenze teorico-formali e soprattutto diventa "il simbolo più alto di questa essenza intrinsecamente continua del costruire."¹

Per Gregotti attraverso il frammento è possibile individuare, in modo discontinuo, il tramite tra noi e le cose. ²

Scrivono Gregotti "E' con queste contraddizioni che sarà necessario costruire l'architettura dei nostri anni. Se non potremo

Scrivono Purini " *A partire da una ideale anastilosi che vede la ricomposizione di resti architettonici, di principi, di memorie e di azioni costruttive - come è possibile constatare nelle opere di architetti come Dimitris Pikionis, Carlo Scarpa, Giorgio Grassi, Rafael Moneo, Juan Navarro Baldeweg, Francesco Venezia - il costruire può farsi luogo di una narrazione erratica e poetica tessuta di valenze enigmatiche e, parallelamente, di intenzionalità ermeneutichenista più autentico di un pensiero dell'unità.* " ³

Note

¹ " F. Purini, *Il frammento come realtà operante*, in "Firenze Architettura", 1 2006

² V. Gregotti, *Diciassette lettere sull'architettura*, Laterza,2000

³ F. Purini,op. cit.

5.1 Aldo Rossi: il frammento

" 'Frammento' nella lingua italiana significa un piccolo pezzo staccato per frattura da un corpo qualunque. E con ciò esso esprime una speranza, ancora una speranza, e come tale non conviene con rottame, che esprime una moltitudine o un aggregato di cose rotte. In questa dizione, rottame potrebbe essere il corpo della città futura se le cose non dovessero cambiare e sempre più fosse accettato il disordine e poco meditata la previsione del futuro. (...) Per questo credo anche nella città futura come quella dove si ricompongono i frammenti di qualcosa di rotto dall'origine" ¹

Per Aldo Rossi il frammento non è solo un elemento architettonico capace di testimoniare il passato ma diventa anche uno stimolo

per architetture nuove, ha in sè la capacità di diventare riferimento per successivi progetti. Per Rossi il criterio di scelta è suggerito da ragioni mnemoniche più che storiche, le cose vengono risignificate attraverso *“un amore per il frammento e per la cosa che ci lega ad oggetti apparentemente insignificanti a cui attribuiamo la stessa importanza che si attribuisce solitamente all’arte”*.² Rossi mostra verso il frammento un interesse di tipo archeologico capace di ritrovare, nell’operazione di ricomposizione della forma, anche se in una figurazione differente, sia la memoria che il significato stesso del ricomporre.

Lo stesso Rossi scrive dell’importanza che ha avuto per la sua architettura l’osservazione della colonna del Filarete, nascosta sull’angolo di un palazzo che s’affaccia sul Canal Grande, *“...questa colonna che è un principio e una fine. Questo inserto o relitto del tempo nella sua assoluta purezza formale, mi è parso sempre come un simbolo dell’architettura divorata dalla vita che la circonda.”*

Ma Rossi non è attratto dal fascino del frammento in sè, ma dalla possibilità di *“poter usare pezzi di meccanismi il cui senso generale è in parte perduto . (...) Penso ad una unità o a un sistema fatto solo di frammenti ricomposti.”*³

Proprio nella capacità di trasmettere nuove soluzioni progettuali, al di là della propria testimonianza storica sta la vera differenza tra il reperto archeologico e il frammento architettonico: *“Ho ritrovato la colonna del Filarete, che guardo sempre con attenzione, negli avanzi romani di Budapest, nelle trasformazioni degli anfiteatri, ma soprattutto come un frammento possibile di mille costruzioni.”*⁴

E davvero in alcuni casi si ha il riutilizzo concreto del frammento, *“come nel caso in cui un cornicione neoclassico tratto da un disegno del Vignola viene riproposto ... e realizzato a scala maggiore da Aldo Rossi e Ignazio Gardella, nel progetto della torre scenica del Teatro Carlo Felice di Genova .*⁵

Note

1 A. Rossi, *Frammenti*, in *Architetture 1959 1987*, (a cura di) Alberto Ferlenga, Electa, Milano 1987, p. 7.

2 A. Rossi, *Autobiografia scientifica*, Pratiche editrice, Parma, 1990, p. 10

3 A. Rossi, *ibidem*.

4 A. Rossi, *ibidem*, p. 15

5 T. Monestiroli, “La colonna del Filarete sul Canall Grande. La lezione di Aldo Rossi e l’uso del frammento”, in *“Firenze.Architettura .Il frammento”*, A.10, n.1, p.116

6.2 'Rovina', 'frammento' per Purini

*"Ora, fra tutti, l'atto più completo è quello del costruire...
Sbaglierò talvolta e vedremo qualche rovina, ma che importa, se sempre, e con vantaggio,
un'opera mancata può considerarsi come un passo che ci avvicina al più bello?"
Paul-Ambroise Valéry, Eupalinos (1921)*

Purini afferma il "teorema logico" secondo cui per verificare se un edificio risponde al concetto vitruviano di *venustas* è necessario rappresentarlo in forma di rovina: *"Il rudere è una grande riflessione sul tempo che passa, è un grande ammonimento per le ambizioni umane...E' impossibile per l'architettura esporre solo la bellezza. L'accorgersi della bellezza non può prescindere dal fatto che essa è sempre insieme ad altre due dimensioni. ...Per vedere solo la bellezza io 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 giacchè nel momento in cui esso non è più abitabile ed utilizzabile è solo bello."* ¹ La distruzione è assunta come categoria "normale" dell'architettura per la sua carica evocativa, più si rispetta un'opera architettonica più si deve desiderare la sua distruzione, perchè è lì che sta la sua bellezza: *"il costruire non si realizza quando è completo; si realizza prima e dopo"*. Da qui la fondamentale immagine premonitrice del cantiere che *"si configura come un fattore di sdoppiamento e di moltiplicazione del valore decisionale del progetto, di cui mette in evidenza due temporalità: quella breve che porta all'opera costruita e quella lunga che custodisce di quest'opera il senso più segreto, nonchè l'evoluzione che essa subirà"* ²

"Il fine dell'architettura è chiaramente la costruzione, ma il mio punto di vista è questo: pur essendo il costruire il fine primo dell'architettura, questo fine non si compie mai e soprattutto non si compie nella costruzione stessa...l'architettura pur essendo qualcosa che si compie nel costruire, nel compiersi in realtà non si compie. Rimane un intervallo e una distanza incolmabile che crea desiderio di altro costruire... l'architettura... genera insoddisfazione, vuoto, mancanza." ³

La posizione che considera il compimento del costruire come distruttrice della bellezza è condivisa da più architetti, anche Mies van der Rohe riconosce di veder svanire la bellezza e le sue idee progettuali nelle case sul Waterfront nel Michigan, una volta terminata.

Nella rovina si può includere anche il frammento, che porta in sè la questione fondamentale del rapporto tra l'intero e la parte e tra l'intero e il tutto. La parte infatti non può essere assimilata al frammento, non lo è "finchè non contiene virtualmente l'intero" anzi se non "recasse il segno sacralizzante di una violenza,"⁴ se non mostrasse di aver subito un trauma, se conclude Purini "un'architettura costruita non rappresentasse se stessa "in negativo, contraddicendo il proprio essere". Solo in questo modo una costruzione "viene colta veramente nella sua identità concreta, elevandosi così a quel piano del significato appena evocato, un significato intriso di una intenzionalità" ⁵. "...il frammento è il luogo di un'ontologia del costruire". Può rappresentare sia un'integrità perduta, con il conseguente problema della sua eventuale ricostruzione può anche essere una costruzione mai terminata, e porre il problema di un eventuale completamento.

Nel frammento il processo costruttivo è "costantemente differito", perchè trova sempre "ostacoli di un eccesso di precisione tecnica" e molteplici alternative che fanno entrare in crisi "la pretesa razionalità unificante del costruire."

L'intero può produrre tanti frammenti che rimandano a l'intero da cui provengono, al contrario il tutto non può produrre frammenti ma solo altre totalità. *"per questo il frammento è ciò che è colmo di una interezza potenziale che aspira alla totalità come trascendimento di sè"*.

Note

1 F. Purini, "Compiersi e paesaggio in architettura," Abstract di *Il progetto dello Spazio Pubblico*. Master post-universitario. Edizione 2003

2 E. Pieri, *Dell'architettura 12 questioni per Franco Purini*

3 F. Purini, Compiersi e paesaggio in architettura, Abstract di *Il progetto dello Spazio Pubblico*. Master post-universitario. Edizione 2003

4 F. Purini, "Il frammento come realtà operante", in *Firenze. Architettura. Il frammento*, 2006 p. 2

5 F. Purini, *ibidem*

6.3 Francesco Venezia e il frammento come materia per costruire

L'architettura contemporanea, superando il semplicistico dualismo ripristino- conservazione integrale, trasforma con coraggio il rudere in frammento, accetta il carattere incompleto e complesso dell'opera antica, non accetta il distacco troppo evidente tra codici linguistici dissonanti.

La poetica di Francesco Venezia trova la sua realizzazione in una progettazione poetica fatta di frammenti del passato che sembra ricollegarsi alle ricostruzioni dell'antico disegnate da Piranesi in cui la conoscenza archeologica coesiste con il fantastico.

Francesco Venezia riconosce al frammento la capacità di proiettare l'esperienza di un edificio antico al di là della stessa durata temporale, ciò può accadere allontanando il frammento dal presente e ricollocandolo, secondo regole precise e visuali attentamente studiate, in un luogo concluso, in un *temenos* che ne accentui la capacità evocatrice. (Palazzo Di Lorenzo è rimontato in una specie di recinto che invita l'osservatore ad uno studiato rapporto con il rudere che diventa evocativo della storia della città di Gibellina.)

Possono così convivere antiche preesistenze e nuovi interventi evidenziando la "muta eloquenza" della rovina, del frammento così reintegrato.

Venezia è convinto che la rovina occupi una posizione particolare nella categoria della `architettura parlante` e che l'architetto possa creativamente servirsi della sua muta eloquenza in funzione di una continuità che deriva direttamente dal passato. *"Come possa questa continuità esercitarsi attraverso una invenzione aliena dalla ripetizione egli cerca di dimostrarlo con l'ausilio della storia e la testimonianza diretta del suo lavoro.... Inizialmente soggiogata dalla creativa fascinazione del rudere nel ciclo dei petits travaux siciliani, l'attenzione dell'architetto per la grammatica costruttiva del frammento può infatti dirsi ora estesa a una vasta gamma di interpretazioni operative, essendosi misurata, in vari contesti, con la rilevanza di determinanti preesistenze storiche, con l'ordine di un consolidato paesaggio urbano, con la perentorietà, sinanco, del monumento o dell'ineffabile icona".*¹ Dichiara lo stesso Venezia di avere più volte riflettuto, e a lungo, sul senso dell'architettura di spoglio, *"riportandola nel vasto ambito delle relazioni fra cava ed edificio e delle trasformazioni ad esse connesse. Laddove alle masse della pietra che dormono un sonno mortale nella terra vanno sostituiti edifici o parti di edifici ridotti dal tempo a geografia, ma animati per sempre da relazioni già trasferite dall'ordine delle cose naturali a quello dell'architettura"*²

Per Venezia il materiale di spoglio resterà sempre in un nuovo edificio *"come una cifra misteriosa a lato o dentro il corpo di versi scritti in una lingua familiare. Al di là delle ragioni pratiche sono queste le attrattive dell'architettura di spoglio: un sistema in cui l'ordine delle cose naturali è già trasformato in quello dell'architettura - e in una qualche misura alla natura è ritornato - entra in gioco in un'opera nascente insieme a un sistema in cui un'analogica trasformazione inizia ad attuarsi per la prima volta."*³

Note

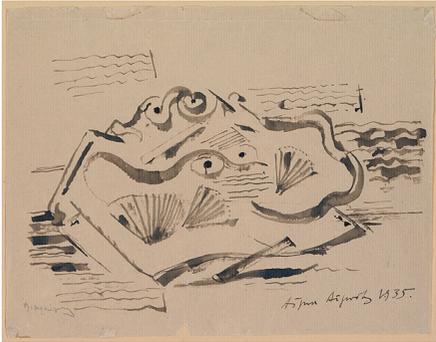
1 F. Irace ,1997

2 - F. Venezia, "Il trasporto di un frammento. Un museo", *Lotus* , n.33, p.74

3 F. Venezia, *ibidem*

5.4 Pikionis: le 'pietre' dell'Agorà

*Qualora abbiamo in comune fra noi la memoria allora cogliamo la verità;
qualora invece operiamo singolarmente siamo nel falso.*
D. Pikionis



Dimitri Pikionis

Scrivendo Pikionis *“...A volte percepivo che nelle fondamenta che penetravano in profondità nella terra, nei volumi delle mura e delle volte, la mia anima era una pietra fra le tante, murata nella massa anonima delle altre pietre.”*

Nelle pietre e nelle altre geometrie del mondo naturale Pikionis ricerca la verità e l'armonia delle forme. *“La forma di un luogo è la scoperta della sua essenza più profonda. Un luogo dà la sua idea, la forma nelle espressioni della cultura, dell'arte, della religione.”*

Le forme astratte immaginate dalla fantasia degli uomini sono state ispirate dalla natura, *“l'uomo attinge dalla natura come da una fonte inesauribile...”*

La ricerca di dialogo tra l'architetto, la rovina e il paesaggio è costante nell'attività progettuale di Pikionis.

Lo studio della *“coerenza dei materiali lapidei e il loro primitivismo formale”* lo aiutano a ritrovare le tracce del classico e avvicinano l'antico al ricordo del patrimonio ereditato dalla Grecia antica.

Pikionis riconosce in ogni pietra i profili del passato e in ogni pietra ricerca e ritrova le tracce del tempo e raccoglie i materiali necessari alla sua personale opera di restauro, tesa, nello stesso tempo, verso una cultura che sa ormai priva di forze e verso un luogo carico di significati simbolici.

E' possibile realizzare il recupero dei valori dell'ellenismo solo attraverso l'ascolto del passato e *“riconquistando ciò che è già in nostro possesso”*.

Integrazione delle *lacune* senza mimetismi

Teatro romano di Sagunto

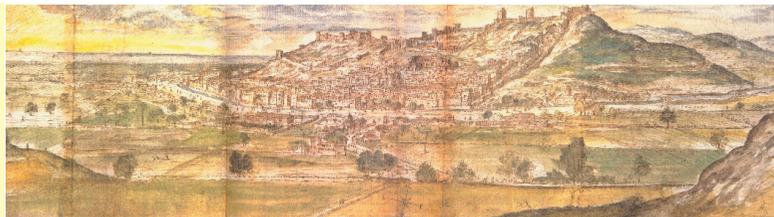
Progettisti: Giorgio Grassi. Manuel Portaceli

Opera: Teatro romano

Tipologia di progetto: Restituzione architettonica, ipotesi di utilizzazione

Ubicazione: Sagunto, Valencia (Spagna)

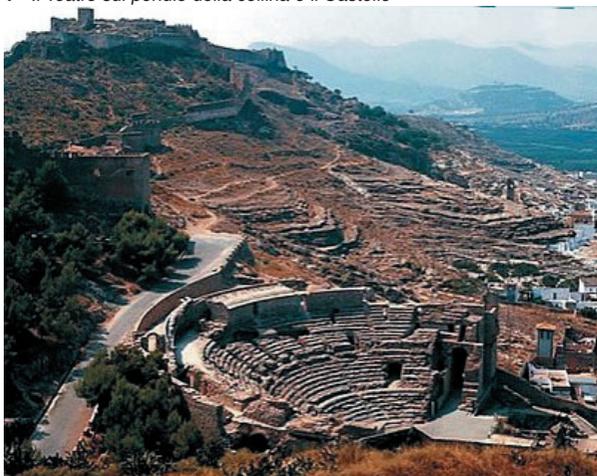
Realizzazione: 1990 - 1993



Il Teatro di Sagunto, situato fra il centro storico attuale e ciò che resta dell'antico castello, a metà strada tra la città e l'acropoli, sorge sulle rovine dell'antico foro romano e, al momento dell'incarico a Grassi, si presentava come una specie di "rovina artificiale",¹ composta da pochi resti originali inseriti in una ricostruzione mimetica, a volte anche errata, eseguita fra il 1956 e il 1978.

In un precedente intervento di restauro, per un grave errore di interpretazione che aveva datato il teatro come greco e non romano, era stato eliminato il muro del *post-scaenium* e ricostruiti male il *pulpitum* e i muri di divisione tra la *cavea* e il corpo scenico.

1 - Il Teatro sul pendio della collina e il Castello



La tipologia del teatro romano ha una forma chiusa che permette la copertura con un velarium e di solito è edificato in piano e non come per i greci su un declivio naturale.

Nel Teatro di Sagunto, costruito nel I secolo, sotto l'impero di Tiberio, la cavea è poggiata lungo il pendio della montagna diversamente da quanto solitamente accadeva per i teatri romani di età imperiale.

A Sagunto il teatro fu costruito in opus caementicium ed opus vittatum, la cavea è

La maggior parte dei teatri romani arrivati fino a noi sono composti da questi elementi:

-Scenae frons composta da un doppio ordine di colonne

-Orchestra semicircolare, posta di fronte alla scena.

-Auditus, corridoio laterale di entrata all'orchestra.

-Cavea (ima cavea, media cavea e summa cavea), struttura semicircolare con gradinate.

-Vomitoria, corridoi per accedere alla cavea

-Proscaenium, spazio davanti alla scena nella quale si sviluppava l'azione drammatica.

-Porticus post scaenam, patio porticato con colonne, dietro la scena.

-Pulpitum, palcoscenico, che per la prima volta assume una profondità cospicua.

Il teatro di Sagunto aveva una capacità di circa 4.000 spettatori, la parte superiore della cavea si trova ad un'altezza di 105 metri sul livello del mare, la parte più bassa a 75 metri. La scenae- frons chiudeva col suo muro questo insieme.

Non abbiamo sufficienti testimonianze per sapere come era il proscaenium.

Il progetto di Grassi rifiuta ogni mimesi con le preesistenze, assume come punto di riferimento il rilievo di Ortiz e di Laborde, risalente a prima delle demolizioni dell'inizio dell'Ottocento, e basa il progetto sulla rimozione degli errati interventi di ricostruzione.

Mira a ricreare soprattutto l'idea di teatro romano.

Descrizione dell'opera

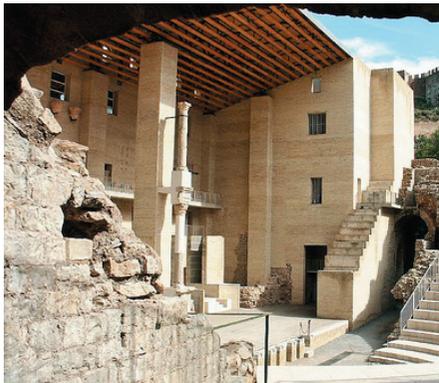
La quasi totale eliminazione del muro del post-scaenium aveva determinato l'impressione di trovarsi di fronte alle rovine di un teatro greco, ricavato sul pendio del monte e rivolto verso la pianura circostante.

La rovina del frontescena aveva creato una impropria relazione di continuità tra la cavea e il paesaggio e aveva così alterato l'originaria identità del teatro, rompendo quell'unità architettonica che è da sempre elemento fondante del teatro romano.

L'obiettivo che si propone Grassi è ricreare la perduta identità attraverso la ricostruzione del frontescena, contrapposto al prospetto del *postscenium* trasformando questo intervento nell'elemento caratterizzante del progetto.

Il frontescena, elemento essenziale dello spazio teatrale romano, poteva essere ricostruito da Grassi in un unico modo: ricalcando le tracce dell'originario impianto e elevandolo fino alla quota del muro di contenimento della cavea.

La parte del frontescena che è utilizzata per il teatro ed è a contatto diretto con il *proscenium* è stata ricostruita attorno ai resti dei pochi frammenti archeologici ancora esistenti.



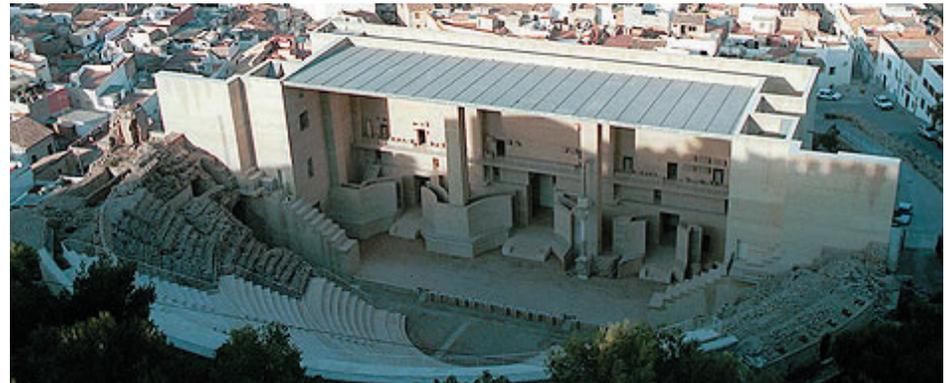
Il prospetto del *post-scenium* appare quasi come un corpo astratto nella sua compattezza, segnata solo da diversi ordini di bucatore, la scena, ricostruita nella sua imponente astrazione, mostra il doppio carattere di monumento non finito, e di scena urbana, la prima determinata dai grandi muri lisci e non decorati, in mattoni, la seconda, dalle grandi finestre, le finestrelle e le ringhiere metalliche, che riprendono direttamente le facciate delle case del centro storico.



1 Prospetto del *post-scenium* tra le case della città.

Per la *cavea* la ricostruzione parziale, che interessa la parte centrale, ha portato al restauro delle scale ed al rivestimento dei gradini, lasciando intravedere "le rovine" e privilegiando anche qui una soluzione architettonica di carattere incompiuto.

2 - Veduta dall'alto del Teatro
3 - Proscenio e cavea



Metodologia progettuale

Per Grassi non esiste, nel caso di intervento su edifici e luoghi storici, un problema specifico di architettura ma esistono semplicemente i problemi dell'architettura, che è una, sempre la stessa, nello spazio e nel tempo.

Non scorge alcuna distinzione tra un'architettura nuova e un'architettura antica in quanto non riscontra una contrapposizione storica fra abitare e costruire nel presente, rispetto a ciò che è stato nel passato.

Questo non significa che in presenza di materiale storico Grassi non mostri la stessa cautela e lo stesso atteggiamento rispettoso verso l'architettura del passato che hanno gli specialisti del restauro e della conservazione. L'unica differenza che è possibile riscontrare sta nella valutazione di ciò che può essere ritenuto essenziale e ciò che è aneddotico.

Al momento dell'intervento il teatro di Sagunto si presentava come una rovina artificiale ma, nello stesso tempo, appariva integra, e, per la sua posizione isolata sul pendio, fra città antica e acropoli, fra centro storico e castello (2) svolgeva un importante ruolo urbano.

Il senso complessivo dell'intervento di Grassi deriva proprio dalla particolare collocazione del teatro e dal significato che ha quella immagine per quel luogo. Obiettivo primario del progetto può essere solo il recupero del ruolo urbano del teatro, inteso come edificio pubblico nella città, seguito dall'intento di restituire l'unità spaziale del teatro antico, recuperata attraverso il riutilizzo dei materiali originali e l'uso dei mezzi espressivi attuali.³

Grassi intende riconsegnare questo spazio al suo reale significato di essere, prima che rovina, teatro.

Solo in un secondo tempo, nel tentativo di restituirlo alla città, ripropone una costruzione unitaria, spazialmente chiusa all'esterno, tipica del teatro romano.

Il risultato finale è la restituzione di una forma compiuta ma non "finita", come dichiara lo stesso Grassi "A Sagunto quel che si vuole far apparire è esclusivamente l'architettura romana, l'architettura romana del teatro di Sagunto oggi. Tutto il resto viene escluso a costo di farlo risultare, come in effetti risulta, un teatro incompleto. Un teatro romano cui mancano dei pezzi, pur di essere in ogni sua parte un'architettura contemporanea."⁴



1- Cavea, proscenium



La costruzione della nuova *scaenae frons* ha il significato di restituire al teatro di Sagunto il suo giusto ruolo e di ricostruire le relazioni con le altre parti della città.⁵

Il progetto di Grassi a Sagunto si caratterizza per un'estrema chiarezza metodologica e si confronta in modo netto, senza incertezze, con la preesistenza: il nuovo non si impone come presenza distruttrice dell'antico ma deriva direttamente da questo.

Il nuovo, in forme essenziali dialoga con la rovina, "...di qui la scelta -scrive Grassi- diciamo così, di mediocrità"

NOTE

1. G. Grassi, *Teatro romano di Brescia, progetto di restituzione e riabilitazione*, Electa Milano 2003, p. 9.:
“...Prima del nostro intervento, la rovina del teatro di Sagunto si presentava con tutta l'efficacia del suo romantico spettacolo, ma anche con tutta l'ambiguità del suo attuale manufatto (le murature del corpo scenico apparentemente compiute fino alla quota del palcoscenico e la cavea anch'essa praticamente intatta nella sua struttura rustica), infatti a determinare questa figura apparentemente integra del teatro erano ben pochi i reperti autentici rimasti, tutto il resto era il risultato della ricostruzione mimetica (...) a cui devono aggiungersi quegli errori di interpretazione della rovina (...) che hanno portato alla definitiva conferma di quella figura di teatro “alla greca” aperto sul paesaggio, che già prima di queste aggiunte aveva indotto in errore più di uno storico locale...”
2. G. Grassi, *Teatro romano di Brescia, progetto di restituzione e riabilitazione*, Electa Milano 2003, p. 9
3. G. Grassi, *Teatro romano di Brescia, progetto di restituzione e riabilitazione*, cit., p. 57
4. G. Grassi, “Il carattere degli edifici”, *Casabella*, n° 722, 2004, p. 8.
5. G. Grassi, *Teatro romano di Brescia, progetto di restituzione e riabilitazione*, cit. p. 10
6. G. Grassi, “Il carattere degli edifici”, *Casabella*, op.cit.
7. *Relazione al progetto di restauro e riabilitazione del Castello di Abbiategrasso.*
8. G. Grassi, “Dalla relazione di progetto”, *Domus*, 756, gennaio 1994, “Progetti” pp. 12, 16

BIBLIOGRAFIA:

Scritti di Giorgio Grassi

- Grassi G., *La costruzione logica dell'architettura*, Marsilio, Padova 1967
- Grassi G., *L'architettura come mestiere e altri scritti*, Franco Angeli, Milano 1980
- Grassi G., Portaceli M., “Ristrutturazione del Teatro Romano di Sagunto”, *Domus*, 756, gennaio 1994, “Progetti” pp. 7-22
- Grassi G. “Scena fissa. Progetto per il teatro romano di Sagunto”, *Lotus international*, 46, (1985/2,) (*Interpretazioni del passato*), pp. 7-21
- Grassi G. “Dalla relazione di progetto”, *Domus*, 756, gen. 1994, “Progetti” pp. 12, 16 (7-22)
- Grassi G., *Architettura, lingua morta*, in Giorgio Grassi. *I progetti, le opere e gli scritti introduzione di Juan José Lahuerta*, a cura di Giovanna Crespi e Simona Pierini, Documenti di Architettura, Electa, Milano, 1996, p. 394.
- Grassi G., “Progetti per la città antica. La mediocrità come scelta obbligata”, *Casabella*, 666, aprile 1999, p. 34 (30-59, 91-93)
- Grassi G., *Ipotesi di utilizzazione e restituzione architettonica del teatro romano di Sagunto*, in *Scritti scelti 1965-1999*, Franco Angeli Milano 2000
- Grassi G., *Teatro romano di Brescia, progetto di restituzione e riabilitazione*, Electa Milano 2003,
- Grassi G., “Il carattere degli edifici”, in *Casabella*, LXVIII, n. 722, maggio 2004.

Scritti su Giorgio Grassi

- Alberola M., “Miquel Alberola intervista Manuel Portaceli”, *Lotus international*, 121, settembre 2004 [Progetto/Contesto / Design/Context], “Conflitti/Conflicts” pp. 20-21 (16-25)
- Bohigas O., “El derribo del Teatro de Sagunto”, *Lotus international*, 121, settembre 2004 [Progetto/Contesto /Design/Context], “Conflitti/Conflicts” pp. 17 (16-25), da El Pais 30 ottobre 2002
- Campo Baeza A., “Giudici ingiusti e ignoranti”, *Domus*. 756, gennaio 1994, “Questioni & materiali/” pp. 82,83
- Campo Baeza A., “Giudici ingiusti e ignoranti”, *Lotus international*, 121, settembre 2004 [Progetto/Contesto / Design/Context] “Conflitti/Conflicts” pp. 18-19 (16-25)
- Crespi G., Dego N., *Giorgio Grassi. Opere e progetti*, Electa, Milano 2004
- de Solà-Morales I., “La Experiencia de la arquitectura romana”, *Lotus international*, 121, settembre 2004 [Progetto/Contesto / Design/Context], “Conflitti/Conflicts” pp. 24-25 (16-25), da El Pais 22 marzo 1993
- Frampton K., “Giorgio Grassi a Sagunto e la questione del restauro”, *Domus*, 756, gennaio 1994, “Progetti” pp. 19-22 (7-22)
- Gaetani L., “Il dibattito”, *Lotus international*, 21, settembre 2004 [Progetto/Contesto “Conflitti” p. 16 (16-25)-
- Marín, E., “Emili Marín intervista Giorgio Grassi”, *Lotus international*, 121, settembre 2004 [Progetto/Contesto / Design/Context], “Conflitti/Conflicts” pp. 20-21 (16-25)
- Piccoli E., “Demolire Sagunto”, *Il giornale dell'architettura* 1, novembre 2002, p. 19
- Zucchi C., “Giorgio Grassi. München, Sagunto, Berlin”, *Lotus international*, 83, novembre 1994

Integrazione delle *lacune* senza mimetismi

Museo Nacional De Arte Romano di Mérida

Progettista: Rafael Moneo

Opera: Museo di arte Romana

Tipologia di progetto: Museo

Ubicazione: Mérida, Estremadura (Spagna)

Realizzazione: 1980 - 1986

Il Museo di Arte Romana di Merida sorge su di un terreno segnato dalla presenza di tracce dell'antico tessuto edilizio romano ma inserito in un contesto urbano anonimo e dalla scarsa qualità architettonica.

Moneo progetta il Museo come un volume imponente e quasi cieco, organizzato su di uno schema semplice, formato da due corpi collegati da una passerella sospesa sui resti archeologici di un'antica via romana.

L'impianto planimetrico generale riprende il sistema stradale mentre la pianta della zona espositiva ripropone la suddivisione parcellaria del tessuto edilizio circostante.



Coerentemente con la sua idea che *"l'architettura compatta origina livelli densi e saturi che sfruttano spazi interstiziali per incoraggiare il movimento e può consentire una sorprendente libertà nella disposizione degli elementi richiesti dal programma"* Moneo ripropone la compattezza del blocco urbano .(1)



L'antica città di Augusta Mérida fu fondata nel 25 a.C. come colonia dei soldati veterani delle legioni X e V di Augusto, gli emeriti, da cui prese il nome (Colonia Iulia Augusta Emerita).

Divenne in breve una delle più importanti città romane, capitale della Lusitania, una delle tre province in cui era divisa l'Hispania Romana.

La città raggiunse i 50.000 abitanti e fu dotata di grandi edifici pubblici come, l'anfiteatro, il teatro e il circo.

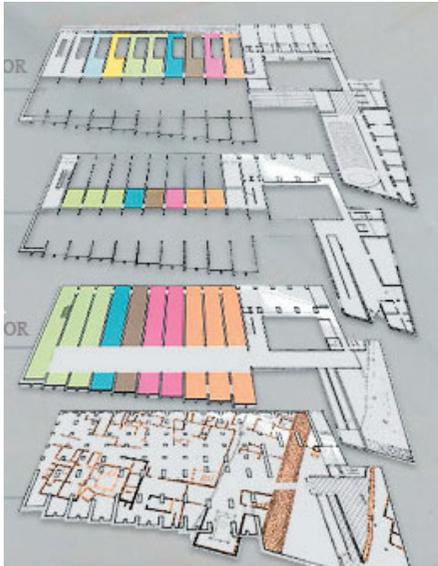
Il "Complesso archeologico di Merida" è stato dichiarato dall'Unesco nel 1993 Patrimonio dell'Umanità.



Il Teatro fu costruito da Agrippa nel 16 a. C. in blocchi di granito locale, nel 105 d. C. fu eretta una nuova scenae frons, modificata infine nel 333.

Si compone di una gradinata semicircolare che può accogliere circa 5800 spettatori, su tre livelli, poggiata sulle pendici del monte San Albin, per facilitarne la costruzione.

L'anfiteatro accoglieva circa 15000 spettatori ed è ancora oggi ben conservato.



Descrizione dell'opera

Moneo ripropone la compattezza del blocco urbano coerentemente con la sua idea che *"l'architettura compatta origina livelli densi e saturi che sfruttano spazi interstiziali per incoraggiare il movimento e può consentire una sorprendente libertà nella disposizione degli elementi richiesti dal programma". 1*

- 1 - Piante
- 2 - Pianta a livello del pavimento della grande
- 3 - 4 - Prospetti

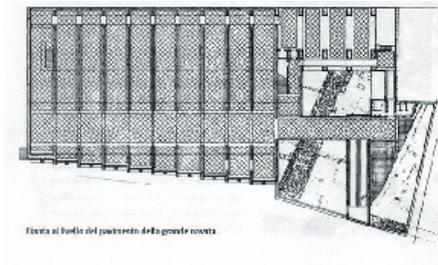


Figura al livello del pavimento della grande navata

Dei due corpi che compongono il Museo il primo corpo ospita le sale espositive, il secondo le funzioni di servizio, uffici, laboratori di restauro, sala conferenze, biblioteca, caffetteria.

Sul lato nord la galleria appare simile ad un edificio industriale del XIX secolo con i muri in mattoni che salgono sino al tetto su cui si apre una serie di 10 piccoli timpani inseriti in tetti di vetro.



Le differenti funzioni dei due corpi di fabbrica sono leggibili anche all'esterno: il corpo del Museo appare più solido, monumentale e rimanda immediatamente, secondo l'intento di Moneo, all'imponenza dell'architettura romana.

La parte che ospita i servizi è, al contrario, più simile ad un grosso edificio residenziale.

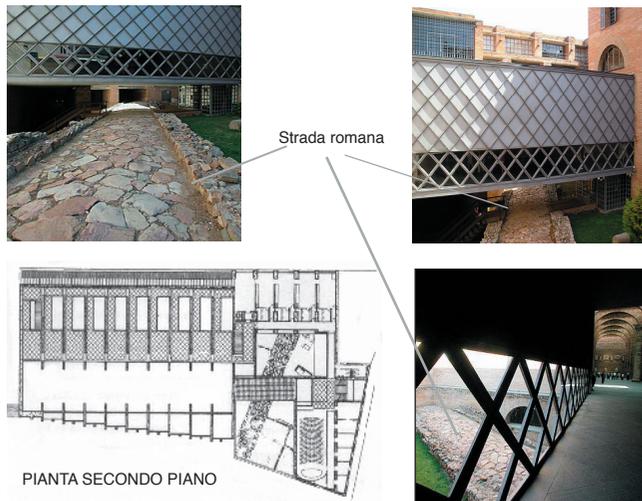
Il blocco del Museo è caratterizzato da un grande spazio centrale, a tutta altezza, in cui sono esposti i ritrovamenti principali, e da una serie di ambienti laterali, distribuiti su tre livelli e definiti da grossi muri paralleli fra loro e ortogonali allo spazio centrale, che custodiscono i reperti di minore valore.

Il secondo corpo, dalla forma più irregolare, mostra una architettura più pacata, la distribuzione interna è più libera, e gli ambienti di servizio si alternano a passerelle e vuoti sui resti archeologici.



Moneo propone un Museo molto diverso dal percorso museale tradizionale, formato da spazi che si susseguono in sequenza, configura lo spazio espositivo più come una "biblioteca" o come museo-archivio, in cui i reperti, collocati in una unica grande aula, possono essere osservati liberamente dal visitatore che può muoversi con facilità, senza incontrare alcun ostacolo.

L'edificio sorge di fronte alle rovine del Teatro e dell'Anfiteatro romani, costruiti da Agrippa nel 19 a.C, direttamente nell'area archeologica di cui ingloba alcuni resti architettonici.



- 1 - Antica via romana con passerella sopraelevata.
- 2 - Passerella sulla via romana
- 3 - Pianta del secondo piano
- 4 - Vista dall'interno della passerella sulla via romana e verso la galleria principale.



L'intero progetto di Moneo rimanda il visitatore alla dimensione dell'insediamento romano, in questa logica l'apertura degli archi sui muri paralleli, trasversali allo spazio della navata, utilizza i rapporti geometrici dell'Arco di Traiano.

Non potendo ricostruire materialmente un luogo romano dove esporre i reperti ritrovati Moneo ricrea l'atmosfera del mondo romano servendosi di una scala architettonica monumentale e di prospetti esterni chiusi, ciechi.

Viene riproposta una sequenza seriale e prospettica di elementi costruttivi quali muri, contrafforti e arcate che crea un luogo interno netto e definito in cui vengono mostrati solo pochi reperti in un spazio espositivo nudo.

I reperti vengono messi in evidenza dalla studiata disposizione della illuminazione naturale, creata dai lucernari e da poche aperture.



Le murature che ripartiscono lo spazio espositivo laterale formano delle navate trasversali più piccole che rappresentano quasi dei virtuali scaffali di una grande biblioteca di reperti antichi.

Le murature trasversali all'esterno diventano contrafforti.

Il Museo è stato progettato per mostrare specifici reperti, senza alcuna flessibilità, e ciò trasmette l'idea della permanenza, in analogia con lo spirito romano.

Lo spazio espositivo della galleria centrale sembra determinata da una ripetuta successione di sezioni che trasforma la visione frontale in uno spazio prospettico, in modo da ricordare immediatamente la sequenza degli antichi archi romani (vedi ad esempio i percorsi dell'anfiteatro a Mérida).



Luce

Anche la luce, introdotta all'interno in modi diversi, risulta essere un elemento determinante nella creazione di uno spazio espositivo che ricordi la "romanità".

L'illuminazione indiretta sulla navata è generata dalla luce naturale che, entrando attraverso le grandi finestre poste sopra i contrafforti, sul lato sud, è schermata da una parete interna in modo da indirizzare la luce dall'alto.

La luce diretta entra dalle grandi finestre verticali rivolte a nord.

Una serie di lucernai zenitali diffondono luce diffusa e omogenea sulle navatelle e la navata centrale. I lucernari che tagliano le solette in calcestruzzo permettono alla luce naturale di far vibrare le ombre create dai giunti, pivi di malta, fra i mattoni. L'effetto ottenuto è simile a quella che si genera quando la luce penetra attraverso parti crollate di copertura, anche l'emozione che ne deriva è simile.

Materiali:

Il Museo di Merida fa coesistere due materiali differenti: il mattone e il calcestruzzo. Come scrive Moneo *"i due elementi congiunti, muri di mattoni e solette di cemento, costituiscono la sostanza materiale dell'edificio"*, il mattone, con le proporzioni strette e allungate usate dai romani, *"istituisce una disciplina costruttiva"* che è alla base della costruzione del Museo, ma differisce per la lavorazione con giunto a secco diversa dall'uso antico che si serviva della malta.

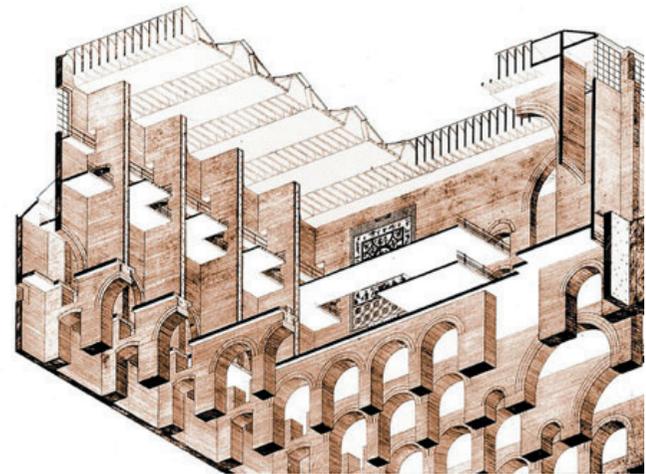
Il nuovo modo costruttivo determina una superficie più astratta e vibrante sulla quale poggiare i reperti." *Credo che l'uso astratto dei materiali derivi dal nostro tentativo di tenerne in vita l'identità, senza dissolverli nella realtà dell'elemento architettonico."* 2

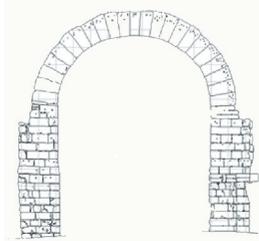
Il calcestruzzo forma le solette che, passando attraverso archi aperti nei muri paralleli in mattoni, suddividono lo spazio ai lati della navata centrale in tre piani.

Altri materiali utilizzati sono il granito e l'acciaio, il granito è stato usato per la pavimentazione, per le pedane e le basi dei reperti archeologici esposti, è stato levigato e presenta forme squadrate ed angoli retti.

Le ringhiere sono in acciaio.

L'illuminazione artificiale è volutamente molto semplice di tipo quasi industriale,





- 1 - Contrafforti sul prospetto principale
- 2- Arco di Traiano, Merida
- 3 - Prospetto laterale
- 4 - Entrata e prospetto laterale



1- Blocco ingresso .
Questo blocco si adatta alle proporzioni degli edifici circostanti

“Sono convinto che l’architettura può utilizzare strumenti dell’epoca moderna senza abbandonare il rispetto per il passato ed il dialogo con esso. La storia è un medium fondamentale per esplorare’ architettura e per formulare propositi teoretici”.
Rafael Moneo

Metodologia progettuale:

Il Museo non è progettato solo come luogo di esposizione dei reperti antichi ma rappresenta anche il nodo di un sistema di collegamenti con le rovine della vicina area archeologica.

Moneo unifica attraverso un unico percorso le rovine dell’antica Emerita (teatro, anfiteatro, casa dell’anfiteatro, resti delle abitazioni romane) e i reperti conservati fino ad allora nella chiesa di Santa Clara, collega direttamente gli scavi archeologici al Museo attraverso un percorso ipogeo che si trasforma in un suggestivo percorso di conoscenza.

Il Museo costituisce un nodo di un unico grande Parco Archeologico generato dal collegamento tra i tre luoghi dell’archeologia presenti a Merida: il tessuto edilizio, il Teatro e l’Anfiteatro.

Come spazio pubblico si connette allo spazio pubblico antico, definito dal Teatro e dall’Anfiteatro, servendosi del passaggio sotterraneo, posto due livelli sotto la quota dell’ingresso, si accede alla città sotterranea che si mostra come una cripta illuminata dalla luce proveniente da alcune aperture sul lato ovest e pavimentata in terra battuta.

Dall’ingresso, un patio, che si affaccia sugli scavi sottostanti, mostra subito la stratificazione del luogo ma, sottolinea anche, come dichiara lo stesso Moneo, la distinzione tra il livello dello scavo, a circa 6 metri di profondità, e il livello del Museo quale parte della città contemporanea costruita sull’antica. **3** In uno spazio interno trattato come un esterno è possibile leggere le tracce stratificate delle abitazioni, delle tombe romane, dell’acquedotto di San Lázaro e di una basilica paleocristiana. **4**

Il Museo di Mérida ingloba direttamente i resti del tessuto edilizio romano, sottostante la navata principale, mentre la maglia urbana preesistente e le tracce archeologiche guidano il progetto.

E' in questo modo applicata la metodologia progettuale di Moneo che ritiene esserci uno stretto legame "tra gli edifici e il passato" e ciò che i luoghi nascondono, "quel passato nel quale inevitabilmente ci imbattiamo quando inizia il primo lavoro richiesto dalla costruzione, cioè lo scavo che precede il processo di fondazione". **5**

Moneo rende omaggio all'architettura romana costruendo direttamente sopra ad essa, sembra quindi, nello stesso tempo, nascondere le rovine ma anche volerle mostrare e, soprattutto, proteggerle, secondo quella pratica di sovrapposizione che ha antiche radici nella storia dell'architettura.

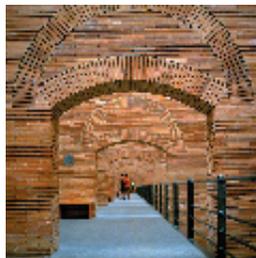
Le preesistenti tracce del tessuto edilizio romano guidano le fondazioni del nuovo edificio e suggeriscono al visitatore l'impressione di continuare a formare un proprio tessuto sotto la città. **(6)**

Il processo progettuale seguito da Moneo è di tipo analogico, partendo dalla conoscenza dello spirito romano, attraverso l'astrazione delle forme, si pone l'obiettivo di ricreare un'atmosfera capace di comunicare sensazioni simili a quelle che si provano nei luoghi della romanità.

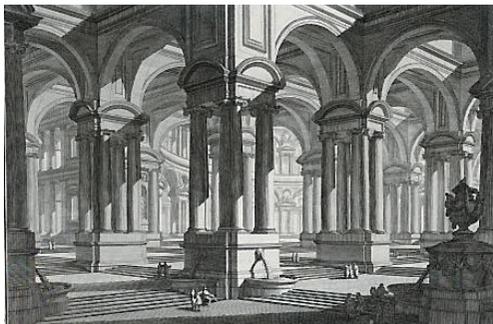
Il progetto risponde alla domanda: in che modo è possibile conservare e mettere in mostra le rovine romane nella atmosfera più giusta e in modo da ristabilire il rapporto antichità-presente. Moneo realizza una galleria moderna che fa riferimento alla romanità e alla sua idea di architettura evocandola direttamente, con i grandi muri e gli arconi in laterizio, ma anche interpretandola in modo da renderla attuale. Il Museo di Mérida non può definirsi semplicemente un edificio che vuole essere romano, ma è un luogo moderno che, attraverso precise scelte progettuali, ricrea una atmosfera antica.

L'architettura del Museo di Arte Romana di Mérida si confronta con la disciplina archeologica attraverso forme architettoniche astratte e virtuali riprese da elementi già sperimentati in pittura da Gian Battista Piranesi. Moneo, utilizzando immagini delle acquaforti di Piranesi, riesce a riprodurre un'atmosfera romana e 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". **7**

Il progetto, riconoscendo la scarsa qualità del contesto circostante, si propone di ridare a esso qualità e identità attraverso la sintesi dei vari segni che gli rimanda il luogo: in questo consiste la sua capacità di influenzare cambiamenti a scala urbana. Moneo non tenta con la sua architettura di imporsi nel contesto come un corpo estraneo emergente, fortemente caratterizzato, ma si adatta ai diversi segni attraverso soluzioni frammentarie, realizzate sia in pianta (articolazione degli spazi per parti) che in alzato (prospetti tutti diversi l'uno dall'altro).



- 1 - Archi ribassati.
- 2 - schizzo
- 3 - vista dalla navata centrale.



NOTE

1. R. Moneo, "Audrey Jones Beck Building", *Casabella*, n. 682, 2000
2. R. Moneo, "L'idea di durata e i materiali da costruzione" (1988), in *La solitudine degli edifici e altri scritti. Questioni intorno all'architettura*, a cura di Andrea Casiraghi e Daniele Vitale, Torino, Allemandi, 1999, p. 206.
3. "Rafael Moneo. Musée Archeologique de Merida. Du coté de Mérida", *AMC*, n. 8, 1985, pp.70-84
4. E. Morteo, "Rafael Moneo. L'interno del Museo d'Arte Romana a Mérida", *Domus*, n. 690.
5. R. Moneo, *La solitudine degli edifici e altri scritti*, Umberto Allemandi & C., Torino, 2004, p. 95.
6. "Rafael Moneo: Museum Mérida, Spain. Interview", *Progressive Architecture*, n. 6, 1986, p. 81.
7. D. Vitale, "R. Moneo architetto – progetti e opere", *Lotus*, n.33, IV/81

BIBLIOGRAFIA

Scritti di Rafael Moneo

- R. Moneo, "Le Musée national d'art romain de Mérida", *Le Musée et la Communauté*, n.3, 1987.
- R. Moneo, "L'idea di durata e i materiali da costruzione" (1988), in *La solitudine degli edifici e altri scritti. Questioni intorno all'architettura*, a cura di Andrea Casiraghi e Daniele Vitale, Torino, Allemandi, 1999,
- R. Moneo. "Musée Archeologique de Mérida. Du côté de Mérida", *AMC*, n. 8 (1985), pp. 70-84.
- R. Moneo, "Inmovilidad substancial", *Circo*, n.24, 1995.
- "Rafael Moneo: Museum Mérida, Spain. Interview", *Progressive Architecture*, n.6, (1986), p.81.

Scritti su Rafael Moneo

- Altieri Sanchez A., Molina García J., "Conservación preventiva en el Museo Nacional de Arte Romano", XI Congreso de Conservación y Restauración de Bienes Culturales. Castellón, (1996), pp. 43-49.
- Barcena A., "Entrevista a Rafael Moneo", in *Ronda Iberia*, nov.1998;
- Bejarano J., "Mérida. Un Museo digno de los Romanos.". *La Vanguardia. Magazine. Museos de España*, 8. 24, 1996, pp. 62-70.
- Buchanan P., "Moneo Roman Mérida: Rafael's Spanish romans", *Architectura Review*, 1065/11, 1985. pp. 43-46.
- Buchanan P., *Rafael Moneo. Museum Mérida, Spain*, "Progressive Architecture", 1986. pp. 73-83.
- Capitel A., "Notas sobre la composición del Museo Nacional de Arte Romano", *Arquitectura*, n.248, mag./giu. 1984.
- Capitel A., "Notas sobre la composición del Museo Nacional de Arte Romano", *Arquitectura*, 1986, pp. 136-138.
- Dal Co F., "Murature romane. Il Museo di arte romana di Rafael Moneo a Mérida", *Lotus International*, 1985, pp.23-35.
- Dal Co F., "On Moneo's National Museum of Roma Art, Merida", *A+U*, n.227, agosto 1989.
- De Teresa Trilla E., "Idea y orden formal-Una hipótesis sobre el proceso proyectual," *Anales de Arquitectura*, Madrid 1989.
- El Croquis n.20, *Numero monografico su Rafael Moneo* Valles, apr. 1985.
- Echeverría J.J., "La analogia romana", *Anales de Arquitectura*, Madrid 1989.
- Frechilla J., "Museo de Arte Romano, Merida – Paseando por el museo", *Arquitectura*, n.248, mag./giu. 1984.
- Frechilla J., *El Museo Nacional de Arte Romano en Mérida. El carácter es la construcción*. Lápiz- 37, 1986. pp. 51-54.
- Gonzalez Cubero J., "En torno a Rafael Moneo: bibliografía", *Anales de Arquitectura*, vol. 1, 1989.
- Morteo E., "Rafael Moneo. L'interno del Museo d'Arte Romana a Mérida", *Domus*, n.690.
- "National Museum of Roman Art", *A+U*, n.227, 1989.
- "Museo de Arte Romano. Mérida. Arquitecto: José Rafael Moneo", *Arquitectura*, n.248, 1984, pp.23-47;
- "Mérida (Moneo) 1980-1985. Museo de Arte Romano", *El Croquis*, 1985. pp. 75-115.
- J.M.Montaner-J. Oliveras, *Los museos de la ultima generacion*, GG, Barcelona 1986;
- I. De Solá Morales I., "Support, surface. Il progetto di Rafael Moneo per il Museo Archeologico di Mérida", *Lotus International*, n.35, 1982, pp.87-92.
- P.G. y M.S., "Entrevista con Rafael Moneo: notas sobre la poetica del proyecto", *Dos, Dos*, n.1, mag. 1996;
- Polin G., "Museo de Arte Romano. Mérida 1980-1984", *Oeste*, 3/4, 1984, pp. 6-17.
- Polin G., "Rafael Moneo. Il Museo di Arte Romana a Mérida", *Casabella*, n.501, apr.1984, pp.52-63.
- Vitale D., "Rafael Moneo architetto-progetti e opere", *Lotus*, n.33, IV/81.

Integrazione delle *lacune* senza mimetismi

Confronto:

Teatro Romano di Sagunto, progetto di Giorgio Grassi e Manuel Portaceli
Museo Nacional De Arte Romano de Mérida, progetto di Rafael Moneo



1- Museo di Arte Romana a Merida

Il Museo di Arte romana di Mérida è una opera interamente realizzata *ex-novo*, su alcuni resti romani che vengono inglobati nell'edificio.

L'intervento di Giorgio Grassi a Sagunto è un'opera di "restauro" dell'antico teatro romano.

Le metodologie utilizzate sono differenti così come è stata diversa l'accettazione da parte dell'opinione pubblica.

Il progetto di Moneo è stato accolto da più parti in modo favorevole, mentre l'intervento del "nuovo teatro romano" di Grassi, pur raccogliendo consensi da parte degli specialisti, ha suscitato lunghe e mai sopite polemiche.

Accomuna entrambi gli architetti lo stesso modo di affrontare il tema dell'evocazione dell'antichità e il rapporto con la rovina.

Nell'intervento di Grassi a Sagunto è stato criticato soprattutto l'inserimento del muro, alto 30 metri e largo 88, che si innalza all'improvviso tra le bianche case e l'acciottolato delle antiche strade di Sagunto. A molti è risultata incomprensibile la ricostruzione del nuovo sulle rovine del vecchio teatro, ma il progetto di Grassi ha preso le mosse dal presupposto che le rovine di Sagunto erano già state rimaneggiate ed erano state falsate completamente dal precedente intervento di restauro. Grassi intende con il suo progetto "*riportare la rovina ad una lettura corretta*", il primo atto non poteva quindi non essere l'eliminazione di tutte le superfetazioni stratificatesi nel corso del tempo e, successivamente, la riproposizione della tipologia del teatro romano con la ricostruzione, in chiave analogica, della *frons scena*.

Questa viene realizzata come l'avrebbero costruita i romani del I secolo, secondo le descrizioni riportate da Tacito o come è possibile dedurre dallo studio dei teatri romani dell'Asia Minore e di Orange.

Sulla *frons scenae* Grassi pone i reperti archeologici ritrovati e utilizza la tecnica di inserimento secondo la lezione di Piranesi e Schinkel. Restaura solo una parte della cavea rendendola fruibile agli spettatori, mentre lascia a rudere la rimanente parte.

Moneo realizza un museo moderno, che fa riferimento alla romanità e alla sua idea di architettura, attraverso l'uso di grandi muri e di arconi in laterizio l'idea di romanità non è solo evocata ma anche interpretata e tradotta in forme moderne.

Le tecniche di cui si serve sono analoghe a quelle usate dai romani, sottili mattoni fanno da cassaforme a perdere alla



2- Teatro Romano a Sagunto

struttura in cemento armato.

La metodologia adottata è di tipo analogico, punto di partenza è lo studio dell'architettura romana, punto di arrivo è la creazione di spazi che, pur non imitando le costruzioni antiche, riescono tuttavia a provocare le stesse emozioni suscitate dai grandi spazi della romanità. Entrambi gli architetti si propongono un identico obiettivo, vogliono che le loro architetture facciano riferimento alla 'romanità' e Moneo raggiunge l'obiettivo attraverso forme architettoniche astratte ed imponenti.

La storia diventa, come dichiarato dallo stesso architetto un "*fondamentale medium per esplorare l'architettura e per formulare propositi teoretici*".

Grassi si propone di rendere il proprio progetto, praticamente e materialmente, indifferente rispetto al tempo e vuole restituire l'edificio alla sua funzione primaria di teatro.

Progettare il restauro del teatro romano significa, per Grassi, riprendere un discorso che era stato interrotto dalla distruzione operata dal tempo e da quella degli errati restauri, significa, ricominciare e completarlo nelle parti mancanti, operare non attraverso un lavoro mimetico ma con interventi capaci di ricomporre l'unità necessaria a ricostruirne l'identità originaria che si era persa nella rovina.

Moneo non fonda insieme antico e nuovo in un tessuto continuo ma mantiene inviolati i manufatti del passato. Pur innestandosi direttamente sulle rovine e inserendo la sua griglia di pilastri e muri portanti nella struttura antica, in modo quasi casuale, riesce ad evitare i siti romani più importanti, una casa e la basilica.

Le rovine da Moneo sono risepolte in un basamento sepolcrale perchè, come dichiara lo stesso architetto: "*mi piacerebbe che la gente che visita il Museo avesse la sensazione che non solo la cripta, ma anche le pareti siano state 'trovate' negli scavi, che le mura si trovano lì dal III secolo d. C. e che sono state scoperte durante la costruzione di un altro edificio alcuni secoli più tardi.*"

L'intervento attuale deve ritrovare l'identità del Teatro e ripristinarla, tenendo conto che il Teatro è un "tipo" comune all'antichità e al mondo contemporaneo.

Le rovine, riutilizzate in nuovi progetti, spesso portano a risultati deludenti, possono apparire estranee ai nuovi edifici perchè parlano linguaggi troppo diversi, ma, come dice Venezia, può anche accadere che la rovina diventi "*un elemento fecondativo della nuova architettura*". è questo il caso del Museo Romano di Merida in cui "*i resti archeologici servono a definire la struttura del nuovo edificio, sono morfogenetici*".

Le rovine che riconosce Moneo sono intese come i segni che si conservano della storia, come ciò che rimane dell'architettura quando si priva della funzione e dell'essere attuale e appare come era già predestinata. Moneo coglie e trasforma i segni nascosti del luogo, quei segni generati dal tessuto edilizio romano, dalle tracce archeologiche, dalla maglia urbana preesistente e dalla lezione di questi segni costruisce archi romani in mattoni a vista, ripropone la pianta della basilica, crea un legame tra spazi pubblici dell'antichità e spazi pubblici del presente, attraverso materiali e forme, interpreta il dramma storico della città di Merida.

A Sagunto l'oggetto del progetto e quello dell'evocazione coincidono, non c'è niente che li tenga lontani l'uno dall'altro [...] un processo di identificazione e di confronto esclusivo, condotto fino alle ultime conseguenze, senza curarsi del risultato ma solo della sua autenticità, cioè della sua libertà.

L'obiettivo è uno solo per Grassi, realizzare l'idea del "teatro romano", del "suo spazio chiuso vertiginosamente alto e dello spettacolo impressionante della sua *scaenae frons*," tutto il resto viene escluso anche a costo di farlo apparire, come in effetti risulta, un'opera incompleta. Ma l'incompletezza è anche questa una scelta che deriva dall'aver assunto la rovina come base del progetto.

Ricomposizione “critica” dell’immagine e della spazialità originaria del reperto

Villa romana del Casale di Piazza Armerina

Progettista: Franco Minissi

Opera: Villa romana del Casale di Piazza Armerina

Tipologia di progetto: Protezione, Musealizzazione in situ di reperti archeologici.

Ubicazione: Casale di Piazza Armerina, Enna (Sicilia)

Realizzazione: 1958-fine anni Settanta

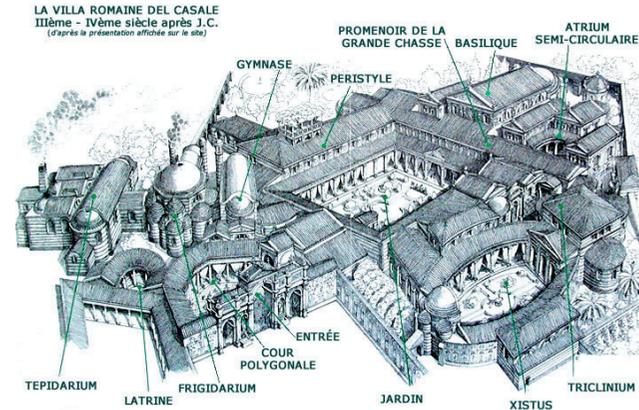
Minissi nell’intervento di protezione dei mosaici della Villa del Casale di Piazza Armerina progetta un sistema di coperture che riesce a conciliare la necessità di proteggere *in situ* i ruderi archeologici con il rispetto e il mantenimento dell’atmosfera creata dai ruderi stessi.

Il progetto, per la trasparenza e leggerezza dei materiali utilizzati, lascia riconoscibile l’impianto della villa, visibili le antiche tracce murarie e i mosaici dei pavimenti e crea uno spazio immateriale illuminato da una luce naturale diffusa, indiretta.

Minissi realizza a pieno il principale obiettivo che si propone: restituire al Casale “un’immagine volumetrica e spaziale comprensibile e non equivoca”.¹



1 - Veduta d’insieme della Villa romana del Casale



Villa Romana del Casale

Datazione: tra la fine del III secolo e l’inizio del IV secolo.

Tipologia: villa padronale (pars dominica) pertinente ad un grosso villaggio rurale (mansio), posto in contrada Sofiana, a cinque chilometri dalla villa. Utilizzata per vacanze o per la caccia.

Scavi: Le prime campagne di scavo iniziarono nel 1881, per poi riprendere dal 1935 al 1939, negli anni ‘50 fu portato alla luce l’intero complesso.

Interventi: 1941 copertura della grande sala triabsidata (Triclinium) progettata dall’architetto Piero Gazzola.

Nel 1958 venne affidato a Minissi, in seguito ad un concorso, l’incarico della conservazione e valorizzazione della Villa.

L’eccezionalità della domus è rappresentata soprattutto dai bellissimi mosaici che coprono i pavimenti della maggior parte delle stanze e presentano raffigurazioni mitologiche naturalistiche e rappresentative dei costumi del periodo.

La villa ha un’estensione di circa mq.3500 e si compone di una serie articolata di stanze, un frigidarium, un tepidarium con palestra ed un piccolo santuario.

Presenta le caratteristiche delle costruzioni a terrazza per potersi meglio adattare al terreno.

E’ suddivisa in 4 raggruppamenti:

- 1) L’ingresso principale ed il quartiere termale;
- 2) Il peristilio con camere adibite a soggiorno e foresteria;
- 3) Gli ambienti privati e la grande basilica;
- 4) Il triclinio ed il cortile ellittico.

Abitata fino al Medioevo la villa fu parzialmente distrutta dapprima dai normanni nel XII sec. e poi ricoperta da una valanga di fango.



Descrizione dell'opera

L'architetto non realizza un'unica copertura su tutta la *domus*, ma più coperture, ciascuna con materiali e tecnologie moderne e ripropone per ciascuna la forma che avrebbe potuto avere originariamente. Attraverso questa soluzione Minissi riesce a ricostruire, idealmente, l'originaria volumetria della Villa, molto articolata a causa della complessa morfologia del terreno, e a riproporre la netta distinzione tra la zona residenziale, intorno al grande peristilio centrale su cui si affaccia anche la basilica, e la zona di rappresentanza con il peristilio ellittico, la grande sala trilobata e il complesso delle terme.



Il progetto ha l'obiettivo, oltre naturalmente a quello principale di garantire la protezione dei preziosi reperti archeologici, di permettere la visione dei pavimenti musivi a un numero sempre crescente di visitatori (siamo negli anni Sessanta) e di presentarli in condizioni ottimali. Sceglie di servirsi prevalentemente della luce naturale e per ridurre al massimo i tempi e i costi di costruzione analizza dettagliatamente gli elementi che compongono il progetto e studia i modi di assemblarli e definire la razionalizzazione del montaggio dei vari componenti.

Progetta infine un sistema di coperture formato da una struttura leggera e trasparente composta da esili travi metalliche, reticolari e da elementi modulari in vetro o in laminato plastico trasparente.

La struttura è concepita come una serie di alveoli esagonali uniti a grappolo e posti a raggiera attorno ad un nocciolo centrale. Sottili montanti in acciaio, poggiati sulle tracce murarie, sorreggono la copertura. I volumi, le falde di copertura e le pareti sono costruite in materiale plastico trasparente (perspex), all'avanguardia per i tempi.

La realizzazione di passerelle aeree

consente di conservare la funzione originaria di pavimentazione ai mosaici "senza perciò tradire la musealizzazione delle condizioni d'origine", questa scelta è stata controcorrente per il periodo. perchè spesso, allora, i mosaici venivano trasportati ed esposti sulle pareti.

Passerelle metalliche sospese sulla sommità degli antichi muri perimetrali dei vari ambienti, generate direttamente dalla struttura, creano un percorso sopraelevato che permette di leggere dall'alto i mosaici, senza calpestarli e organizza l'intero percorso di visita.



1 - Veduta d'insieme
2 - Coperture poggiate sui resti dei muri perimetrali
3 - Copertura del triclinium

Luce

L'utilizzo di materiali e tecnologie moderne hanno permesso, secondo l'intenzione dell'architetto, con la loro trasparenza, di servirsi della luce naturale per illuminare i reperti.

Minissi costruisce un velario di perspex in modo da diffondere in modo uniforme la luce sui mosaici, e per oscurare, rifacendosi alla tradizione mediterranea, crea pareti laterali con pannelli a persiana in lamelle di perspex, che assicurano luce diffusa e una buona aerazione naturale degli spazi interni.

Dopo molti anni la rimozione della controsoffittatura ha lasciato a vista la struttura portante e ha aumentato l'irraggiamento solare provocando gravi danni ai mosaici.



Chiusure laterali con persiane

Materiali:

Determinante è stata la scelta di materiali e tecnologie all'avanguardia per raggiungere l'effetto di leggerezza e trasparenza voluti, ma la mancanza di manutenzione ha determinato un loro grave deterioramento.

E' stato utilizzato metallo per le travi reticolari e i pilastri.

Le coperture e pareti sono in laminato plastico trasparente o in vetro.



L'intento progettuale, perfettamente riuscito, è quello di creare uno spazio aperto, flessibile, potenzialmente estensibile e di restituire le forme originali di una villa romana, di cui viene rispettato l'impianto planimetrico, senza riproporre alcuna ricostruzione filologica o mimetica. Il progetto di Villa del Casale riesce a distinguere nettamente tra l'archeologia e architettura e realizza una perfetta ed equilibrata composizione di luce, aria, percorsi.



1 - Veduta d'insieme della domus

2 - Coperture sui muri romani

La copertura della Villa del Casale rientra nella storia della museografia archeologica contemporanea per il rifiuto di ogni tentativo di mimetizzazione o di riproduzione di falsi stilistici, per il programmato minimalismo, nella scelta di materiali e di forme non auliche, per la trasparenza e la leggerezza dei materiali innovativi e le tecnologie avanzate usate ed infine per la costante attenzione tra la necessità di conservazione *in situ* dei reperti archeologici e le cambiate esigenze di una più ampia fruizione da parte del pubblico.

Per Minissi l'intervento su preesistenze archeologiche deve avvenire in loco e consiste nel "sostituire al museo inteso come luogo il museo inteso come concetto".

Metodologia progettuale

Nell'intervento sulla Villa romana del Casale di Piazza Armerina, Minissi si trova a dover risolvere un tema nuovo: la musealizzazione e il restauro *in situ* di reperti archeologici, e soprattutto, la protezione di importanti mosaici su cui fino allora si era intervenuti staccandoli dai pavimenti e appendendoli alle pareti dei musei.

La soluzione adoperata rappresenta la concretizzazione dell'intero dibattito sul restauro e sul rapporto tra l'architettura e il restauro ed, infine, sul nuovo e l'antico, che ha coinvolto, a partire dal dopoguerra, tutti i principali studiosi del tempo (Brandi, Zevi, Pane, Ragghianti) e segna una diversa via di ricerca progettuale tesa ad affermare il pieno diritto di coesistenza della cultura del progetto del nuovo accanto all'antico, pur privilegiando l'obiettivo di salvaguardare i reperti archeologici *in situ*.

L'intervento di Minissi interpreta, nel migliore dei modi, il dibattito tra antico e nuovo e fa del progetto della Villa del Casale il manifesto del restauro del XX secolo per ciò che riguarda l'utilizzo di materiali all'avanguardia su reperti archeologici e, secondo molti studiosi, ha rappresentato quanto di meglio abbia prodotto la cultura italiana nella tutela del patrimonio storico-artistico.

Minissi interviene affidando al restauro la prima indispensabile fase di protezione dei reperti, questa fase non può essere separata dall'operato dell'architetto'.

Scrive Marco Dezzi Bardeschi: " attraverso la ricerca progettuale, di grande pulizia e modernità, l'architettura contemporanea entrava di pieno diritto nelle opere di restauro e...il contributo dell'architettura contemporanea trovava una prima legittimazione ufficiale accanto alle preziose testimonianze materiali dell'antichità." 3



Negli interventi di Minissi riescono a convivere passato e futuro, il legame che li tiene insieme è un profondo senso della modernità, esplicitato proprio dall'uso di materiali e tecnologie innovative, e una grande attenzione ad evitare il pericolo di alterazione della leggibilità del rudere archeologico. Il progetto della Villa del Casale può considerarsi " opera di assoluta modernità, di una modernità che appartiene al Novecento, secolo di continui cambiamenti, sperimentazioni e rivoluzioni. Secolo in cui l'opera d'arte perde l'aura e si affida a forme e materiali deboli, leggeri, fragili". 4

L'attività progettuale di Minissi, consapevole della difficoltà di intervenire "senza cadere in pericolosi arbitri", è caratterizzata dal rispetto dei valori architettonici del monumento antico e dal raggiungimento di uno straordinario equilibrio tra tradizione ed innovazione.

Attraverso l'applicazione di un linguaggio originale e innovativo, in rapporto con l'archeologia, realizza una soluzione architettonica trasparente, di rigorosa pulizia formale e di impatto ambientale limitato, garantendo inoltre la migliore fruizione museografica dei pavimenti musivi. ad un numero di visitatori sempre maggiore.



I principi fondamentali nei casi di coperture protettive sui siti archeologici, che faranno da guida anche per gli interventi di successivi progettisti, sono stati enunciati dallo stesso Minissi e consistono;

- nella conservazione *in loco* delle preesistenze archeologiche inamovibili.
- nella individuazione di interventi che soddisfino le esigenze di una conservazione attiva come accade nei musei.
- nella reintegrazione, almeno ideale, dell'immagine originaria delle preesistenze con il tempo ormai diventat irriconoscibili.
- nella funzione di suggerimento dell'immagine e del significato della preesistenza attraverso le stesse opere di tutela e protezione.

Le soluzioni adottate devono tenere sempre conto della necessità di offrire ai visitatori le migliori condizioni di "lettura" della preesistenza ed essere legate alle loro caratteristiche formali e al rapporto ambientale esistente tra il complesso archeologico e il contesto in cui è inserito.

Minissi suggerisce di non rinunciare ad una propria autonoma qualificazione e di operare scelte che dipendano dalla individuazione e dalle valutazioni delle cause di danneggiamento del complesso in relazione alla consistenza strutturale e che tengano in considerazione la collocazione sul territorio e la frequenza dei visitatori.

Le soluzioni progettuali più idonee alla protezione e alla comprensione dei reperti, sia singoli che nel loro insieme, devono tener conto di un progetto di intervento e di scelte tecniche e tecnologie che dovranno evitare soluzioni formali arbitrariamente fantasiose, ma anche soluzioni formali rinunciarie o realizzate con materiali poveri perché ritenute provvisorie.

Il progetto della villa romana del Casale ideato da Minissi, con l'approvazione di Brandi, concretizza i principi alla base della metodologia progettuale enunciata:

- sotto il profilo della spazialità interna

riconfigura la spazialità della villa romana attraverso coperture distinte, e conserva l'angolazione visiva originaria dei visitatori rispetto ai mosaici, attraverso il percorso sopraelevato.

- sotto il profilo semantico rimanda all'immagine più propria delle coperture provvisorie sugli scavi e non a coperture avveniristiche più adatte a ricoprire spazi per spettacoli o eventi sportivi.

Utilizza per la struttura delle coperture le articolazioni prodotte per le serre e modeste tubature idrauliche per i montanti verticali a sezione tonda.

- sotto il profilo tipologico consente agli elementi archeologici di conservare i propri ruoli, ai muri (in senso tipologico) il ruolo di muri, alle falde del tetto il ruolo di falde del tetto, ai pavimenti musivi il ruolo di pavimentazione.

- sotto il profilo grafico planimetrico i segni a terra rimangono tali e i nuovi percorsi seguono le tracce murarie preesistenti.



1 - Foto dall'alto
2 - Veduta della Villa

Nel caso della copertura della Villa Romana del Casale Minissi realizza un buon equilibrio tra la necessità protettiva del sito, con una copertura poco invasiva e che dichiara senza inganno la sua funzione, ed il rispetto per il rudere archeologico a cui si è restituita la terza dimensione. Giovanni Carbonara definisce l'intervento "*..una bella pagina di architettura, una pagina di museografia di straordinario interesse ed una di conservazione e restauro... che rispondeva perfettamente allo scopo: piena visibilità delle strutture e dei pavimenti restaurati, rispetto del sito e della sua natura.*" 5

Note

1. *Considerazioni introduttive sul tema delle coperture protettive sui siti archeologici*, in: S. Ranellucci, *Strutture protettive e conservazione dei siti archeologici*, Carsa Ed., 1996.
2. F. Minissi, "Applicazione di laminati plastici (resine acriliche) nella tecnica del restauro e conservazione dei monumenti", *Il monumento per l'uomo*, Atti II Congresso Internazionale del Restauro, Venezia, 1964.
3. M. Dezzi Bardeschi, "Da Agrigento a Piazza Armerina: Franco Minissi o della Modernità (a rischio)", *L'Architettura cronache e storia*, n. 588, 2004, pp. 744-748.
4. G. Guerrero e S.Tusa, "Attualità dell'opera di Franco Minissi"
5. G. Carbonara, "Restauro del moderno e archeologia a Piazza Armerina, La sistemazione di Franco Minissi della Villa romana del Casale", *Paesaggio urbano*, n. 1, 2006, pp.30-39.

BIBLIOGRAFIA

Scritti di FRANCO MINISSI

- Minissi F., "Applicazione di laminati plastici (resine acriliche) nella tecnica del restauro e conservazione dei monumenti". *Il monumento per l'uomo*, Atti II Congresso Internazionale del Restauro, Venezia, 1964.
- Minissi F., "Ipotesi di impiego di coperture metalliche a protezione di zone archeologiche", *Restauro*, n.14, sett. 1985, pp. 27-40
- Minissi F., *Il museo negli anni '80. Linee evolutive*, Kappa Editore, Roma, 1983
- Minissi F., *Protezione dei mosaici pavimentali della Villa Romana del Casale in Piazza Armerina. Relazione di progetto*, in Catalogo della mostra "Franco Minissi e il progetto di restauro della Villa del Casale a Piazza Armerina, Palermo 2007, pp. 27-30

Scritti su FRANCO MINISSI

- Alagna A., (a cura di), *La Villa del Casale di Piazza Armerina: dalla scoperta archeologica alla musealizzazione*, in Catalogo della mostra "Franco Minissi e il progetto di restauro della Villa del Casale a Piazza Armerina, Palermo 2007 pp, 15-26
- Alagna A., (a cura di), *Franco Minissi: profilo biografico*. in Catalogo della mostra "Franco Minissi e il progetto di restauro della Villa del Casale a Piazza Armerina", Palermo 2007 pp. 13,14
- Brandi C., "Saggio sulla conservazione delle architetture allo stato di rudere", *Bollettino dell'ICR*, 1956
- Brandi C., "Archeologia siciliana", *Bollettino ICR*, n. 27-28, 1957, pp. 93-100.
- Bernini D., *Colloqui con Franco Minissi sul museo*, Roma 1998, p. 98.
- Carbonara C., "Restauro del moderno e archeologia a Piazza Armerina, La sistemazione di Franco Minissi della Villa romana del Casale", *Paesaggio urbano*, Maggioli, n. 1, 2006, pp. 30-39.
- Cerulli Irelli M.G., *Coperture a protezione di zone archeologiche*, a cura di Maria Giuseppina Cerulli Irelli, Franco Minissi, Napoli, 1985.
- De Miro E., *La villa romana del Casale di Piazza Armerina*, Atti della IV riunione scientifica della Scuola di perfezionamento in archeologia classica dell'Università di Catania, Catania, 1984
- Dezzi Bardeschi M., "Da Agrigento a Piazza Armerina: Franco Minissi o della Modernità (a rischio)", *L'Architettura cronache e storia*, n. 588, 2004, pp. 744-748.
- Dezzi Bardeschi M., "Franco Minissi e il progetto di restauro della Villa del Casale a Piazza Armerina", *Società Siciliana per la Storia Patria*, Palermo (Giornata di studio ed inaugurazione mostra 23 aprile 2007)
- De Sessa C., "Sei interventi museali dell'architetto Franco Minissi", *L'Architettura cronache e storia*, n. 417-418, luglio-agosto, Milano, 1990.
- Griffo P., "Relazione sull'attività della Sovrintendenza di Agrigento (1941-1968)", in *Atti del Convegno Nazionale di studio sui problemi della conservazione del patrimonio monumentale e ambientale*, Agrigento 7-8 luglio 1979, p.124.
- Guerrero G., Tusa S., "Attualità dell'opera di Franco Minissi " in Catalogo della mostra *Franco Minissi e il progetto di restauro della Villa del Casale a Piazza Armerina*, Palermo 2007, p. 7
- Guerrero G., Tusa S., "Sostituzione della copertura della Villa del Casale a Piazza Armerina", *PresS/TLetter*, n. 29, 2006
- Guerrero G., Tusa S., "Il progetto di restauro della Villa del Casale", Catalogo della mostra *Franco Minissi e il progetto di restauro della Villa del Casale a Piazza Armerina*, Palermo 2007, p. 31
- Ranellucci S., "Considerazioni introduttive sul tema delle coperture protettive sui siti archeologici "in *Strutture protettive e conservazione dei siti archeologici*, con testi di Marco Dezzi Bardeschi, Mario Manieri Elia, Franco Minissi, Carsa Ed.,Pescara 1996.
- Ranellucci S., *Reintegrazione e ristrutturazione del contesto nella conservazione del patrimonio monumentale*, in "Museografia" a cura di F. Minissi e S. Ranellucci, Roma, 1992, pp. 93-94.
- Ranellucci S., *Strutture protettive e conservazione dei siti archeologici*, 1996, p. 125.
- Vivio B., "Attività sperimentale alle origini del restauro critico. Primi contributi di Franco Minissi", *Title of Source: Arkos: scienza e restauro*

vol. n. 6, 12, 2005, pp. 18-24

- Tomaselli F., *L'opera di protezione e musealizzazione dei resti archeologici della villa del Casale di Piazza Armerina, realizzata su progetto dell'architetto Franco Minissi nel 1957, ha maturato la condizione giuridica di bene culturale tutelato dalle leggi dello stato*, Edizioni Compostampa, 2007

- Tomaselli F., "Influenza del pensiero di Brandi negli interventi di restauro archeologico di Franco Minissi in Sicilia", *Atti del Conveglio Cesare Brandi oggi. Prime ricognizioni. A cento anni dalla nascita di Cesare Brandi*, Ministero per i Beni Culturali ed Ambientali, Complesso del San Michele a Ripa Grande, Roma 30 maggio - 2 giugno 2007



LA STORIA DELLA NUOVA COPERTURA

La soluzione adottata da Minissi è sempre stata molto apprezzata dalla critica operativa contemporanea (Zevi, Ragghianti, Brandi). Nei decenni successivi alla sua realizzazione l'opera di Minissi veniva stravolta dalla mancata manutenzione, da ripetuti atti vandalici, da tentativi di incendio, dall'alluvione del 1991 (con la conseguente inondazione della villa i cui mosaici furono ricoperti da uno spesso strato di fango), dalla deliberata distruzione dei controsoffitti e la sostituzione, con lastre di vetro intere, delle persiane laterali, impedendo di fatto la circolazione dell'aria, resa possibile dalle preesistenti persiane.

Nel 2004 la Regione Sicilia ha nominato Sgarbi, Alto Commissario per i restauri della Villa, e questi dà incarico agli architetti Lucio Trizzino e Mario Bellini di sostituire le coperture attuali. Gli architetti progettano una enorme cupola in acciaio e vetro di 160 metri di diametro, alta 40 metri, soluzione molto osteggiata, e nei fatti irrealizzabile, per cui, nello stesso anno, Sgarbi affida l'incarico all'architetto Guido Canali che ripropone la copertura di Minissi, realizzandola però con un sistema costruttivo modulare, rivestito da pannelli di alluminio intonacati. Anche questa ipotesi è respinta e viene quindi bandito un concorso che porta, nel 2006, all'approvazione del progetto dell'Arch. Guido Meli (Direttore del Parco Archeologico del Casale), da parte dell'Assessorato Regionale ai Lavori Pubblici.

Il progetto, redatto dal Centro regionale per la progettazione e il restauro, diretto dallo stesso Meli, propone la ricostruzione dei muri dell'intera villa con pannelli perimetrali in cartongesso, intonacati in cocciopesto, e una copertura in legno, protetta da un manto di rame.

Nel 2007, essendo ormai completamente deteriorata la copertura di Minissi a causa della mancanza di manutenzione e di interventi non qualificati, si è deciso di eliminare le coperture e l'impianto museografico vecchio, ritenuti da Sgarbi non solo non più efficienti ma anche, datati, inadeguati e incapaci "di evocare in modo significativo la volumetria originaria che risulta anzi scarsamente leggibile sia dall'esterno che dall'interno".

Nonostante da più parti si è insistentemente chiesto di non demolire l'opera di Minissi, si è proseguito con il nuovo intervento dell'architetto Meli che cancella le soluzioni proposte da Minissi, annulla la leggerezza precedente con un intervento più invasivo e illumina i mosaici con sole luci artificiali.

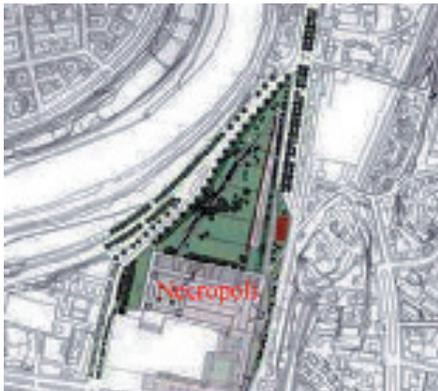
Dichiara Meli: *"Non potevamo riproporre la copertura del Minissi. Se non cambiavamo i materiali continuavano ad esserci problemi sui mosaici. La trasparenza del materiale causava una alta temperatura all'interno della villa. Oltre alla gerarchia dei volumi abbiamo ristabilito una gerarchia della luce attraverso le aperture laterali che ripropongono il ritmo delle finestre originarie".* Il soprintendente spiega che è stato ridisegnato l'aspetto della villa del Casale con la nuova copertura che consente di proteggere i mosaici dalla luce e dal sole, ma anche di offrire una visione simile all'originale. Il sistema di illuminazione realizzato, infatti, secondo Meli, «avrà un effetto emozionale che consentirà di evocare l'atmosfera originaria della villa. Queste soluzioni progettuali potranno consentire anche una visita notturna del sito», ma il nuovo intervento, a sostituzione di quello realizzato da Minissi, non ha convinto tutti quelli che, invano, con sottoscrizioni, appelli, accessi dibattiti, si erano opposti alla distruzione di un così importante intervento di architettura a servizio dell'archeologia.

Il nuovo progetto è stato inaugurato il 19 marzo 2011

Ricomposizione "critica" dell'immagine e della spazialità originaria del reperto

Copertura della necropoli di San Paolo fuori le Mura

Progettista: Francesco Cellini, Eugenio Cipollone
Opera: Protezione ed esposizione della necropoli di San Paolo Fuori le Mura
Tipologia di progetto: Copertura di protezione, conservazione ed esposizione *in situ* di reperti archeologici
Ubicazione: Roma
Realizzazione: 1998-2000



Originariamente la Basilica di San Paolo Fuori le Mura sorgeva in una pianura sulle rive del Tevere, attraversata dalla via Ostiense, il cui percorso coincideva con quello dell'attuale strada. Oggi è al centro di un'area urbanizzata, a circa 2 km dalle Mura di Aureliano.

Tra la Rupe di S. Paolo e l'ansa del Tevere, sorgeva inoltre una grande necropoli. Le tombe seguono l'andamento nord/sud dell'asse della via Ostiense e sono state utilizzate dal I sec.a.C. al IV sec.d.C., documentando il passaggio tra l'uso del rito funerario dell'incenerazione a quello dell'inumazione.



Il progetto per la nuova copertura del Sepolcreto Ostiense fa parte del programma di sistemazione dell'area della Basilica di San Paolo Fuori le Mura e rientra nel programma di sistemazione delle aree basilicali di Roma per il Giubileo del 2000.

Scavi.

Gran parte della necropoli, che si suppone ancora conservata nel sottosuolo e la cui perimetrazione è sconosciuta, deve ancora essere indagata. Nel '700, nel corso di lavori, furono scoperte le prime tombe; all'incrocio tra la via Ostiense e la via delle Sette Chiese si ebbero negli anni 1859 e 1872 importanti ritrovamenti, ma le scoperte più significative si verificarono negli anni 1897- 98, quando, nel versante orientale della via Ostiense, si operò un vasto sterro per la posa in opera di un grande collettore di scarico.

Le sepolture ritrovate nel corso di questi lavori furono purtroppo distrutte e non documentate, Negli anni 1917 e 1918, in seguito ai lavori di allargamento della via Ostiense, è stato possibile documentare il settore della necropoli, ancora oggi in parte conservata.

Nel 1933 un intervento di allargamento portò lo scavo fino alle pendici della Rupe, mettendo in luce i sepolcri attualmente visibili.

Nell'ambito delle sistemazioni delle aree basilicali per la celebrazione del Grande Giubileo del 2000, il settore del sepolcreto, scavato negli anni 1917/18, dopo un intervento di restauro e la realizzazione di una idonea copertura, è stato annesso all'area verde del Parco Schuster.

1 - 3 - Area dell'intervento di sistemazione
2 - Copertura della necropoli

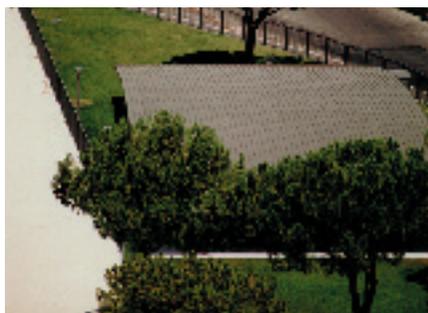
L'intervento, oltre alla sistemazione dei reperti archeologici con la realizzazione della nuova copertura del Sepolcreto Ostiense, prevede la riorganizzazione della viabilità carrabile, la nuova pavimentazione dei sagrati della Basilica, la ricollocazione del centro anziani e la ristrutturazione dell'adiacente parco Schuster.

La localizzazione delle preesistenze archeologiche è stata individuata dagli architetti Cellini e Cipolloni attraverso il recupero e l'informatizzazione dei rilievi del 1919 che sono stati confrontati con quelli da loro eseguiti.

Nel progetto viene segnalato visivamente il tracciato dell'antico muro di contenimento, che fino alla fine dell'Ottocento separava la basilica di San Paolo dalla rupe ed è stato riproposto, a protezione dei reperti, un nuovo sistema di coperture.

Descrizione dell'opera:

Il parco ha oggi una forma rigidamente triangolare ribadita dall'alternanza di percorsi pavimentati e di zone trattate a prato.



1 - Intervento di sistemazione, disegno geometrico della pavimentazione e delle zone a prato.

2 - 3 - 4 - Copertura



Il progetto ha previsto pochi ed essenziali interventi.

La riorganizzazione della rete viaria ha permesso di accorpere i resti archeologici del Sepolcreto.

La vecchia copertura provvisoria è stata sostituita da una nuova struttura più grande, gli architetti hanno progettato una sottile volta, bassa, a curvatura costante, rivestita esternamente con lamiera di rame ossidata.

Tenendo conto del problema di non compromettere lo strato archeologico e per evitare di dover effettuare nuovi

sondaggi, ci si è preoccupati di poggiare la struttura metallica, formata da pilastri binati, sulle fondazioni di quella precedente. I telai in acciaio che formano la struttura sono incernierati a terra, collegando i portali tra loro con arcarelli della stessa lunghezza è risultato semplice posizionarli, inclinandoli secondo le direttrici

radiali dell'arco della copertura.

Pannelli sandwich di copertura seguono la curvatura a raggio costante, vincolati alle travi di acciaio.

La zona archeologica è coperta a prato con aiuole dal disegno geometrico, l'area verde è inoltre arricchita da un boschetto di palme e da una fontana, nel parco giochi sono piantati pini, lecci, robinie e allori.

Materiali

La zona pedonale è stata pavimentata con lastre di travertino trattate a quadroni.

L'ampia tettoia arcuata, a protezione dei resti antichi, è stata realizzata in rameossidato.

I parapetti sono in acciaio e tutte le strutture metalliche sono trattate con vernici nere micacee

A rendere minimalista l'intervento contribuisce anche la scelta ridotta dei materiali, utilizzati in modo molto semplice.

Ad indicare il tracciato dell'antico muro di recinzione della vigna che delimitava, fino al secolo scorso, la sede stradale di via Ostiense e di via della Sette Chiese e che oggi separa l'area del Centro anziani dal parco, si è realizzato un lungo muro che serve anche da seduta.

Il tracciato del vecchio muro di sostegno è stato riproposto infatti mediante una panca in muratura e pietra, eseguita solo in parte perchè sostituita, in fase di realizzazione, per ragioni di sicurezza, da cancellate. La panca, nelle intenzioni progettuali, aveva la funzione di riproporre solo una traccia visiva del preesistente muro poichè obiettivo degli architetti era inserire la zona archeologica all'interno della zona pedonale e restituirla interamente alla fruizione dei cittadini.

Per questo si era scelto di segnalare la separazione tra la zona pedonale e quella archeologica solo attraverso il segno di una diversa pavimentazione.

Luce

I progettisti hanno privilegiato la luce naturale e, per aumentarne l'effetto luminoso, hanno reso chiaro l'intradosso della volta ribassata.



« La storia diventa il campo di una ricerca attiva infinitamente interessante e illuminante, alla scoperta dei modi, dei trucchi, delle difficoltà, dell'intelligenza, della capacità, della profondità, della poesia di chi ci ha preceduti. »
Francesco Cellini, "Catene evolutive", Lotus, n. 81/1994, p.107

Metodologia progettuale

La metodologia progettuale degli architetti, desunta dalle loro stesse dichiarazioni, è basata sulla necessità di ripercorrere continuamente il processo che sta alla base del progetto, di ripensarlo e affinarlo ripetutamente.

Scrivono di essere convinti della necessità di ampliare la comprensione estetica della realtà fisica, *"...una vera architettura della costruzione dovrebbe tendere ad un'estetica ... evoluta ed ampia: un'estetica delle tensioni interne, del peso, del tatto, del calore, delle procedure, dei modi. Assieme, essa abbisogna della conoscenza storica di tutto questo: delle esperienze, del lavoro, delle tecniche, delle ricette, dei trucchi.[...]"*¹

Gli architetti basano il loro iter progettuale sulla conoscenza approfondita della situazione del sito, compiono un paziente lavoro di ricerca storica, che porta al recupero dei rilievi preesistenti, a cui fa seguito la comparazione minuziosa con quelli attuali.

L'attento studio di comparazione dei rilievi ha consentito di individuare, con esattezza, l'ubicazione delle preesistenze archeologiche e il tracciato dell'antico muro di contenimento che, fino alla fine del XIX secolo, separava la rupe di San Paolo dalla Basilica.

Non potendo recuperare l'antico rapporto della Basilica con la rupe, alterato definitivamente dal raddoppio della sede stradale della via Ostiense, l'intervento progettuale si è dovuto limitare ad indicare, attraverso un "segno visivo", il tracciato del vecchio muro di sostegno.

I progettisti hanno disegnato una panca in muratura e pietra che riproduce l'antico perimetro in modo che non vi fosse cesura tra le due zone, che potessero anzi interagire tra loro e, ai cittadini, fosse consentita la libera fruizione dell'area archeologica.

Purtroppo, per ragioni di sicurezza, la panca è stata, in alcuni tratti, sostituita da cancellate.

La copertura è stata progettata tenendo conto dei difetti della vecchia, gli architetti hanno dovuto risolvere soprattutto il problema dell'illuminazione dei reperti, evitando il brusco passaggio dalla luce esterna alla penombra interna che rendeva difficoltosa la precedente visione delle antichità in mostra.

Come si può evincere dagli stessi scritti dei progettisti c'è il tentativo di liberarsi dell'identità "forma uguale funzione" per riscoprire il valore autonomo dell'immagine architettonica. Un'immagine capace di parlare della memoria dei luoghi, della storia del costruire, dei valori percettivi, psicologici ed estetici degli uomini, e che, per tutte queste ragioni, non può basare i suoi spunti progettuali sui soli meccanismi funzionali degli edifici.

L'intero progetto è volto ad evidenziare la contemplazione della complessa stratificazione dei colombari e degli antichi sepolcri, i progettisti sono intervenuti con una soluzione minimalista, preoccupati che l'attenzione dei visitatori non venga distratta dai reperti storici.

Il loro lavoro ha avuto come obiettivo soprattutto la semplificazione del progetto che ha portato ad un disegno scarno, alla scelta di pochi materiali e alla razionalizzazione della loro messa in opera.

Cellini sintetizza la sua metodologia progettuale descrivendo la necessità *" di comprendere simultaneamente il senso delle parti, il loro ruolo, i bisogni che devono essere soddisfatti, le procedure, le sequenze, il lavoro."*

NOTE:

1- F. Cellini, XIX Esposizione Internazionale Triennale di Milano, 1996

Ricomposizione “critica” dell’immagine e della spazialità originaria del reperto archeologico

Protezione ed esposizione reperti romani a Coira

Progettista: Peter Zumthor
Opera: Museo di reperti romani a Coira
Tipologia di progetto: Intervento di tutela e musealizzazione
Ubicazione: Coira - Cantone Grigioni (Svizzera)
Realizzazione: 1985-1986

Dal 1986 nell’edificio di protezione, progettato dall’architetto Zumthor, sono conservate e protette le testimonianze edili e i dipinti murali dell’insediamento civile *Curia Raetorum* costruito dai romani. nel 15 a.C.

Sono esposti inoltre reperti che vanno dal periodo neolitico fino all’epoca romana.

Peter Zumthor realizza un rivestimento protettivo dei beni archeologici e un museo per l’esposizione degli oggetti ritrovati.

L’intervento consiste in tre cubi di legno collegati fra loro da stretti percorsi che perimetrano i resti delle fondazioni di due edifici romani, e di un terzo edificio di cui è attualmente visibile un unico angolo.



Coira è la città più antica della Svizzera. Scavi archeologici hanno rivelato che i primi insediamenti risalgono all’età della pietra, 3000 a.C. circa.

La regione, compresa tra le Alpi retiche e il Danubio, la “Raetia”, fino a circa l’anno 400 fu sottoposta ad un intenso intervento di romanizzazione.

Nel Welschdörfli (Seilerbahnweg), sul territorio della Città di Coira, sulla riva destra del fiume Plessur, poco a monte della sua confluenza col Reno, alle falde sud-occidentali del monte Hochwang, si trovano i resti dell’insediamento civile romano, *Curia Rhaetorum*, importante stazione sulle vie di comunicazione romane attraverso le Alpi Retiche.

Fu, dal 15 a.C., campo fortificato dei romani, col nome latino di *Curia Raetorum*. Nel IV sec. d. C. Coira è stata la capitale della provincia duria.

Fin dai tempi dei primi insediamenti romani fu considerata, per la particolare conformazione morfologica, essendo circondata da altopiani e valichi lunghi e tortuosi, il confine naturale contro le popolazioni che venivano dalle pianure del Danubio e, fino al tempo di Giustiniano, rappresentò l’estremo baluardo contro le invasioni dei germanici.

Teodorico, ritenendo questa città, e le valli che la circondavano, importantissime per la difesa di tutta la regione italica realizzò numerosi ed importanti lavori di fortificazioni militari.

Il contatto con le popolazioni barbariche avvenne in maniera pacifica e il loro insediamento non determinò cambiamenti sugli usi ed i costumi delle valli.

Scavi

Scavi, iniziati nel XVIII, secolo hanno portato alla luce reperti romani ma solo dall’inizio del XX secolo il Museo retico ha iniziato le prime operazioni di scavo pianificate, che sono stati accuratamente documentate.

Tra il 1970 e il 1975 si è scavato nell’area della giardiniera Ackermann e sono stati ritrovati resti di edifici ben conservati, ed è stato scoperto un quartiere completo romano.

1 - Il Museo dei reperti romani. Esterno

Descrizione dell'opera

I corpi realizzati per proteggere i resti dell'antico insediamento romano sono stati ideati come una ricostruzione astratta dei volumi dei tre blocchi edilizi di età romana, di cui seguono le tracce murarie preesistenti.

I muri, leggeri, sono stati realizzati in lamelle di legno assemblate orizzontalmente in modo da lasciare filtrare all'interno la luce e l'aria, seguono il perimetro delle antiche costruzioni e determinano forme elementari, segnalando, nella città contemporanea, la presenza di antiche preesistenze.



Gli spazi, all'interno del guscio protettivo, si riferiscono agli interni romani e appaiono permeabili alla luce, al contrario, all'esterno, le costruzioni in legno, con le loro forme geometriche chiuse, sembrano, almeno al primo sguardo, impenetrabili.

Assi orizzontali di legno, distanziate da montantini, anch'essi in legno, formano pareti apparentemente compatte, in realtà le doghe, assemblate in orizzontale, non sono perfettamente accostate e la sottile striscia di aria che si interpone tra esse crea un effetto di dinamismo, diminuendo l'impressione iniziale e lasciando intravedere l'interno e, soprattutto, permettendo l'entrata di luce e suoni.

Questo piccolo artificio, che rompe la prima impressione di impenetrabilità, rende meno netta la distinzione dentro-fuori, il passaggio del vento e della luce crea, all'interno, effetti di smaterializzazione delle pareti e una inaspettata luminosità diffusa, mentre all'esterno, di sera, l'illuminazione interna rende questi corpi trasparenti, lasciando compatta solo l'alta base che corrisponde al rivestimento metallico.

La struttura, al primo sguardo superficiale, dà un'impressione quasi di provvisorietà e ricorda, per la sua austerità, per la scelta degli stessi materiali poveri e per l'identica lavorazione, le costruzioni rurali alpine.

Le pareti in legno sono interrotte da due sole grandi finestre che rappresentano le uniche possibilità di guardare all'interno. Il valore di eccezionalità delle aperture è evidenziato dall'uso di un materiale diverso, non più, come il legno, naturale e semplice, ma supertecnologico, nero, lucido.

Tutti gli elementi mobili, panche, divisori, sono posti in modo da creare ostacoli al calpestio dei reperti antichi, che, tuttavia, restano ben visibili. Una pittura murale, ritrovata sul pavimento dell'edificio romano più grande, restaurato e rimesso *in loco*, riesce a suggerire l'altezza originaria delle case.



I percorsi interni ed esterni sono realizzati in metallo, le passerelle consentono la visione dall'alto, piccole scale, sospese, poggiano sul suolo del sito in modo puntuale, si nota la continua preoccupazione della salvaguardia e del rispetto per i resti e tutti gli elementi di arredo dalle passerelle, alle vetrine, alle luci si caratterizzano per l'estrema leggerezza e semplicità del disegno.

Anche i grandi lucernari che bucano il tetto galleggiano aerei nonostante la loro apparente pesantezza e contribuiscono a creare un'atmosfera di assoluta quiete.

Luce:

La luce con i suoi riflessi particolari, con i suoi effetti di illuminazione diffusa, è la protagonista degli spazi del Museo, lo è, soprattutto, la luce naturale che le superfici

legno assorbono in modo disuguale, mentre l'illuminazione artificiale è data da una serie di punti luce sospesi. La luce zenitale passa attraverso i grandi lucernari neri.

Materiali:

“Ritengo che nel contesto di un oggetto architettonico i materiali possano assumere qualità poetiche. A tal fine, occorre generare nell'oggetto stesso un legame adeguato fra forma e significato, poiché di per sé i materiali non sono poetici.”¹

Per Zumthor importante è la scelta dei materiali e il modo di lavorarli per trasformare la materia in qualcosa di più di quello che è, farla giocare con luce ed aria *“fino a trascendere la propria materialità”*. I materiali utilizzati sono pochi, il legno, elemento naturale, per le pareti, il ferro trattato, per tutti i tipi di collegamenti.

Alle pareti in legno grezzo, e alla sua lavorazione artigianale, capace di creare una materia vibrante e quasi smaterializzata, si contrappongono il corpo ingresso, i collegamenti, l'alta zoccolatura interna delle pareti e le aperture, tutti realizzati in un materiale tecnologico, metallo nero, lucido, materia definita e compatta.

L'intervento di Zumthor appare particolarmente interessante perchè basato sulla reinterpretazione contemporanea delle metodologie costruttive dell'architettura alpina in legno.

Percorsi:

Uno dei corpi in legno è caratterizzato dall'inserimento del blocco ingresso, questo corpo, che fuoriesce e che è un elemento concluso, svolge un'importante funzione emotiva perchè sottolinea il passaggio dall'esterno all'interno. L'accesso avviene attraverso un corpo metallico nero che si sagoma a formare una scala di accesso sospesa, che non tocca in alcun punto il suolo.



Diverse sono le ragioni che hanno portato alla progettazione di questa scala, ragioni funzionali, per evitare che la neve copra i gradini, ragioni rappresentative, per evidenziare il ruolo eccezionale dell'ingresso, ma anche ragioni emozionali che coinvolgono il sentimento di accedere all'interno di un'architettura.

Zumthor, con la progettazione di questo particolare passaggio, sottolinea l'atto di entrare in un'architettura e, conseguentemente, far ripensare al vero significato di compiere il passaggio esterno - interno costruito. Questo passaggio non può lasciare mai indifferenti, ma quando, come in questo caso, il luogo è un luogo antico, assume un significato speciale: le entrate rappresentano il passaggio tra presente e passato storico.

“D'un tratto siamo obbligati a pensare allo spazio, al salire, al varcare un limite, premessa indispensabile per poi godere appieno della poesia dello spazio interno. E' questo dettaglio che riesce a raccontarci lo sbalordimento che provoca l'architettura, il fatto che lo spazio costruito non può essere insignificante, ma bensì stimolante, per poter indurre alla riflessione.”²

Gli ingressi romani, visibili come proiezioni di sezioni di muro, sono stati da Zumthor racchiusi in volumi che lasciano vedere l'interno.

Il visitatore è accompagnato nel passaggio verso l'antico, entrato attraverso il blocco scala, percorre una lunga passerella sospesa e attraversa un buio tunnel di collegamen-



Io sono un architetto-autore: la precisione e il prendere tempo sono concetti che mi piacciono....
L'architettura è un'arte dei sensi, la si percepisce con i sensi...
 Peter Zumthor

Metodologia progettuale

“Progettare è, per Peter Zumthor, un percorso permeato di immagini, ricordi, atmosfere. Ed è attorno ad esse che il progetto si costruisce, sul ricordo di un’atmosfera vissuta, di un’immagine e del potere rievocativo insito nella sua stessa natura.” ³

“Spesso ho l'impressione che gli edifici in grado di sviluppare una presenza particolare nel proprio luogo, soggiacciono a una tensione interiore che rinvia oltre, al di là di quel luogo. Essi costituiscono il proprio luogo concreto attraverso il loro mondo. In essi, ciò che deriva dal mondo si è coniugato con ciò che è locale.”

“Spesso ho l'impressione che gli edifici in grado di sviluppare una presenza particolare nel proprio luogo, soggiacciono a una tensione interiore che rinvia oltre, al di là di quel luogo. Essi costituiscono il proprio luogo concreto attraverso il loro mondo. In essi, ciò che deriva dal mondo si è coniugato con ciò che è locale.”

Aggiunge Zumthor che se un progetto si rifà solo alla tradizione e alla storia, se si limita a realizzare ciò che il luogo stesso gli suggerisce, risulta privato del confronto con il mondo contemporaneo, ma al contrario, se un progetto non si lascia influenzare dal coinvolgimento attivo del luogo manca “...l'ancoraggio sensuale dell'edificio nel proprio luogo”, si sente “la mancanza del peso specifico di ciò che è locale.” ⁴

Il rapporto con il luogo su cui costruire è per Zumthor basato sulla necessità di comprenderne la storia “che è fatta di tracce e di stratificazioni.”, ma questa comprensione non deve limitarsi allo studio e all'analisi perchè il processo di appropriazione del luogo quale “‘contenitore di storia’ non dipende solo dall'intelletto.

Nel suo libro *Pensare l'architettura* Peter Zumthor spiega in modo chiaro come si sviluppa il suo processo progettuale che consiste nel : “...produrre delle immagini interiori, è un processo naturale che tutti conosciamo.

È parte integrante del pensare.

Pensare associativamente, selvaggiamente, liberamente, ordinatamente e sistematicamente per immagini, per mezzo di immagini architettoniche, spaziali, colorate e sensuali. Ecco la mia definizione prediletta del progettare.” ⁵

Spiega Zumthor in “*Atmosfera*” il procedimento di progettazione che preferisce , “dapprima pensare l'edificio come fosse una massa d'ombra e solo in un secondo tempo, come in un processo di scavo, mettere le luci, far filtrare la luce nell'oscurità. [...] Il secondo procedimento consiste nel sistemare consapevolmente i materiali e le superfici in una certa luce. Poi bisogna guardare come riflettono i materiali e a quel punto si scelgono per creare un insieme coerente” ⁶

Nel progettare i corpi attorno ai reperti romani Zumthor definisce degli spazi che hanno la qualità di saper proteggere e avvolgere i resti archeologici ma, soprattutto, crea spazi che emozionano e danno ai visitatori un senso di quiete, riesce a dare “il massimo di emozione nel massimo di rigore”.

Zumthor, come aveva fatto anni prima Minissi, segue i muri romani ma non li realizza con superfici trasparenti. Si serve di una struttura leggera, solo apparentemente impenetrabile, formata da lamelle inclinate di legno, che ricrea l'antico corpo, lasciando però filtrare aria, luce, vento e suoni. La struttura protettiva è stata ideata come una ricostruzione astratta degli antichi volumi, suggerendo la posizione

.....“Un edificio può assumere qualità artistiche quando le sue forme e i suoi contenuti molteplici confluiscono in una forte atmosfera di fondo. Ma questa artisticità non ha nulla a che vedere né con l'originalità né con la configurazione singolare ed ingegnosa. Ha a che fare invece con la saggezza, la ragione e soprattutto la verità.”

Secondo Zumthor il processo di appropriazione del luogo quale “ ‘contenitore di storia’ non dipende dal solo intelletto, e per questo non basta limitarsi allo studio e all'analisi, ma ha motivazioni più profonde.

Zumthor afferma che gli edifici spesso riescono a sviluppare una presenza particolare nel luogo in cui sono costruiti, che “soggiacciono a una tensione interiore che rinvia oltre, al di là di quel luogo.”

Questi edifici creando la commistione tra ciò che proviene dal mondo e quello che è proprio del luogo riescono a costruire “il proprio luogo concreto attraverso il loro mondo”.

“Rigorosa, ascetica, distillata” così viene definita l'architettura di Zumthor che è convinto che “l'architettura è in grado di resistere, contrastare lo spreco di forme e significati e parlare la propria lingua.”

Note

- 1 - P. Zumthor, *Pensare architettura*. Milano Electa, 2003.
- 2 - P. Zumthor, “Dalla passione per le cose alle cose stesse. 1994”, in *Pensare architettura*, Lars Müller Publishers, Baden/Svizzera, 1998, p. 37
- 3 - Peter Zumthor: *copertura dei resti Romani a Coira*, fonte: <http://www.architettura.it/sopralluoghi/19990901/>
- 4 - P. Zumthor “Dalla passione per le cose alle cose stesse. 1994”, in *Pensare architettura*, Lars Müller Publishers, Baden/Svizzera, 1998, p. 37
- 5 - P. Zumthor, “*Pensare Architettura* - op.cit.
- 6 P. Zumthor, *Atmosfera. Ambienti architettonici. Le cose che ci circondano*, Electa, Milano 2007

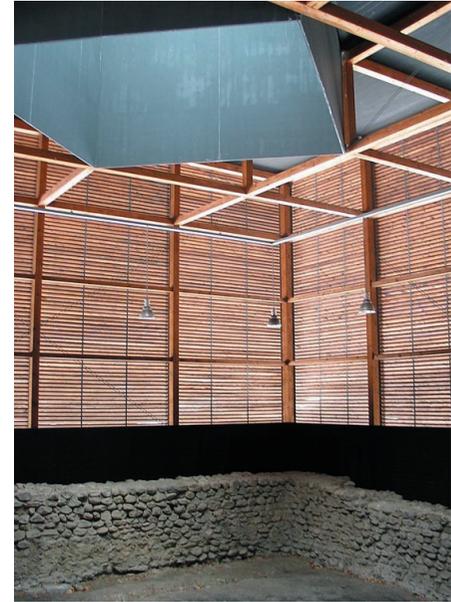
BIBLIOGRAFIA

Scritti di Peter Zumthor

- P. Zumthor, *Pensare architettura*, Electa, Firenze 2003.
- P. Zumthor, *Atmosfera. Ambienti architettonici. Le cose che ci circondano*, Electa, Milano, 2007.
- P. Zumthor *Works. Buildings and Projects 1979-1997*, Birkhäuser - Publisher for Architecture, Basel Boston Berlin, 1999, pp. 13-31
- P. Zumthor, “Dalla passione per le cose alle cose stesse. 1994”, in *Pensare architettura*, Lars Müller Publishers, Baden/Svizzera, 1998,
- P. Zumthor : Spirit of Nature Wood Architecture Award 2006 . Helsinki : Wood in Culture Association, 2006
- P. Zumthor. Tokyo : A+U Publishing, 1998 (A+U Architecture and Urbanism ; 1998-2)
- P.Zumthor, & C. Baglione, “Peter Zumthor: Casa Z, Coira, Svizzera.” , *Casabella*, 70(747) (2006), pp. 56-67.
- P. Zumthor, *Brief encounter: Peter Zumthor* [interview]. RIBA Journal, 113(7) (2006), p.10
- P. Zumthor, “Peter Zumthor: Corpo sonoro, padiglione della Svizzera, Expo Hannover 2000”, *Casabella*, 64(681),(2000), pp. 62-69.
- P. Zumthor, “La batterie: Le pavillon suisse de l'expo 2000 à Hanovre, architecte: Peter Zumthor”, *Faces*, 44, 1998, pp.18-20.
- P. Zumthor & H. Nakao, Peter Zumthor. A + U: Architecture and Urbanism, 1998 Feb., Extra Edition,
- P. Zumthor, C. Baglione, (1996). “Peter Zumthor: Centro internazionale di documentazione ‘topographie des terrors’, Berlino”, *Casabella*, 60(639), pp. 2-11.
- “P. Zumthor “, *Architecture d'Aujourd'Hui*, n. 299, (1995), pp. 106-111.

Scritti su Peter Zumthor

- C. Baglione, “Peter Zumthor: Costruire la memoria, conversazione con Peter Zumthor “, *Casabella*, 69 (728-729) (2004), pp.72-81.
- E. Scaramellini. *Peter Zumthor: copertura dei resti Romani a Coira*, <http://www.architettura.it/sopralluoghi/19990901/> “Carlsberg for Zumthor”, *Architectural Review*, 205(1220),(1998) p.17.



Ricomposizione “critica” dell’immagine e della spazialità originaria del reperto

Villa Romana ad Olmeda, Copertura e Musealizzazione

Progettista: Ignacio Garcia Pedrosa, Angela Garcia de Paredes

Opera: Villa romana di Olmeda

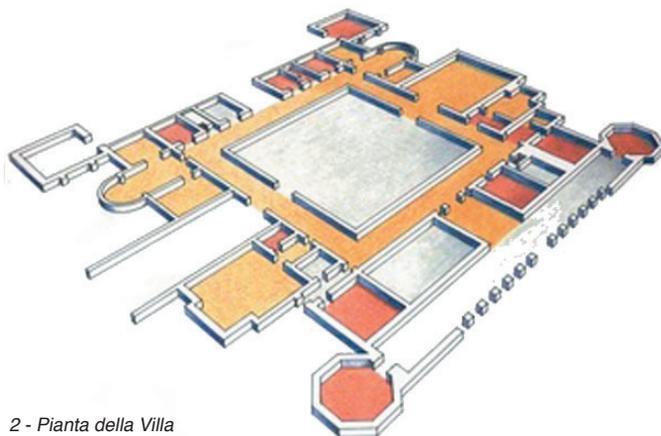
Tipologia di progetto: Intervento di tutela e musealizzazione, Centro studi per turisti e archeologi

Ubicazione: Olmeda, Palencia (Spagna)

Realizzazione: 2009

Verso la metà degli anni Novanta fu previsto un intervento di salvaguardia per la villa romana, scoperta nel 1968, e fu bandito un concorso di architettura per un progetto di protezione ed esposizione dei resti archeologici.

Lo studio “Peredes Pedrosa arquitectos” vince, nel 2004, il concorso, bandito dalla Diputacion de Palencia, con un progetto che prevede, oltre la sistemazione del ritrovamento, la copertura degli scavi, la protezione *in situ* dei mosaici e l’allestimento di un Centro espositivo e di un Centro studi per turisti e archeologi.



2 - Pianta della Villa



1 - Villa Romana di Olmeda

Il sito presenta una straordinaria stratificazione, oltre alla villa romana include una casa della I età del ferro, un cimitero visigota e un cimitero medievale.

Villa romana di Olmeda

Datazione: IV secolo, venne poi abbandonata nel secolo V

Tipologia: villa rurale.

Le stanze della casa sono distribuite intorno al patio centrale e comunicano attraverso il peristilio.

Il prospetto principale a sud presentava due torri ottagonali collegate da una galleria colonnata, mentre, sul prospetto a nord, si elevavano due torri quadrate.

L’eccezionalità della villa di Olmeda, una tra le più complete e ricche della Spagna romana, è rappresentata soprattutto dai bellissimi mosaici che coprono i pavimenti della maggior parte delle stanze, particolarmente bello è il mosaico che rappresenta la storia di Achille che si trova nella sala principale.

La villa, per dimensione e per la presenza dei ricchi mosaici, può essere paragonata alla villa romana di Piazza Armerina, anche se presenta una struttura architettonica semplificata.

E’ composta da un grande peristilio, dalle terme, da vari ambienti di rappresentanza ed è molto ricca di decorazioni.

Scavi: la villa fu ritrovata nel 1968, in modo casuale, in seguito alla scoperta di un reperto bronzeo di età romana.

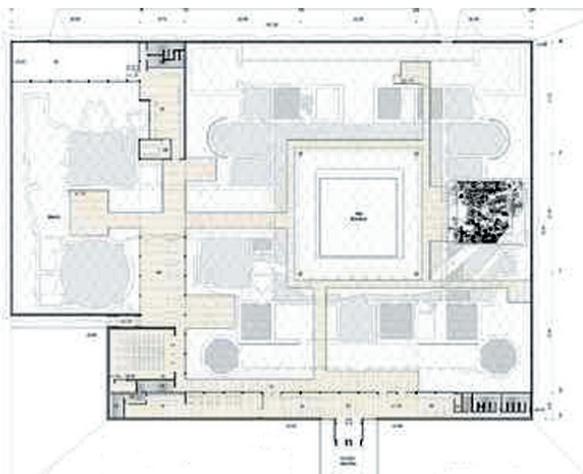


1 - 3 - Interno della Villa

Descrizione dell'opera

Il progetto ha previsto, all'interno dell'area archeologica, quattro nuove costruzioni che interferiscono con il percorso espositivo.

L'ingresso all'area archeologica, segnalato da un capitello in marmo ritrovato negli scavi della villa, avviene lungo un percorso curvilineo fiancheggiato da cipressi, percorrendo il sentiero si trova un parcheggio a raso, collocato in modo da non essere visibile dal circuito espositivo.



I quattro padiglioni che, nella forma e per il materiale scelto, ricordano i tronchi d'albero del bosco vicino, sono rivestiti in legno e sono notevolmente ribassati rispetto all'intradosso della copertura generale.

Nel primo dei padiglioni, collocato sul perimetro della villa, verso un ampio spazio esterno di accoglienza, sono posti il vestibolo di accesso, il bookshop, la caffetteria, i servizi e gli uffici.

Il secondo padiglione ospita la sala espositiva e l'*antiquarium*, il terzo l'*auditorium* e il quarto il laboratorio di restauro, vicino all'accesso per il personale.

Questi ultimi tre padiglioni si snodano lungo un percorso leggermente rialzato rispetto al livello dell'area archeologica.

Un'ampia copertura metallica, a volte ribassate, sorretta da 24 pilastri, protegge l'intero complesso architettonico.

Il problema della copertura del sito archeologico è stato in gran parte risolto con la realizzazione di moduli romboidali in acciaio che si uniscono con pezzi speciali negli angoli, creando volte a botte ribassate, in acciaio, con travi di grandi dimensioni, sempre in acciaio.

I sostegni puntiformi sono disposti secondo una maglia longitudinale (ABACA) che segue la planimetria della villa, iniziando dall'impluvio quadrato.

La struttura romboidale è un sistema costruttivo modulare prefabbricato in officina, e le dimensioni dei rombi hanno permesso il trasporto e facilitato l'assemblaggio *in situ* di archi completi, di 25 metri di luce, che sono stati innalzati fino alla posizione finale, per fissarli, mediante viti, agli elementi consecutivi.

Il carattere avvolgente e, al tempo stesso, permeabile della copertura si associa a un piano intermedio in grigliato metallico che

2 - Pianta della Villa





1 - Esterno della Villa

ricopre i padiglioni e i mosaici, questa soluzione a maglia, che può essere letta chiaramente dall'interno, crea un'immagine di leggerezza e semplicità strutturale.

I mosaici sono delimitati da pareti in fibra di vetro e resina per ricostruire parzialmente lo spazio originario delle stanze e favorire la contemplazione dei mosaici in ambiti differenziati.

Infine per separare le camere si sono impiegate reti metalliche semi-trasparenti che imitano, come scrive Pedrosa, "col linguaggio del secolo XXI" i muri delle stanze di questa grande casa, senza ostacolare una visione globale di tutta la villa nel suo insieme e in modo da fare intuire le proporzioni di ogni ambiente.

Questa soluzione permette anche di fare recuperare la terza dimensione alle camere pavimentate, di incorniciare i mosaici e favorirne l'illuminazione.

Le passerelle aeree permettono la visione dei mosaici a distanza ravvicinata.

Si presenta in questo modo al visitatore un organismo complesso nel quale i diversi ambienti che formano la villa si possono osservare separatamente ma, nello stesso tempo, è possibile ammirare con un solo colpo di vista tutto lo scavo.



2 - interno della Villa



3 - Muro esterno in cemento bianco e parete in acciaio corten

La facciata che racchiude l'edificio è formata da una base di cemento bianco trattato a doghe verticali e da una superficie di polycarbonato traslucido che permette di illuminare, evitando abbagliamenti.

La grande copertura di polycarbonato e il tetto sono nascosti esternamente da una lastra di acciaio corten, a zig-zag, che presenta forature irregolari che consentono il passaggio della luce filtrata e creano un interessante gioco di riflessi.



L'andamento a zig zag del rivestimento ha anche una finalità protettiva, fa, infatti, da ostacolo al forte vento della pianura.

In vari punti del percorso sono stati progettati alcuni spazi espositivi, audiovisivi e per uffici, utilizzando per le pavimentazioni, le pareti e i soffitti lo stesso tipo di legno.

L'inserimento nel paesaggio è ottenuto attraverso l'utilizzo del rivestimento in acciaio corten che ricopre la struttura, e diventa elemento caratterizzante dell'intervento, evocando il colore ocra, tipico della campagna castigliana.

Inoltre, il rivestimento metallico varia la densità delle perforazioni, gradatamente, verso la zona superiore, e si apre verso il cornicione e verso il cielo, integrandosi e, per certi versi, imitando, il paesaggio alberato circostante. Questa variazione del passaggio della luce all'interno genera punti di maggiore luminosità e di ombra, come se si stesse dentro un gran bosco di pioppi.

Materiali

La copertura è realizzata in moduli romboidali e pilastri in acciaio, è ricoperta in policarbonato e controsoffittata con un grigliato metallico.

I prospetti esterni sono in cemento bianco, nella parte inferiore, e policarbonato, nella parte superiore.

I padiglioni sono rivestiti in legno, così come tutta la pavimentazione.

Le pareti che sostituiscono gli antichi muri che perimetravano gli ambienti romani sono in rete metallica semitrasparente.

Le paretine che circondano i mosaici sono in fibra di vetro.

Le passerelle hanno pavimento in legno e ringhiere in vetro.

La scelta dei materiali, per l'esterno, è stata dettata dal desiderio di inserirsi in modo quasi mimetico nel paesaggio. Per l'interno è stata condizionata dalla volontà di restituire la spazialità antica attraverso l'uso di elementi leggeri, trasparenti, che denunciassero l'appartenenza alla modernità.

Tutti i dati informativi sono forniti in modo interattivo e in diverse lingue attraverso impianti audiovisivi e computers con rappresentazioni virtuali tridimensionali.



Metodologia progettuale

Il tema di architettura sotteso al progetto di protezione e valorizzazione di Angela Garcia de Paredes e Ignacio Pedrosa investe il confronto tra diverse epoche storiche e affida all'archeologia il ruolo di guida nell'architettura contemporanea.

Gli architetti impongono al progetto non solo l'obiettivo di proteggere e riparare alcuni resti archeologici mediante una copertura a ponte, ma, soprattutto, intendono "restituire al luogo il carattere monumentale che aveva avuto un tempo".

Per "trasmettere questa importante eredità del passato" realizzano un Museo, dall'apparente immagine di volume boscoso, che convive, confondendosi, con le altre zone verdi dei pioppeti, nella pianura di Saldaña.

In un terreno agricolo che mostra ancora oggi i segni regolari tracciati dai romani già all'epoca della costruzione della villa, inseriscono un progetto lineare che manifesta tutta la discontinuità storica tra l'intervento attuale e l'opera d'arte antica su cui si innesta.

Il paesaggio è l'orizzonte entro cui nasce il progetto, che sembra interpretarlo, quasi mimeticamente, nei volumi geometrici elementari, nelle linee orizzontali, nelle prospettive profonde, ma per scelta culturale complessa, decide anche di esprimere costantemente la discontinuità storica per sottolineare, senza compromessi, il valore dei resti antichi.

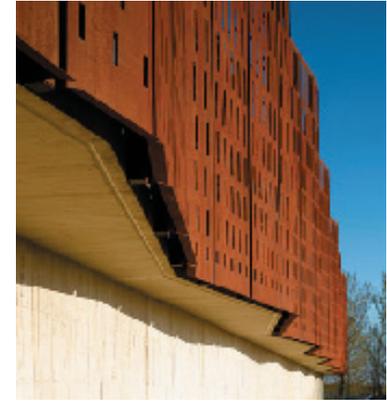
I progettisti si sono serviti di un'ampia copertura metallica, a volte ribassate, che copre l'intero sito poggiando su pochi supporti intermedi, in modo da non interferire con i reperti e consentire di percepire l'insieme come uno spazio unico.

L'estensione dell'area archeologica, il bisogno di non calpestare la pavimentazione durante l'esecuzione delle opere, e la sua ubicazione in una zona rurale, hanno condizionato la scelta di un sistema costruttivo modulare prefabbricato in officina.

All'interno, la tecnica strutturale fa in modo che l'immensa copertura sembri lievitare sull'antica villa, all'esterno la struttura perforata in acciaio corten è capace di dare ad un volume pur così grande un carattere leggero, staccato dal suolo, che ben si integra nel paesaggio circostante.

Il risultato finale è un "spettacolare" ma, al tempo stesso, semplice edificio che si integra perfettamente nell'ambiente e che è dotato dei volumi necessari per "ammirare quello che è e quello che fu questa villa." L'intera operazione architettonica si compone di più parti di intervento che formano un processo stratigrafico di sovrapposizioni per parti, sia planimetricamente, che altimetricamente.

Tutti gli elementi volumetrici nuovi e gli ambiti archeologici, parzialmente delimitati, sono uniti da un piano rialzato in doghe di legno a connessioni distanziate, la passerella di legno si dilata e comprime secondo i punti di contemplazione dei mosaici, collegando gli spazi ed articolando la visita. Il percorso interno circonda il patio centrale della villa e, da una quota sopraelevata rispetto ai mosaici, porta al visitatore fino alle terme e lo conduce ai distinti pezzi che compongono il programma funzionale dello spazio museale.



BIBLIOGRAFIA:

Scritti di Paredes & Pedrosa

- Paredes, Pedrosa, *Arquitecturas de Autor*, Navarra, 2010
- Paredes, Pedrosa, *Monospacios 3* COAM, Madrid, 2005
- Paredes, Pedrosa, *Emergentes*, 2004 -2006

Scritti su Paredes & Pedrosa

- De Palol, P., *La Villa Romana de la Olmeda*, Palencia, Diputación Provincial, 1982
- Cortes, J., *La villa romana de la Olmeda*. Guia breve, Palencia, Diputación Provincial, 2004.
- Cortes, J., *Mosaicos en la villa romana La Olmeda*, Diputación de Palencia, 2008
- Pitzalis, E., "Area archeologica di Olmeda Palencia, Paredes Pedrosa ", *Area*, 2004, n.62, pp.32-37

Ricomposizione “critica” dell’immagine e della spazialità originaria del reperto

Museo gallo-romano della domus des Bouquets a Vésone

Progettista: Jean Nouvel

Opera: Museo gallo-romano della domus di Vésone

Tipologia di progetto: Struttura espositiva, protezione.

Ubicazione: Périgueux, Aquitania, Francia

Realizzazione: Concorso 1993, Realizzazione 2003

Nel 1993 Jean Nouvel vince il concorso per il Museo Gallo-romano di Périgueux.

Il Museo rappresenta il punto di partenza di un più completo circuito di visita che include la Torre di Vésone, alta 27 metri, un tempo cella di un immenso tempio gallo-romano del I secolo, a pianta circolare, i resti dell’anfiteatro del primo secolo, che poteva ospitare fino a 20.000 spettatori, e i resti dei bastioni dell’impero bizantino, costruiti all’inizio del quarto secolo.

La struttura è realizzata a protezione della domus romana, il progetto prevede un percorso iniziale che accompagna il visitatore dal contesto generale, in cui percepisce una visione complessiva del sito, fino all’interno degli scavi, entro un “recinto archeologico”, da cui è possibile vedere gli elementi principali del paesaggio esterno (casa di Monsieur Taillefer, Torre di Vésone, mura del III secolo).

Vicino ai resti della domus è stata restaurata la casa Taillefer, del 18 ° secolo, luogo di lavoro del primo archeologo degli scavi di Périgueux. La casa, in buone condizioni, ha avuto bisogno solo di piccole modifiche per essere trasformati in uffici a servizio del museo, la sua presenza, per Nouvel, doveva avere soprattutto un valore simbolico.

Il progetto si propone la protezione ed esposizione *in situ* dei reperti archeologici e l’allestimento di un Museo per gli oggetti ritrovati. L’intervento tende inoltre a garantire continuità visiva tra le diverse stratificazioni della città e tra la città e la natura.



1. Plastico della domus di Vésone

DOMUS DES BOUQUETS a VESONE

Localizzazione:

Il Museo sorge in un’area di espansione contemporanea, ai margini del centro storico di Périgueux, ai piedi di una collina ed è caratterizzata da una mediocre architettura.

La struttura progettata da Nouvel protegge il sito archeologico della domus des Bouquettes, una vasta abitazione della prima metà del I secolo.

Oltre alla domus romana il sito presenta un’complessa stratificazione che comprende rovine di un castello rinascimentale che poggiano su mura urbane del III secolo, a loro volta costruite con resti di età romana.

Scavi

Nel 1959 durante lo scavo delle fondazioni di un progetto di case popolari sono stati individuati alcuni resti di età romana, le successive operazioni di scavo hanno portato alla luce due domus, costruite in tempi successivi, una sull’altra.

Una prima domus del I sec. fu ampliata nel II secolo, sopraelevando la costruzione di circa un metro,. Grazie a tale rialzo numerosi dipinti murali sono stati ottimamente conservati ed è ancora oggi è possibile ammirarli.

La prima domus, del I sec., apparteneva a ricchi proprietari come si può evincere dalla composizione planimetrica formata da numerosi ambienti, (sale giochi, cucina e riscaldamento ipocausto), dalle decorazioni e dagli oggetti di valore ritrovati.

La fase del II sec. presenta due peristili, terme e un giardino con vasche d’acqua.

La domus è di notevole importanza archeologica sia per estensione, circa 4000 metri quadrati sia per la presenza di muri ancora ben conservati, alcuni dei quali affrescati.

Descrizione dell'opera

Il progetto è formato da due corpi:

- da una teca, a pianta quadrata, con tre pareti trasparenti a protezione della parte più importante della *domus*, il cortile delimitato da un colonnato peristilio con le sale annesse. Questo blocco è chiamato 'grande cortile'



- da un corpo rettangolare allungato formato da due muri in muratura che, all'incrocio con la teca perde uno dei muri. Sul muro che affaccia sulla *domus*, si innestano soppalchi, su due livelli.

La pianta generale è a forma di T lievemente distorta. La scatola vetrata, che protegge il sito archeologico, è ruotata leggermente rispetto al corpo in calcestruzzo, con orientamento nord-sud.

Nell'intenzione del progettista la visita del sito deve iniziare intorno al 'muro doppio'.

'Muro doppio'

Dopo aver attraversato l'atrio vetrato di ingresso, che ingloba una ultracentenaria quercia che va oltre il tetto, il visitatore entra in un lungo edificio chiamato 'muro doppio' che costeggia il sito ad ovest e che forma un schermo per orientare lo sguardo verso la Torre di Vésone e nascondere la vista dei fabbricati di scarsa qualità architettonica.

Questa parte del Museo è riservata all'accoglienza, all'interno due spazi distinti ospitano l'atrio d'ingresso, i locali tecnici, un negozio e una parte del circuito "museo".

Il percorso è distribuito su due piani in cui vengono esposti reperti provenienti dalla città romana, risalenti al periodo compreso tra il I e il III secolo.

Le sale di esposizione permanente sono concepite come due soppalchi che si affacciano sui resti della *domus*, questa soluzione permette al visitatore, appena entrato, di godere immediatamente dall'alto di una spettacolare vista sul sito archeologico.

La visita nel Museo continua su passerelle di legno che attraversano i resti antichi e permettono di osservare *in-situ* gli le pareti dipinte, le decorazioni architettoniche, le ceramiche e i gioielli.

I principali elementi della vita quotidiana sono conservati, in vetrine tematiche, negli spazi appositi (sala da pranzo, cucina) il riscaldamento è visibile in una stanza riscaldata da ipocausto.,

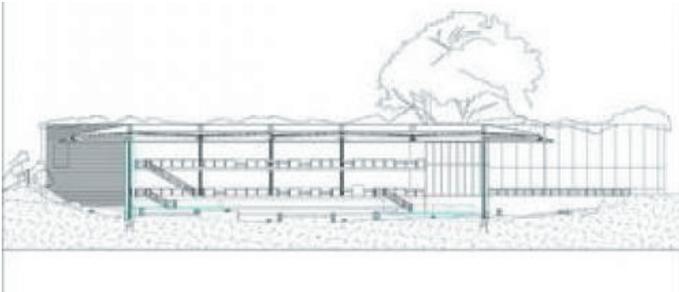
Nouvel ha più volte dichiarato che le case da lui progettate devono rivelare la civiltà e la cultura degli uomini di oggi, in questo intervento mostra l'identica intenzione di voler rivelare la civiltà degli antichi abitanti della *domus*, i gallo-romani.

Da qui la scelta di esporre gli oggetti nei luoghi in cui venivano usati, e di raccogliarli e illustrarli in vetrine monotematiche.



1. La Torre e il muro di pietra e il muro di cipressi
2. Interno del Museo, le passerelle e il disegno sul soffitto.

L'elemento principale del progetto che regola l'intera organizzazione dei percorsi e la disposizione degli ambienti, e che è anche il cuore della *domus*, è il giardino e il peristilio con le sale annesse ed è questa parte della *domus* che Jean Nouvel protegge e la trasforma in un 'grande cortile' coperto.



1. Il Museo e la casa Taillefer
2. Sezione
3. Tetto aggettante

Il 'grande cortile'

I resti della *domus* appaiono racchiusi in una teca completamente trasparente, in vetro, ricoperta da un ampio tetto di metallo che svolge la duplice funzione protettiva ed espositiva.

Le pareti sono formate da moduli sospesi di vetro trasparente per permettere di "giocare con il paesaggio che si sviluppa intorno."

Le grandi vetrate, pur proteggendo i resti antichi conservano, con la loro trasparenza, la continuità visiva tra le diverse stratificazioni della città, e tra la città e la natura.

Il gioco di luci e il paesaggio trasforma le vetrate in superfici quasi immateriali.

Ritroviamo in questo museo elementi ricorrenti in altri progetti di Nouvel, dello stesso periodo, come l'uso dei vetri appesi allo scheletro in acciaio, l'utilizzo dei riflessi per annullare il limite tra vetro e vegetazione, le gronde fuori scala.

Copertura

Un ampio tetto in metallo, sorretto da quattordici pilastri, a 9 metri dal suolo, ricopre, come un manto protettivo, gli scavi della *domus*.

La continuità con l'esterno è sottolineata dal piano di copertura che aggetta di 10 metri oltre il perimetro vetrato e che con questo artificio, protegge dalla luce i resti archeologici, estendendosi a ricoprire anche la casa Taillefer.

La pianta della *domus* è mostrata al pubblico in modo inaspettato, ma risulta facilmente comprensibile, è stata infatti riprodotta sul soffitto del Museo in tre diversi colori. Nouvel ha disegnato, in scala reale, la pianta, rispecchiandola sul soffitto e l'ha prolungata anche nella parte che si estende oltre le pareti di vetro.

Il risultato è un disegno geometrico riflesso della pianta gallo-romana che Nouvel definisce "pretesto per fare una certa eleganza grafica della semplicità che appartiene solo all'arte astratta del nostro secolo." Il disegno sulla copertura indica con il colore rosso i muri più antichi risalenti alla metà del I secolo, mentre quelli del II secolo sono segnati in giallo.



Sotto la copertura le antiche mura sono interrotte, il meno possibile, dalle pareti formate da moduli in vetro sospeso e sono, secondo l'intenzione del progettista, pareti immateriali che permettono di “ *giocare con il paesaggio che si sviluppa intorno*”,



1. 2. Vista interna degli scavi, passerella, copertura, percorso su due piani della zona espositiva con le teche degli oggetti ritrovati.

Materiali

Sono utilizzati pochi materiali, vetro, acciaio, legno.

Nella scelta dei materiali, nell'essenzialità del loro utilizzo e nella sobria e semplice disposizione dei volumi Nouvel trova il modo di far dialogare la storia con la cultura contemporanea.

Nel progetto del Museo non intende esaltare la perfezione tecnologica, coerentemente con il ritenere che “ *oggi proprio la tecnologia ci permette di nascondere il tecnicismo.*”

All'interno del Museo gli elementi strutturali sono in acciaio leggero, sottili colonne, di colore nero, sostengono le pareti, interamente in vetro, per lasciar passare il più possibile la luce naturale e consentire la visione interno-esterno.

La natura circostante e il panorama della città sono visibili attraverso gli alberi o riflessi sulle pareti di vetro.

Il ponte di legno è formato da un pavimento montato su telai metallici. con ringhiere di metallo, sempre di colore

nero, anche le scale sono realizzate in metallo.

Il calcestruzzo ha una finitura esterna a strati, si alternano fasce lisce e fasce ruvide, separate da strisce rosse e blu. Questo motivo decorativo vuole rimandare alle diverse stratificazioni presenti nel sito.

La biglietteria e il bookshop sono rivestiti da pannelli in acciaio nero.

Luce

La luce ha un'importanza fondamentale in questo progetto, come in tutta l'architettura di Jean Nouvel, il che si traduce in grandi aperture, trasparenze, pareti in vetro. Con questi elementi si viene a realizzare una architettura smaterializzata, in cui i protagonisti sono la luce e le superfici più che la qualità scultorea dell'opera.

Il potere della luce è oggi quasi un'ossessione per Nouvel: “ *Mi interessano quegli edifici che producono architetture di luce.*” Ama la luce come fosse un oggetto, ma ama anche tutte le

gradazioni della luce, dalle penombre fino al buio.

Percorsi

Il percorso museale inizia al primo piano, da qui la vista sugli scavi stupisce ed impressiona.

Utilizzando le scale in metallo nero si scende all'ammezzato del Museo e, da qui, si arriva ad una rampa sospesa in legno, che prosegue con un percorso zig zag e consente di visitare il sito.

Il percorso ligneo si sviluppa attorno e sopra le tracce dei muri antichi e, guidando i visitatori attraverso la *domus*, permette di osservare quella che doveva essere la vita quotidiana dei suoi occupanti. L'utilizzo di ghiaie colorate serve a “ *ricordare gli usi persi.*”

Le passerelle sospese creano un piano sopraelevato sugli scavi, limitando, secondo l'opinione di alcuni critici, la visione completa dei ruderi.

"Questo sito, bisogna rivelarlo e proteggerlo con nobiltà. Con tatto. Con pulizia, nella sensibilità e la cultura di oggi, per mezzo di un'architettura che avrà il temibile privilegio di confrontare la sua presenza con i fantasmi antichi."
Jean Nouvel

Metodologia progettuale

Nouvel, nello stesso luogo su cui sorgevano due *domus* costruite l'una sull'altra, in tempi diversi, intende, con il progetto del suo Museo, mostrare i reperti antichi delle *domus* ed anche il processo archeologico che le ha riportate alla luce.

Ritiene, per questo, di primaria importanza conservare tutte le memorie importanti del luogo, proteggerle e rivelarle, anche in modo didascalico, all'attenzione degli uomini di oggi.

L'architetto è ben consapevole della delicatezza del compito che gli è stato assegnato e il suo agire è mosso dal ritenere che i rapporti tra la storia e la modernità possano produrre un'architettura caratterizzata da grande poesia, *"purché siano sinceri, sensibili e giusti nella legittimità dell'atto di costruire"*.

Suggerisce egli stesso le coordinate di lettura del suo progetto: *"Una dimensione metafisica nasce dallo scarto vertiginoso e concreto tra due frammenti del reale confrontati nello spazio, in qualche metro, e nel tempo, in qualche millennio. Cosciente dei rischi di questa situazione, propongo di attenermi semplicemente a queste considerazioni, e dunque di proteggere e rivelare"*.

I momenti fondanti del progetto possono essere dunque fissati nell'intenzione di proteggere e rivelare.

Per Nouvel progettare un museo non significa solo creare le condizioni materiali per preservare i beni e difenderli dagli agenti naturali quali acqua, sole, gelo, ha anche il significato di *"proteggere il sito dalle violenze più gravi, quelle di un ambiente eterogeneo e casuale."*

Per questa ragione, dopo aver analizzato attentamente il sito e il suo contesto, definisce i confini dell'intervento e sceglie ciò che con il suo progetto vuole proteggere e conservare da ciò che va eliminato, almeno visivamente.

Con un segno immediato, un muro, una fila d'alberi, nasconde gli elementi che possono turbare la sua ricerca di coerenza, isolando il Museo dalle costruzioni che definisce *"fastidiose"*.

Con un "muro abitato" e alberi nasconde e scherma a ovest costruzioni banali e ridefinisce la dimensione storica di un parco archeologico che collega, in un percorso suggestivo, la Torre di Vésone, la villa dei Mazzi ed, a Nord, i bastioni del III secolo.

Il muro nord del Museo inquadra gli edifici medievali e rinascimentali presenti dall'altro lato dei binari.

La Torre di Vésone, originariamente al centro del Tempio romano di Venussa si intravede tra gli alberi e segna l'ingresso al Museo.

A sud alberi schermano modeste case a schiera.

Nouvel dichiara che *"i resti di architetture dimenticate sopra e attorno alle nostre città, accumulazioni di qualche decennio,"* ci permettono di capire ed apprezzare meglio le civiltà del passato e occorre leggere i loro resti *"principalmente come delle vere radici piuttosto che come semplici tracce"*.

Compito dell'architettura è quello di trasmettere emozioni, sensazioni e rivelare i valori della cultura, della civiltà di ogni tempo.

L'adesione alla modernità di Nouvel non gli impedisce di considerare la storia come strumento per conoscere meglio il presente, analizzare il passato permette di trarre spunti creativi in modo da poter partecipare attivamente al futuro, senza cedimenti nostalgici.



1. Dall'interno la vista di Périgueux

I riferimenti alla memoria servono solo per trovare nuove soluzioni “*in grado di alterare il già conosciuto e approdare verso nuove opportunità, nuove, appunto, non in senso astratto ma perchè misurate per scarto e differenza rispetto alla condizione precedente*”.¹ Nella progettazione di questo museo c'è l'intenzione di rivelare, in modi immediati e chiari, quasi didascalici, gli aspetti della civiltà gallo-romana. In questa logica va letto, ad esempio, l'artificio che usa per mostrare la pianta della *domus*, ricostruita, riflettendola, sul soffitto scuro con tratti colorati e trasformandola in un moderno quadro astratto.

Mostra gli oggetti di uso quotidiano nei locali stessi in cui erano utilizzati, li raccoglie in vetrine tematiche, spiega il funzionamento del riscaldamento ipocausto, accompagna, con il percorso delle passerelle, il visitatore a conoscere la *domus*.



1. Tetto aggettante sulla casa di monsieur Taillefer
2. Vista verso Ila Torre

Nouvel è stato definito architetto del concetto e del contesto, della smaterializzazione e dell'immagine.

La lettura e la restituzione del contesto da parte di Nouvel non è mai mimetica ma risulta sempre una versione spettacolare e diversa della realtà. “*E' più che mai il genius loci che consente di trascendere la situazione*” dichiara Nouvel.

In questo progetto troviamo applicati i suoi concetti teorici, la ricerca dell'attuazione del principio secondo cui l'architettura deve essere prima di tutto un'attività culturale, capace di rivelare i valori di una civiltà,

Nouvel, inoltre, si fa portatore dell'importanza sociale e culturale dell'architettura, impegnata nel mondo, in un continuo scambio con altre discipline.

Mostra l'attenzione per il contesto e la capacità di fare scelte selettive dei diversi elementi del paesaggio, progetta l'ambiente museale in modo da farlo percepire come un tutt'uno con l'esterno e crea un'architettura che è essenzialmente “arte visiva, produzione di immagini.” Il valore aggiunto di ogni progetto di Nouvel è “Un passaggio di sensazioni che risponde ad una domanda mai posta, allo stesso modo di letteratura, pittura, scultura. Nella consapevolezza della storia ma anche della bellezza delle soluzioni tecnologiche del presente.

Nel progetto c'è la cura per ogni particolare: il colpo d'occhio del sito archeologico dall'alto, le immagini riflesse sulle vetrate, le inquadrature, dall'interno, di elementi scelti del contesto, i collegamenti tra i vari elementi e le rovine con muri verdi e strutture architettoniche.

Note

¹ Casamonti M., *Jean Nouvel, La biblioteca di Repubblica. L'architettura i protagonisti*, 2007. p. 25

BIBLIOGRAFIA

- Cardani E., “Rivelare e proteggere, Musée Vesunna, Périgueux.” *L'Arca*, febbraio 2004, n. 189, pp. 6 -13.
- Dana K., “Jean Nouvel, Musée gallo-romain, Périgueux”, *AMC*, n. 136, septembre 2003, pp. 60 -65.
- Futadawa Y. “Gallo-Roman museum Périgueux France.”, *Global architecture*, avril 2004, n. 78, pp. 46 -61.
- Girardy - Caillat C., *Périgueux antique*, Ed. du patrimoine, Paris, Guides archéologiques de la France, 1998. p. 96
- Loriers M.C., “Musée gallo-romain Vesunna, Périgueux . Techniques et architecture”, *Domus insert*, dic. 2003 - genn.2004, n. 469, pp. 44- 49
- Mazel C., “Le Musée gallo-romain de Périgueux par Jean Nouvel.” *Le Festin*, n. 46, giugno 2003, pp. 66, 67.
- Penisson E., *Visiter Vesunna, musée gallo-romain*. Bordeaux, édition Sud-Ouest, 2005.
- “Museo galo-romano de Périgueux France.”, *El croquis*, numéro 112-113, Spécial Jean Nouvel 1994-2002, 2002, p. 332, 343.

Ricomposizione “critica” dell’immagine e della spazialità originaria del reperto

Confronto :

Villa romana del Casale di Piazza Armerina, Copertura e Musealizzazione, progetto di Franco Minissi

Copertura della necropoli di San Paolo fuori le Mura, progetto di Francesco Cellini-Eugenio Cipollone

Protezione ed esposizione reperti romani a Coira in Svizzera, progetto di Peter Zumthor

Villa Romana ad Olmeda, Copertura e Musealizzazione, progetto di Ignacio Garcia Pedrosa e Angela Garcia de Paredes

Museo gallo-romano della domus des Bouquets a Vésone, progetto di Jean Nouvel



Villa romana del Casale di Piazza Armerina, progetto di Franco Minissi

La protezione di reperti archeologici complessi si inserisce tra gli interventi che hanno come tema dominante il confronto tra antico e moderno e tra reperto e paesaggio. I progetti in esame intervengono su siti archeologici con l’obiettivo comune di proteggerli e di esporre, nel modo ritenuto migliore, i reperti antichi al pubblico, ma le scelte progettuali sono per ogni progetto di tipo diverso.

Alcuni interventi privilegiano la ricomposizione anche volumetrica dei resti, come nei casi di Minissi e di Zumthor, altri ricoprono il sito con un’unica copertura, ricostruendo poi, all’interno, la spazialità antica (Paredes-Pedrosa o Nouvel).

Proteggere e rilevare sono gli intenti prioritari che accomunano tutti i progettisti, in seguito, ciascuno, tende al raggiungimento di ulteriori obiettivi. Il voler “restituire al luogo il carattere monumentale che aveva avuto un tempo”, è la finalità, ad esempio, dell’intervento ad Olmeda di Angela Garcia de Paredes e Ignacio Pedrosa, creare spazi dal forte impatto emotivo è la finalità voluta dalla ricostruzione di Zumthor.

Il progetto di Minissi, datato alla fine degli anni ‘50, rappresenta l’intervento più

vecchio, ed è anche il più innovativo e quello che ha indicato, per tutto il Novecento, una strada originale agli interventi di restauro, affermando, per la prima volta, il pieno diritto della coesistenza del nuovo accanto all’antico.

L’intervento di Minissi, con materiali moderni e rifiutando ogni falso stilistico e ogni intervento filologico, ridisegna l’impianto planimetrico e l’immagine volumetrica della Villa del Casale ricostruendo, su ogni ambiente della villa, una diversa copertura che evoca la forma che avrebbe potuto avere in origine, lascia ai mosaici la funzione di pavimentazione e, attraverso un percorso sopraelevato, ripreso poi in molti interventi recenti, ne permette la visione.

- Tutti gli interventi esposti si basano sulla netta distinzione tra archeologia e architettura. Tutti cercano, dovendo affrontare il problema di discontinuità tra due sistemi così lontani nel tempo, un corretto adeguamento del linguaggio architettonico, capace di riproporsi in rapporto dialettico, ma senza sperimentazioni avanguardiste.

- Tutti gli architetti sostengono la piena autonomia del progetto architettonico rispetto all’archeologia e sembrano essere d’accordo con Minissi quando afferma che gli interventi devono investire il campo di attività dell’architetto che, con grande consapevolezza, deve utilizzare la propria creatività per esaltare l’assoluto protagonismo delle preesistenze.



Copertura della necropoli di San Paolo fuori le Mura a Roma, progetto di Cellini e Cipollone



Struttura espositiva e protettiva di un insediamento romano a Coira, progetto di Peter Zumthor



Villa Romana ad Olmeda, progetto di Ignacio Garcia Pedrosa e Angela Garcia de Paredes

-Tutti i progetti partono dall'idea di creare un museo *in loco*, sul sito archeologico.

Principio, ancora una volta enunciato per la prima volta da Minissi quando affermava la necessità di conservare le preesistenze archeologiche sul posto attraverso interventi capaci di attuare una conservazione attiva dei reperti, come avviene nei musei.

Schematicamente si possono così individuare le principali differenze tra gli interventi:

Il progetto per la Villa romana di Olmeda si differenzia dagli altri in quanto Pedrosa si trova a dover progettare coperture a protezione degli stessi lavori di scavo, non ancora completati. La particolare situazione ha richiesto l'ideazione di una costruzione flessibile in modo da realizzare una struttura "aperta" a successive modificazioni, suggerite dalle eventuali scoperte. L'edificio museale sulla Villa romana di Olmeda è, in realtà, un'immensa copertura che lascia libera la vista di spaziare sull'intero sito e, con l'inserimento di pareti in tessuto metallico semitrasparenti, appese al soffitto, ricrea poi la spazialità originaria.

L'intervento di Minissi propone, mediante differenti coperture, la conservazione di un impianto planimetrico complesso che rende riconoscibile la villa romana e visibili i resti antichi. La protezione ideata da Zumthor ricostruisce spazialmente i reperti ma, l'uso delle pareti in legno, non li lascia scoprire dall'esterno, non li rende immediatamente riconoscibili nel paesaggio.

Nouvel racchiude gli scavi in una teca di vetro e li ricopre con una copertura che si estende oltre il perimetro trasparente, Cellini e Cipollone proteggono il sito con una grande botte ribassata.

Ma per tutti i progettisti l'inserimento delle nuove costruzioni nella natura circostante è alla base delle scelte progettuali. Nel tentativo di creare un rapporto tra natura, archeologia e nuova costruzione, la protezione esterna è progettata come un incolcro più o meno chiuso e dalla struttura leggera.

Completamente trasparente (pareti e tetti) nell'intervento di Minissi, rimane trasparente nelle sole zone perimetrali negli interventi di Cellini e Nouvel, quest'ultimo, crea grandi aperture trasparenti con l'intenzione di realizzare una architettura smaterializzata, quasi "un'architettura di luce", entro cui giocare, graduando la luminosità, e permettendo il confronto continuo interno-esterno.

Pareti traforate sono quelle di Pedrosa che si serve di un grigliato metallico nella parte più alta delle pareti, sopra la base in cementobianco, mentre anche la protezione di legno di Zumthor, apparentemente la compatta esternamente, lascia filtrare i suoni della città contemporanea negli spazi antichi. Sembra che tutti questi interventi non vogliano mai isolare del tutto l'antichità dal mondo di oggi.

L'intervento di Cellini, che lascia trasparenti le pareti perimetrali e ricopre con un'ampia volta ribassata il sito della necropoli, risponde all'esigenza di ridurre il più possibile l'impatto visivo della nuova costruzione, non volendo distogliere l'attenzione dei visitatori dall'archeologia, per questo il progetto si caratterizza per scelte minimaliste nelle forme e nell'uso dei materiali.

Se, sul piano teorico i progetti presentano numerosi punti di convergenza, sul piano operativo appaiono caratterizzati da soluzioni differenti. Minissi è l'architetto che più degli altri ritiene che le opere protettive debbano contribuire ad evocare l'immagine e il significato della preesistente Villa romana, i volumi, le falde di copertura e le pareti perimetrali in perspex, sostenuti dalle leggere travi reticolari e dai sottili montanti in



Museo gallo-romano della domus des Bouquets a Vésone, progetto di Jean Nouvel

Il progetto di Nouvel è basato su di un percorso di accompagnamento che, dalla visione generale del sito, porta all'interno di esso lasciando però sempre visibile il rapporto interno-esterno, tra reperti e paesaggio, tra manufatti di epoche diverse.

Il rapporto con il contesto esterno gli suggerisce soluzioni che non solo mettono in evidenza elementi di pregio, come nel caso della finestra a tutta altezza che inquadra le rovine del castello rinascimentale, ma anche quelle che nascondono viste come il muro cieco in calcestruzzo del retro del Museo che scherma i brutti edifici governativi.

Crea effetti suggestivi come le luci del pavimento, studiate da Yann Kersalè, che proiettano fasci di luci colorate sulla vegetazione che circonda il Museo.

I siti archeologici di Villa del Casale e di Olmeda sono caratterizzati dalla presenza di bellissimi pavimenti a mosaico che rendono particolarmente importante il problema dell'illuminazione che, entrambi gli interventi, risolvono privilegiando la presenza di luce naturale.

Minissi crea una scatola trasparente, pareti e copertura, intorno a ciascuno spazio della villa, Pedrosa lascia trasparente la sola parte superiore delle pareti della costruzione cercando di evitare un eccessivo contrasto chiaroscurale e favorire una illuminazione più omogenea che consenta una buona lettura dei mosaici.

Ma il problema della luce è prioritario anche negli altri progetti, Cellini e Cipollone per assicurare ancora maggiore luminosità al loro involucro trasparente colorano di chiaro l'imbotto della loro copertura, a Coira la luce filtrata tra gli interstizi della lavorazione del legno contribuisce alla creazione di un'atmosfera dal forte impatto emotivo. Nouvel progetta grandi vetrate, crea, come già detto, "un'architettura di luce".

Tutti i progetti utilizzano pochi e semplici materiali, quasi sempre gli stessi: vetro, ferro e perspex per Minissi, sempre vetro, acciaio, rame per la soluzione minimalista di Cellini e Cipollone, vetro, acciaio, legno anche per Nouvel, soprattutto legno ma anche metallo per Zumthor per il quale è importante la lavorazione, la reinterpretazione contemporanea della tecnologia costruttiva alpina.

Materiali semplici, essenzialità della loro utilizzazione, forme non complesse, sobria disposizione dei volumi, prevalentemente geometrici, utilizzo della luce naturale e del gioco dei riflessi (Zumthor, Paredes-Pedrosa), rispetto per il paesaggio naturale e studio del rapporto con i manufatti e la contemporaneità (Nouvel, Zumthor), sono elementi ricorrenti nei casi studio trattati.

appoggiati sulle tracce murarie della Villa, creano, nel suggestivo paesaggio siciliano, una costruzione che riesce a riassumere la dialettica tra storie tanto distanti.

Zumthor si limita a suggerire l'impatto volumetrico, mentre l'intervento di Nouvel è motivato da un forte intento didascalico, leggibile nella riproposizione grafica della planimetria della *domus* sul tetto, dall'utilizzo di 'segni' come le ghiaie colorate per individuare gli usi antichi. Nel Centro di Pedrosa l'integrazione del progetto con il paesaggio è un elemento prioritario, così come l'obiettivo di ricreare la monumentalità che aveva avuto nell'antichità.

L'interno è inteso come un involucro continuo, nel quale integrare, senza rompere la continuità, i vari elementi considerati come parti autonome sotto una sola copertura. Questo sistema ha consentito di costruire un recinto con le dimensioni necessarie, indipendentemente dalla pianta della villa romana.



Interno della Villa Romana ad Olmeda, Pedrosa e Paredes



Interno del Museo gallo-romano della domus des Bouquets a Vésone, di Jean Nouvel

Integrazione tra nuove architetture e reperto archeologico ritrovato.

Metro Archeologiche. Stazione Municipio della Metropolitana di Napoli

Progettista: Alvaro Siza Vieira, Eduardo Souto de Moura
Opera: Stazione Municipio della linea Metropolitana
Tipologia di progetto: Stazione della Metro, esposizione dei reperti archeologici, risistemazione Piazza Municipio, realizzazione di un percorso e una piazza sotterranea.
Ubicazione: Piazza Municipio (Napoli)
Realizzazione: 2005-termini previsto nel 2012



1- Nodo di interscambio Municipio

2-3 -Foto degli scavi
4-5 - Barche

Le operazioni di scavo, che comprendono l'area di Castel Nuovo, quella di Palazzo San Giacomo e via Vittorio Emanuele III, hanno portato, nel 2005, alla scoperta del bacino dell'antico porto di Neapolis nell'insenatura compresa tra le attuali piazze Municipio e piazza Bovio.

Lo scavo è sceso diciassette metri al di sotto della strada e ha raggiunto il livello in cui si trovano reperti del IV-III secolo a.C., tagliando stratigraficamente più di due millenni di storia della città.

Ritrovamenti archeologici:

Il ritrovamento del porto, risalente alla fine del IV secolo a.C., è molto utile per la conoscenza dell'andamento della linea di costa, molto più arretrata rispetto all'attuale. Queste scoperte sono state molto importanti per la conoscenza della stessa evoluzione urbanistica di Neapolis.

Sono state ritrovate le strutture portuali di epoca romana, e riportate alla luce il fondale marino del I secolo d.C., a quota -2,50 metri sotto il livello del mare.

Sono state trovate e rimosse inoltre tre imbarcazioni romane due barche di dieci metri ciascuna, "navette" per i collegamenti tra Neapolis e l'Africa del Nord, tra le navi da carico ferme in rada e i moli del porto di Neapolis, e una terza, la più grande, che si rivelerà un'eccezione nell'archeologia dell'antica Roma.

Le barche, in ottimo stato di conservazione, insieme ai numerosi reperti rinvenuti durante la campagna degli scavi archeologici, saranno conservati ed esposti in un museo da allestire probabilmente all'interno di Castel Nuovo.

Altre scoperte archeologiche in Piazza Municipio hanno riportato alla luce la cittadella aragonese formata da una serie di fabbricati intorno al Maschio Angioino.

Questi resti, tra cui una torre merlata e una parte del muraglione/pontile Aragonese costituiscono anche il riscontro materiale dell'attendibilità storica della veduta di Napoli dal mare rappresentata dalla Tavola Strozzi, del 1465.



La stazione Municipio rientra in un più vasto progetto che comprende, insieme all'intervento di riqualificazione e riconfigurazione dell'intero nodo, la realizzazione:

- della stazione di interscambio tra la Linea metropolitana 1 e la Linea metropolitana 6, le due stazioni (linea1 e linea6) saranno uno dei principali nodi di interscambio dell'intera rete della metropolitana.
- di una piazza-museo ipogea con illuminazione naturale dall'alto, alla quale si accederà attraverso numerosi ingressi.
- di un percorso sotterraneo
- di numerosi ingressi: il grande varco ipogeo che si apre nel porto, gli accessi all'interno dell'ex Hotel Des Londres, i sottopassi in piazza.



Planimetria della nuova piazza Municipio Rosso: esposizione reperti
giallo : area pedonale parallela ai resti

Descrizione dell'opera

Il progetto, basato sulla riconfigurazione e risistemazione della Piazza Municipio, si basa su un attento studio delle relazioni urbane tra la piazza stessa, il porto e la collina di Sant'Elmo.

Obiettivo prioritario è l'esposizione dei reperti archeologici di età romana e dei resti della murazione di epoca vicereale del Castel Nuovo, in parte demolita all'inizio del secolo scorso e rinvenuta nel corso degli scavi archeologici effettuati per la realizzazione delle opere infrastrutturali.

Per la pedonalizzazione dell'area superiore della piazza è previsto un sottopassaggio pedonale che evita l'attraversamento di via Acton e consente di raggiungere la stazione metro di piazza Municipio direttamente dalla Stazione Marittima.

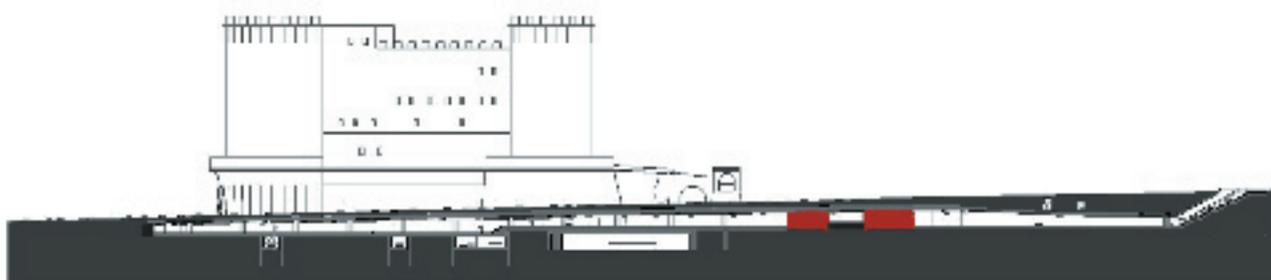
Sarà quasi interamente pedonale Piazza Municipio, fino a via Marina,

Via Depretis sarà chiusa al traffico e sarà attraversata da un lungo viale centrale con quattro doppi filari di alberi che vanno da Palazzo San Giacomo fino al mare.

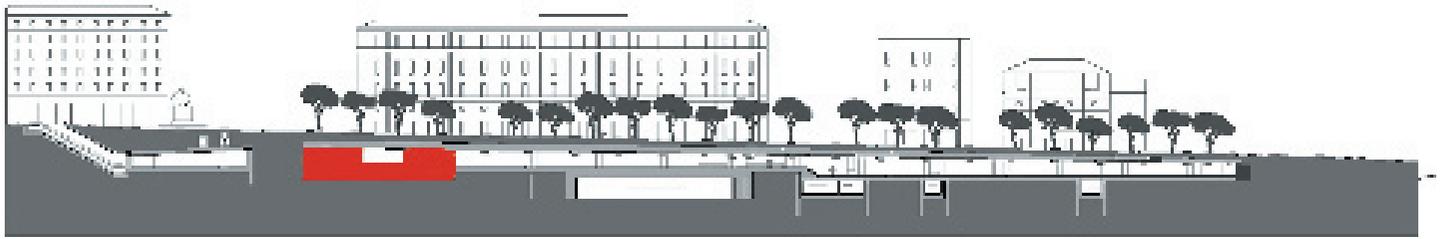
Sarà percorribile dalle auto il solo tratto da via Medina a via San Carlo che rappresenterà l'unica via di accesso a Monte di Dio.

L'idea progettuale che ha indirizzato l'intervento è stata la volontà di aprire il più possibile il fronte verso il mare e rendere pedonalizzabile l'area superiore della piazza che, fino a via Marina, sarà quasi interamente chiusa al traffico veicolare.

E' previsto un sottopassaggio pedonale che evita l'attraversamento di via Acton e consente di raggiungere la stazione metro di piazza Municipio, direttamente dalla Stazione Marittima.



Sezione. Le zone segnate in rosso individuano i resti archeologici ritrovati



Sezione. Le zone segnate in rosso individuano i resti archeologici ritrovati

Via Depretis, chiusa al traffico, sarà attraversata da un lungo viale centrale, con quattro doppi filari di alberi, che da Palazzo San Giacomo arriva fino al mare

Il tratto da via Medina a via San Carlo è il solo percorribile dalle auto e rappresenterà l' unica via di accesso a Monte di Dio.

Saranno realizzate due stazioni del metrò collocate a quote diverse sotto il tunnel pedonale.

Il progetto prevede più zone d'ingresso: l'accesso principale alla stazione Municipio della linea 1 e della linea 6 del metrò avverrà nell'area pedonalizzata, attualmente utilizzata a parcheggio, del fossato del Maschio Angioino e sarà raggiungibile con ascensori e scale mobili.

Il corridoio centrale d'ingresso alla stazione si aprirà all'altezza di via De Petris.

«Pozzi» di collegamento tra le due linee metropolitane saranno nei pressi della Torre dell'Incoronata e dell'uscita verso palazzo San Giacomo

Una galleria sotterranea, elemento importante del progetto, si apre sulla Stazione marittima con una rampa per accogliere in città i turisti che arrivano con le navi.

L'ampliamento del fossato del Maschio Angioino, interamente percorribile anche sul lato dell'Università Parthenope, accoglierà l'accesso principale alla stazione della metropolitana.

Questo ampliamento rappresenta un elemento di novità dettato dai rinvenimenti ed ospiterà un'area pedonale scoperta che camminerà in parallelo con l'area espositiva dei reperti ritrovati.

Bar, ristoranti, locali commerciali e luoghi di aggregazione con vista mare saranno ospitati in una zona della piazza sotterranea.



ingresso principale all'interno del fossato di Castel Nuovo



Planimetria della nuova piazza Municipio

La nuova stazione si presenterà come una grande galleria trasparente, posta a una decina di metri di profondità, illuminata con luce naturale, che, dai giardini prospicienti Palazzo San Giacomo, si estenderà fino ai binari del metrò, per uscire infine sul piazzale della Stazione Marittima.

Siza ha progettato di lasciare visibile nella galleria la base dei bastioni del Maschio Angioino e il muro vicereale, accanto a negozi, bar e ristoranti.

Il tunnel pedonale è progettato come un museo in cui sistemare i reperti del cantiere archeologico, uno spazio particolare sarà riservato alle tre barche di epoca romana, una delle quali sarà appesa alla

parete.

Dal punto di vista planimetrico la piazza è organizzata su due piani: uno alle attuali quote, l'altro all'altezza del fossato che diventa una grande piazza, di volume triplicato, rispetto a quello attuale.

Nella piazza-agorà sotterranea saranno collocate statue marmoree a grandezza d'uomo che riprodurranno fedelmente grandi capolavori dell'antichità, e un percorso-museo collegherà il porto di Neapolis, con le fortificazioni angioine che proteggevano un tempo Castel Nuovo.

Nell'agorà sotterranea anche il bastione del Maschio Angioino sarà visibile dall'interno della stazione della metropolitana, anch'essa arredata con i reperti archeologici emersi dagli scavi in corso.

Malgrado l'agorà sia venti metri sottoterra, sarà illuminata dalla luce del sole che penetrerà attraverso pozzi e fenditure.

Il percorso del tunnel pedonale, a quota stradale, sarà un lungo viale alberato fino al porto qui una rampa d'accesso al tunnel accoglierà i turisti.

Siza recupera l'idea di fondo della piazza che restituisce il collegamento della città con il mare.

Il progetto mostra il massimo il rispetto, verso i reperti archeologici rinvenuti, è rispettoso inoltre dei materiali, dei colori, e della luce.

Siza ha privilegiato l'illuminazione naturale incanalando la luce naturale attraverso una serie di fori fino ai binari delle due linee metrò.



Interno stazione Municipio

“...Nella storia esistono momenti di rottura, ma poi questi si rivelano solo come reazioni alla continuità...e l'architettura sente il bisogno di includere l'antico. ...le nuove strutture devono inserirsi nell'ambiente come una ballerina in una coreografia, senza creare niente ma semplicemente

Metodologia progettuale

«La tradizione è una sfida ad innovare» è questo il principio che regola il lavoro degli architetti Siza e Souto de Moura.

Gli architetti hanno lavorato molto sulle carte topografiche e sulle antiche incisioni della piazza, dallo studio è emerso un progetto capace di fondere storia, archeologia e soluzioni eco-compatibili con un'area monumentale. Un progetto stratificato, lo ha definito Siza, che *“incrocia le recenti scoperte archeologiche con il restauro dell'area monumentale di Napoli.”* Occorrerà, con l'esposizione negli spazi della metropolitana dei resti delle navi di epoca romana e degli altri reperti, fare riemergere la storia e la cultura di una città che sta *“riscoprendo la sua storia proiettandola nel futuro”*.

Il progetto della Stazione ridisegna l'intera piazza Municipio e tutta l'area monumentale strettamente collegata con il sottopasso di via Acton, che nasconderà nel sottosuolo, il



traffico in tutta la zona del waterfront, e creerà, secondo il principale obiettivo di Siza, un'unica grande area pedonale dal Municipio al mare.

«L'idea complessiva - dice Alvaro Siza Vieira - si basa su un dato molto visibile nelle tante incisioni del porto e di piazza Municipio, la persistenza di questa fortissima penetrazione della città verso il mare», per questo occorre rinforzare l'asse con il golfo e insieme rispondere ai i bisogni della metropolitana e della mobilità cittadina.

Un elemento di novità è il fossato del Maschio Angioino, ingrandito come accesso principale alla metropolitana, ma un altro aspetto importante è costituito dalla galleria sotterranea che si apre sulla Stazione marittima con una rampa per accogliere in città i turisti del mare».

Il progetto prevede dunque una piazza sotterranea e un tunnel trasparente, vetrato, che guardi, da un lato, verso i ritrovamenti di *Neapolis* e dall'altro alle fortificazioni angioine riemerse dai primi scavi.

La precisa ubicazione del museo per i reperti del porto di Neapolis sarà determinata dai risultati delle operazioni di scavo, è necessario infatti, trovare l'esatta collocazione del muro spagnolo indicato dalla mappa di Lafrery (1566), che collega i due torrioni, quello circolare già emerso, e uno poligonale, che dovrebbe trovarsi più verso il mare, poco prima della strada trasversale che costeggia il porto. Saranno proprio la presenza del muro e le decisioni che lo riguarderanno a determinare la posizione del museo sotterraneo.

La metodologia progettuale di Siza si basa sullo studio del contesto di riferimento, sia sociale che ambientale,

Alvaro Siza è considerato, come Alvar Aalto, un architetto che crea architetture non teorie architettoniche, la sua architettura cerca di dare risposte a problemi concreti senza lasciarsi condizionare da un linguaggio prestabilito, ripropone citazioni dei grandi dell'architettura da Le Corbusier, a Loos, ad Alvar Aalto, ritenendo gli architetti "grandissimi imitatori.

Copiare un solo architetto è sconveniente, ma copiarne mille è la linfa del progresso."

L'ecclettismo presente nelle sue opere rispecchia quello della sua vita, Alvaro Siza e' infatti architetto, ma anche professore, designer, allestitore, autore di numerose pubblicazioni.

BIBLIOGRAFIA :

Materiale rilasciato dalla Soc. Metropolitana di Napoli

- G. Marinoni, " *Infrastrutture nel progetto urbano*" Franco/Angeli /Urbanistica 2006 Pag (99-106)

- M.Santangelo, (a cura di), G.Basilico, M. Jodice (foto), Alvaro Siza e Napoli. Affinità, Electa Napoli, 2005a

Scritti di Alvaro Siza

- A. Siza, *Scritti di architettura*, Milano, Skirà, 1997.

- A. Siza, *Immaginare l'evidenza*, Roma-Bari, Laterza, 1998.

- A. Siza, "L'accumulazione degli indizi", *Casabella - Architettura come modificazione*, n. 498-499, gennaio febbraio 1984, pp.. 84-91;

Scritti su Alvaro Siza

- Kenneth Frampton, *Álvaro Siza: tutte le opere*, prefazione di Francesco dal Co, scritti di Álvaro Siza, Electa, Milano, 1999

- G. Polazzi, "Álvaro Siza Vieira. Rettorato dell'Università di Alicante", *Area* n. 44, maggio/giugno 1999, pp. 8-15

- "Álvaro Siza 1958 2000," *El Croquis*; revised and extended edition, including issues 68/69+95 2007, numero monografico

- "Álvaro Siza", Numero monografico della rivista *Area*, n. 101, nov./dic. 2008

Vittorio Gregotti, "Architetture recenti di Álvaro Siza", *Controspazio*, n. 9, settembre 1972,

- AV.VV., *Álvaro Siza*, "A+U", 1991 (numero monografico)

- Roberto Collovà, "Álvaro Siza: action bulding, e Francesco Venezia, Costruire il loco: Álvaro Siza a Evora, *Lotus*, n. 37, 1983, pagg. 78-87;

- P. de Llano e C. Castanheira [a cura di], con testi di .Angelillo, *Alvaro Siza, Opere e progetti*, Electa, Milano 1998;

- AV, Monografías 40 *Álvaro Siza 1988-1993*

Integrazione tra nuove architetture e reperto archeologico ritrovato.

Metro Archeologiche. Stazione Duomo della Metropolitana di Napoli

Progettista: Massimiliano Fuksas
Opera: Stazione Duomo linea Metropolitana
Tipologia di progetto: Stazione della metro, esposizione dei reperti archeologici.
Ubicazione: Piazza Nicola Amore (Napoli)
Realizzazione: In costruzione



Plastico della Stazione Duomo

Il progetto è stato adattato per consentire la convivenza del moderno con l'antico ritrovato e con la convinzione che occorresse valorizzare nel modo migliore l'esposizione dei reperti *in loco*.

Per ridurre i tempi di realizzazione Fuksas, in collaborazione con la Sovrintendenza dei Beni Archeologici e Architettonici di Napoli, ha deciso di smontare i reperti venuti alla luce e ricollocarli, in un secondo tempo, dopo averli ricostruiti, nella stazione,, a una quota diversa più facilmente visibile da tutti i visitatori. Scendendo o uscendo dai vagoni della metropolitana ci si troverà così di fronte alla ricostruzione, con pezzi autentici di colonne, del tempio del I sec. d.C. che è diventato l'elemento fulcro del progetto.

Ritrovamenti archeologici:

In piazza Nicola Amore, in seguito agli scavi per la stazione della metropolitana sono state trovate tracce importanti della città greco-romana che era stata ricoperta dagli interventi ottocenteschi del Risanamento.

Sono emersi reperti di straordinario interesse ma la maggiore scoperta è rappresentata da quello che doveva essere un edificio pubblico di età augustea, un tempio romano dei Giochi Isolimpici, un "Gymnasium", di età imperiale augustea

(I secolo d.C.), facente parte di un complesso sportivo.

Di questo edificio sono stati ritrovati pezzi di colonne alte 16 metri, il basamento, frammenti del frontone e parti del pavimento a mosaico. Il monumento scoperto si è presentato in buone condizioni, più di quanto fosse possibile immaginare quando ne sono state individuate le prime tracce, ed è stato necessario programmare complessi interventi che non mettessero a rischio le strutture architettoniche e i preziosi mosaici.

Sono stati raccolti, catalogati e avviati al restauro tutti i frammenti, per essere poi inglobati nella stazione.

Il sito corrisponde probabilmente al luogo nel quale i giovani si allenavano nelle discipline olimpiche, la pista di atletica dove si svolgevano le "Isolimpiadi" (giochi che dal primo secolo dopo Cristo venivano organizzati a Napoli per celebrare il culto di Augusto), sono state ritrovate lastre lapidee che portano impressi nel marmo i nomi dei vincitori delle "Isolimpiadi".

E' stato ritrovato anche il porticato di età flavia sotto cui si radunavano atleti e spettatori.

Sono stati a inoltre ritrovati:

Una fontana in marmo del 1200 che probabilmente abbelliva un giardino di epoca medievale, con graffiti raffiguranti barche dirette verso un

Descrizione dell' opera

Il progetto della stazione Duomo si realizza tutto sottoterra. Gli elementi esterni che emergono alla quota stradale e che segnalano la presenza della stazione sono solo tre lucernari tronco-conici che consentono di osservare i reperti archeologici, scoperti durante lo scavo. Questi lucernari sono concepiti come un luogo dal quale sia possibile affacciarsi, *“come per dare uno sguardo all'interno di un'antica corte”*, sono costruzioni che pur puntando nel sottosuolo contemporaneamente si elevano verso l'alto.

Attorno a questi pochi elementi si andranno organizzando le attività pubbliche della piazza.

Partendo dall'esterno, caratterizzato dai “frammenti” posti agli ingressi su piazza Nicola Amore, il percorso prosegue avvolgendo ininterrottamente lo spazio.

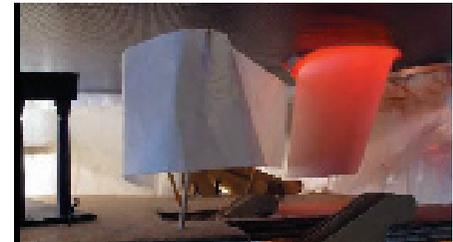
L'intervento realizza infatti *“un percorso illuminato dall'alto, con la luce solare, e visibile anche dall'esterno attraverso una struttura/ scultura di vetro e acciaio.”*

Un “velario” centrale accompagna il flusso in entrata e schermo il tempio, separando idealmente gli spazi di flusso da quelli riservati alla sosta per la visita ai reperti archeologici che sono collocati in oblò.

Schermi con filmati informativi sono collocati lungo le pareti scavate.

La luce naturale viene captata dai lucernari permettendo un'illuminazione diurna diffusa, diretta sui punti più importanti del tempio ricostruito e delle discese ai binari.

Le notizie relative al progetto della Stazione Duomo, e i relativi disegni, sono difficilmente reperibili e molto scarsi, probabilmente, anche, per le continue modifiche in corso d'opera.



Metodologia progettuale



« ... Intorno a questo “evento” abbiamo ricostruito la nuova stazione.

L'architettura non può essere una guerra di religione.

Il progetto di Fuksas si basa sull'idea che scendere nel sottosuolo sia un'azione necessaria alla scoperta, inevitabile per portare alla luce qualcosa, per questo solo pochi elementi denunciano all'esterno la presenza della stazione, che si sviluppa tutta sottoterra. Da questo intuizione parte l'idea progettuale che mette al centro il concetto di "scavo".

Fuksas progetta con l'intento di realizzare un intervento che sia volto a restituire la suggestione della scoperta archeologica, riproponendo lo scavo, come incompiuto, in modo da ricreare l'emozione dello scendere nel sottosuolo.

I ritrovamenti, importantissimi, della città greco-romana, la pista d'atletica, il porticato ma soprattutto il tempio d'età flavia, crollato ma completo in tutti i suoi pezzi, hanno dato ancora più significato all'intuizione progettuale di Fuksas.

Il progetto si è via via adeguato alle scoperte archeologiche, è stato, ad esempio, necessario studiare interventi di deviazione della ferrovia sotterranea, in modo da inserire i grandi reperti nella stazione.

Lo stesso architetto ha ritenuto necessario, dopo aver portato alla luce tutto l'edificio imperiale, di procedere con interventi di restauro e di ricostruzione.

Il progetto si è andato adattando ai diversi ritrovamenti,

il progettista ha collaborato attivamente con la Sovrintendenza e, come dichiarato dallo stesso Fuksas, dal confronto costruttivo è emersa la decisione di smontare il Tempio per ricostruirlo, successivamente, a una quota più facilmente accessibile, così da essere visto da tutti.

E' questa una delle soluzioni che non ha prodotto contrapposizione tra antico e nuovo, tra architettura antica e architettura contemporanea. Nella stazione Duomo i ritrovamenti archeologici diventano il centro del progetto che tende alla loro scoperta in modo graduale attraverso percorsi "sinuosi e mai geometrici", che partendo dagli ingressi, accompagnano il visitatore fino ai binari.

Riguardo al restauro "...Fuksas trovandosi di fronte ad un'opera da restaurare si pone da "architetto", cosciente del suo ruolo che deve saper accettare sempre modifiche dello stato di fatto, sia se tratti di un territorio, sia dell'immagine urbana, sia di un'opera di architettura. Mentre il compito dello storico o del critico si ferma alla fase analitica. l'architetto progettista, deve servirsi delle tracce della "storia" per portare modifiche all'esistente.

Fuksas è guidato nell'intervento della Stazione Duomo da scelte di tipo culturale e poi espressive, cerca nel reperto le ragioni più profonde e agisce su di esse reinterpretandole con spirito contemporaneo.



BIBLIOGRAFIA

"Estación de metro Subway Station, Naples: Stazione Duomo. Massimiliano Fuksas", in *Arquitectura Viva S.A.*, 2008, pp. 6-7

Scritti di Massimiliano Fuksas

M. Fuksas, P. Conti, *Caos sublime. Note sulla città e taccuini di architettura*, Rizzoli, 2009

M. Fuksas, M. Alloni, *Conversazione dialogo con Massimiliano Fuksas*, ADV Advertising Company, 2009

M. Fuksas, F. Ferrarotti, *Polis, dialogo di sociologia urbana*, Manni, 2006

M. Fuksas, L. Servadio, *FKS. Riflessi, riflessioni. Fuksas, l'autobiografia.*, Medusa Edizioni, 2005

M. Fuksas, *Occhi chiusi aperti*, Alinea, 2001

M. Fuksas, (a cura di) Cirillo F., *Cinquantatré domande a Massimiliano Fuksas*, CLEAN, 1998

Massimiliano Fuksas - Institut européen d'aménagement et d'architecture (Rouen), in "Area" n. 45, luglio/agosto 1999, pp. 44-48

Integrazione tra nuove architetture e reperto archeologico ritrovato.

Metro Archeologiche. Stazione Toledo della Metropolitana di Napoli

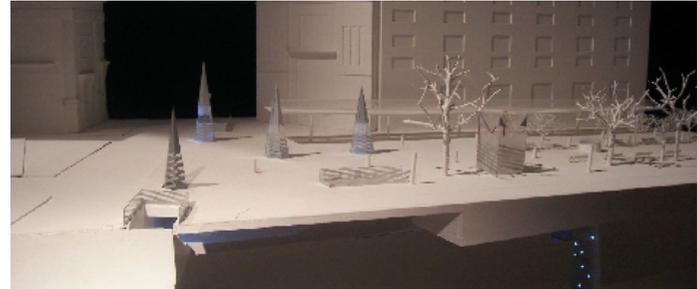
Progettista: Oscar Tusquets Blanca

Opera: Stazione Toledo della linea metropolitana di Napoli

Tipologia di progetto: Stazione della metropolitana. esposizione dei reperti archeologici, sistemazione esterna delle piazze.

Ubicazione: Napoli

Realizzazione: 2005-in costruzione



In seguito al ritrovamento di reperti archeologici di epoche diverse i lavori della Stazione Toledo hanno subito una interruzione e i reperti sono stati spostati, temporaneamente, ed esposti, insieme con una documentazione fotografica e calchi, nella sala museale della stazione Museo della metropolitana.

1 - Plastico della stazione in via Diaz

2 - Planimetria e sezione delle due stazioni



Ritrovamenti archeologici:

Durante le operazioni di scavo per la realizzazione della stazione Toledo, in cui si procede con scavi stratigrafici di metro in metro, sono stati ritrovati importanti reperti di epoche diverse:

- nello scavo più superficiale, per i servizi sotterranei, sono stati ritrovati scantinati di abitazioni del 1500, risalenti probabilmente agli interventi edilizi realizzati dal vicerè spagnolo don Pedro di Toledo per l'apertura dell'omonima via, collegamento stradale con gli alloggi delle truppe costruite ai Quartieri Spagnoli

- sono emersi muri aragonesi inglobanti strutture di epoca romana costruite in blocchetti di tufo alternate a fasce di laterizi, appartenenti probabilmente alle Terme del II secolo d.C.

- Al di sotto di queste strutture è stato trovato un paleosuolo con tracce incrociate di arature e frammenti di ceramica riferibili al neolitico finale (fine V - inizio IV millennio a.C.) facies di Diana, stile che ritroviamo in Campania a Paestum, a Montesarchio di Benevento, nella Grotta delle Felci a Capri.

Negli scavi per la seconda stazione a Montecalvario è stata trovata l'antica scala seicentesca della chiesa di Montecalvario, e una fogna di età romana.



Descrizione dell'opera

Nel progetto finale Tusquets Blanca propone l'inserimento dei ritrovamenti archeologici all'interno della stazione, con l'inglobamento dell'antico Muraglione Aragonese e la ripresa dei campi arati preistorici, rinvenuti durante la fase di scavo.

Le tracce del paleosuolo sono trasformate in motivi decorativi sulle pareti e sulla pavimentazione.

Le linee nette e pulite del progetto, la scelta dei materiali semplici usati, ben si inseriscono nel contesto, caratterizzato dall'architettura razionalista (il Palazzo dell'Intendenza di Finanza, degli Uffici Finanziari e dell'Avvocatura di Stato progettato da Canino, il palazzo della BNL)

L'intervento, oltre che dal verde e dal disegno di differenti pavimentazioni, si caratterizza per le slanciate piramidi che hanno la duplice funzione di illuminare l'interno e di segnalare a distanza la presenza della stazione.

La stazione di Toledo ha due uscite, via Diaz e piazzetta Montecalvario.



Stazione in via Diaz

L'ultimo tratto di via Diaz si dilata in uno slargo trasformato da Tusquets in un piacevole luogo di sosta.

Il tratto finale della strada, una delle vie commerciali principali della città, è liberato dal traffico veicolare e trasformato in un oasi di tranquillità e riposo, in gradevole contrapposizione all'affollamento caotico di via Toledo.

La sistemazione dello spazio esterno ha previsto un accurato studio delle pavimentazioni, la disposizione del verde, con filari di alberi, e pochi elementi dal forte segno, quali una pensilina, delle piramidi e un pozzo.

Il progetto prevede sul lato nord una fila di grandi alberi in modo da creare zone d'ombra per il caldo estivo.

Alberi ornamentali di basso fusto contrassegnano, a livello stradale, lo spazio corrispondente alla costruzione interrata della metropolitana.

Il progetto iniziale di una pensilina inclinata, che segue la leggera pendenza della piazza, con la funzione di proteggere gli spazi di vendita degli ambulanti, che attualmente invadono disordinatamente la strada, è stato sostituito da una pensilina formata da una serie di piccole strutture di copertura a forma di ombrelloni.

Esili e alte piramidi a base esagonale, lasciano passare la luce naturale e illuminano di giorno il primo livello della stazione, lampade, poste all'interno, fanno luce nelle ore notturne.



Le piramidi sono ispirate ai capirottes spagnoli della Settimana Santa, sono un forte segno sullo slargo e mettono in comunicazione visiva le due uscite della stazione Toledo, quella in via Diaz e quella in piazzetta Montecalvario.

Un pozzo centrale formato da un tronco di cono a pianta ellittica fa da lucernario ed è segnalato su via Diaz da un disegno concentrico della pavimentazione.

Il pozzo unisce la strada con la hall che si trova a circa 37 metri sottoterra.

1 - 2 - Sistemazione dello slargo antistante la stazione in via Diaz

L'illuminazione con luce naturale crea effetti particolari e il pozzo permette di osservare, dall'alto della strada, i passeggeri che circolano nel piano interrato.

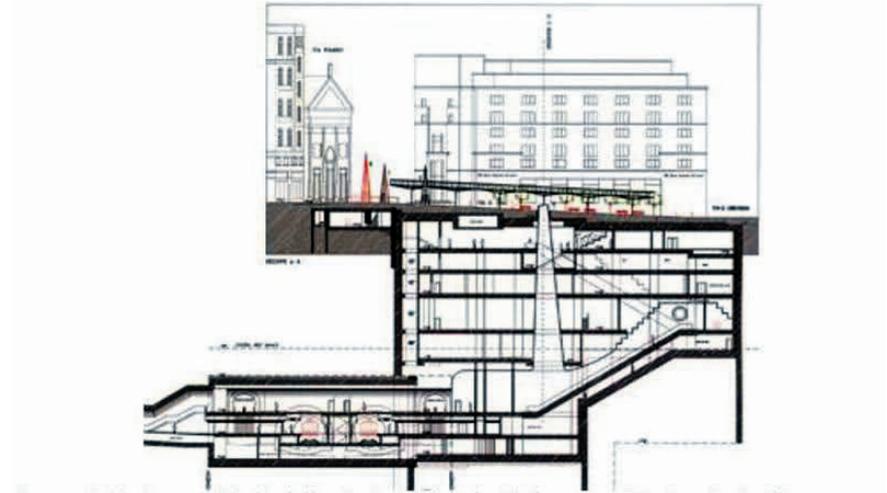
Materiali

Per la pavimentazione si è previsto l'uso di materiali diversi, ordinati, a seconda dell'ubicazione e dell'uso, da liste di travertino. Nella zona a circolazione limitata sono utilizzate piastrelle in pietra Etna, montate a cerchio intorno alla base della piramide, in modo da formare cerchi concentrici, mentre per la zona pedonale sono utilizzati cubetti di travertino.

Il rivestimento delle pareti, in corrispondenza delle banchine, è realizzato con tessere di mosaico di colore azzurro poste su pannelli di fogli metallici, che hanno la funzione di proteggere il rivestimento finale, in caso di infiltrazioni causate dalla presenza della falda acquifera.

Luce

La stazione in via Diaz si trova ad una notevole profondità e per illuminare con luce naturale, almeno il primo livello. Tuscquets si serve di questi strani grandi oggetti piramidali che lasciano passare e incanalano la luce. Questi stessi oggetti nel buio contrassegneranno



Sezione verticale della Stazione Toledo



1 - Stazione Toledo in via Diaz, esterno

2 - Sezione

con le loro lampade lo spazio e saranno visibili anche da lontana segnalando la presenza della stazione.

Altre luci sono poste sulla parte alta della pensilina.

All'esterno anche la luce, come la pavimentazione, serve a differenziare le aree, la zona a circolazione limitata è illuminata da bassi paletti luminosi, mentre pali luminosi alti, dello stesso tipo, sono collocati sotto gli alti alberi.



1 - Stazione Toledo, interno

Metodologia progettuale:

Oscar Tusquets Blanca parte dallo studio del luogo, via Toledo a Napoli, strada in parte pedonalizzata ma caratterizzata da flussi continui e caotici di pedoni, per intervenire con la realizzazione di un luogo che vuole sia di tranquilla sosta.

Progetta, a tale fine, uno spazio alberato che possa offrire in estate zone ombrose, uno spazio definito dagli osservatori un "salotto cittadino", ben illuminato da paletti luminosi e punti luce situati sulle pensiline e le piramidi, oggetti che segnano con forza lo spazio.

Le alti piramidi rimandano ad oggetti tipici spagnoli, i *capirotes*: cappelli conici usati durante i riti della Settimana Santa, l'inserimento di un elemento legato alla religione testimonia la conoscenza, da parte dell'architetto, della cultura napoletana, fortemente intrisa di sentimento religioso, e, probabilmente, vuole anche sottolineare e richiamare il rapporto con la Spagna, in particolar modo in una stazione che si chiama Toledo, lungo una strada costruita durante la dominazione vicereale spagnola.

All'interno della stazione è messa in evidenza, con colori diversi, la zona al di sopra e quella al di sotto la falda acquifera.

Tusquets, interessato all'architettura classica e influenzato dal movimento postmoderno, ha elaborato un linguaggio eclettico e si autodefinisce "architetto per formazione, designer per adattamento, pittore per vocazione...Prototipo dell'artista integrale che il mondo moderno con le sue specializzazioni sta progressivamente portando all'estinzione." e in questa stazione applica tutte le sue professionalità.

BIBLIOGRAFIA

Conferenza: La stazione Toledo della linea 1 della metropolitana di Napoli, Relatore: Oscar Tusquets Blanca, Introducono: R. Amirante, I. Palumbo 11 Giugno 2007

J.Capella, *Tusquets Blanca Oscar Enciclopedia*, Electa Mondadori, 2003

"Stazione Toledo Napoli", in *Abitare* n.463- n.464, anno 2006

F. Jouakim, articolo de "Il Mattino" 19/1/2007

Scritti di Oscar Tusquets Blanca

- O.Tusquets Blanca, *Contra la desnudez*, Anagrama, 2007

- O.Tusquets Blanca, *Dali y otros amigos*, RqueR Editorial. 2003

- O.Tusquets Blanca, "Troppo tardi per fermarli?", *Domus* n.48, maggio 2004, p.55

Integrazione tra nuove architetture e reperto archeologico ritrovato.

Metro Archeologiche. Stazione Università della Metropolitana di Napoli

Progettista: Karim Rashid, Atelier Mendini,
Sergio Cappelli

Opera: Stazione *Università* della linea metropolitana

Tipologia di progetto: Stazione della metropolitana,
sistemazione esterna della piazza.

Ubicazione: Napoli, Piazza Bovio

Realizzazione: 2011



I numerosi reperti architettonici ritrovati in fase di scavo sono stati esposti nella mostra, "Napoli, la città e il mare" allestita al Museo Archeologico di Napoli, accompagnati da tavole didascaliche che raccontano il ritrovamento ripercorrendo le tappe più importanti delle ricerche effettuate.

L'intervento ha suscitato alcune contestazioni da parte di coloro i quali hanno ritenuto che i lavori compiuti per la stazione dell'Università non hanno tenuto conto delle conoscenze archeologiche già note e, senza operare con saggi mirati, hanno, con una palificata in cemento armato, distrutto la fortificazione bizantina, cancellando in questo modo una delle poche testimonianze di quel periodo.

Il progetto degli interni della Stazione Università, affidato all'architetto Karim Rashid, con il coordinamento generale e la progettazione esecutiva di Alessandro Mendini, non ha incorporato alcun elemento antico nè fa riferimento alla storia di Napoli, l'idea progettuale della stazione si basa sulla volontà di evidenziare la contemporaneità di Napoli, e di comunicare la conoscenza nell'attuale età digitale, attraverso il linguaggio globale, l'innovazione e la mobilità rappresentata dalla comunità multiculturale degli studenti, che frequenta la vicina Università.

Nel progetto di sistemazione esterna, poi non realizzato, lo studio Cappelli, ha segnalato con un tracciato sinuoso l'antica linea della costa.

1 - Capitello corinzio appartenuto a un monumento pubblico del II sec. d. C. (foto tratta da "Il Mattino")

2 - Una delle due lastre di età imperiale che raffigurano una scena di sacrificio e un gruppo di legionari e togati (foto tratta da "Il Mattino")

Scavi;

Lo scavo della stazione "Università" della Linea 1 della Metropolitana, sul versante nord di piazza Bovio, con il ritrovamento di preziosi reperti, può essere incluso nel più ampio progetto di archeologia urbana dei cantieri delle stazioni della nuova Metropolitana di Napoli.

Gli studi archeologici, geo-archeologici e stratigrafici effettuati durante i lavori per il completamento della stazione della nuova metropolitana e i ritrovamenti hanno permesso di ridisegnare l'antica linea di costa, identificare le successive variazioni del litorale e la posizione del porto della città greco-romana nell'insenatura presente fra Piazza Municipio e Piazza Bovio.

Qui in origine lo spazio era occupato dal mare, formando un'insenatura all'interno del più ampio porto romano, successivamente l'insenatura fu occupata da spiaggia su cui si sviluppò un quartiere di artigiani. In età bizantina fu costruita parte della cinta muraria e un grande complesso edilizio adibito, con probabilità, a magazzini.

Ritrovamenti:

E' stata trovata una torre di alto valore storico appartenente alla fortificazione di età bizantina. La torre è stata costruita con elementi architettonici provenienti da un monumento pubblico di età imperiale (II secolo d.C.): un arco risalente all'epoca degli imperatori Severi. L'ipotesi più attendibile è che l'arco si trovasse a poca distanza dal luogo del ritrovamento, sul litorale antistante l'insenatura dell'antico porto e indicasse l'avamposto sul mare.

Tra i marmi di spoglio vi sono due rare lastre figurate, le prime di questo tipo ad essere ritrovate nell'area di Napoli, che rappresentano una scena di sacrificio alla presenza dell'imperatore e l'altra un gruppo di legionari e di togati, e un frammento decorato con la prua di una nave e un leone marino in mare.

La fortificazione può essere identificata con quella, ricordata dalle fonti storiche, costruita dal generale Narsete, dopo la fine della guerra greco gotica, poco lontana dal porto.

Il rinvenimento della torre ha avvalorato l'ipotesi urbanistica espressa nel 1885 da Bartolomeo Capasso, nel suo libro "Topografia della città di Napoli nell'XI secolo" che indicava che la muraglia «tirava dietro la chiesetta di Santa Maria a mare», distrutta dai lavori del Risanamento.

Descrizione dell'opera

Il progetto di sistemazione della piazza Bovio (più conosciuta dai napoletani come piazza della Borsa), affidato allo studio Cappelli, a citazione della vocazione umanistica e classica della città, sede dal 1224 dell'Università fondata da Federico II, interpretano la pavimentazione della piazza come un foglio di scrittura su cui le immagini dei principali poeti (Virgilio, Leopardi, gli artisti federiciani) si confrontano con i loro stessi scritti, collocati lungo un tracciato sinuoso per segnalare che da qui passava l'antica linea della costa, individuata dalle scoperte archeologiche.

Il progetto Cappelli prevedeva ampi spazi per passeggiare e zone di sosta all'ombra di pergolati naturali e artificiali, al riparo dal traffico veicolare, utilizzabili soprattutto dagli studenti universitari.

Il progetto non è stato realizzato e ci si è limitati, probabilmente per ragioni economiche, ad un intervento di riqualificazione minore. E' stata chiusa una strada d'angolo e sono stati sostituiti gli stretti marciapiedi, sui due lati opposti, da ampie piattaforme con panchine dalle forme sinuose.

L'interno della stazione Università, con l'intervento così colorato e coinvolgente di Rashid, colpisce ancora di più perché sulla piazza non ritroviamo nessun segnale di quello che il viaggiatore vedrà giù.



Stazione Università, plastico della sistemazione esterna su piazza Bovio



Pergolato sulla piazza, scritte sulla pavimentazione.

L'idea progettuale alla base dell'intervento dell'interno della stazione *Università* consiste nell' *"utilizzare la discesa dalla piazza ai binari della metropolitana per rappresentare uno spostamento metaforico dal cervello alla mente, ovvero il viaggio dalla condizione natale alla formazione dell'individuo, della singola personalità individuale che è in grado di scegliere un percorso ed agire nel mondo esterno"*.

La stazione Università rappresenta la metafora della nuova condizione globale cablata e riproduce il linguaggio dell'uomo (in questo caso particolare dell'uomo lavoratore o studente universitario che utilizza i vagoni della metropolitana) mentre dalla sinapsi del cervello, simboleggiata dalla scultura *Synopsis*, disegnata dallo stesso Rashid e modellata in alluminio da Corrado Tamborra, si diffonde e si confonde nelle conversazioni tra culture diverse, rappresentate dalle panchine (che ospitano genti di etnie differenti), per poi mescolarsi con la rivoluzione tecnologica, le cui parole più importanti, diffuse scorrono ininterrottamente.

L'interno della stazione rappresenta per Rashid anche un luogo di pausa e tranquillità, rifugio dal caotico fluire della quotidianità che si svolge su nella strada. I passeggeri, scendendo dalla piazza, sono colpiti dal contrasto tra la confusione della strada e l'ambiente raccolto, concentrato, del "mezzanino", in questo passaggio, che riproduce il passaggio dal cervello alla mente cosciente, fanno da guida le immagini dei profili di Dante e Beatrice, riprodotte sugli scalini, guide di un viaggio in uno *"stato mentale concentrato"*.

I passeggeri si trovano a camminare accanto a grandi sculture che riproducono facce rivolte verso pannelli retroilluminati da led, calpestano pavimenti di quarzo, affiancano muri con su scritte le parole create negli ultimi 50 anni.

Nel percorrere la discesa dalla piazza per raggiungere i binari, il piano di ferro della stazione si trova a 30 metri sotto il livello del mare, il viaggiatore attraversa il *"Tunnel del linguaggio"* ricoperto da file di mattonelle sulle cui superfici sono stampate le parole nate in questo ultimo secolo e che formano il linguaggio globale, sulle pareti della stazione, rivestite con grandi lastre traslucide color fucsia e giallo, scorrono non solo parole, ma simboli, immagini, in un vorticoso e incessante percorso, in cui i passeggeri dovranno entrare.

Pareti traslucide fucsia e giallo si alternano nei vari livelli, il colore giallo segnala la discesa al binario lato mare, direzione Piazza Garibaldi, il colore fucsia la direzione inversa.

Lo spazio delle banchine è più rilassato ma l'impatto visivo ed emozionale è forte, sono coinvolti tutti i sensi, si rimane colpiti dalla luce, dai colori, dallo scintillio, dalla dinamicità, dalla tridimensionalità dei pannelli decorativi, dal gioco di specchi delle controsoffittature e delle pareti.

Panchine dalle forme sinuose accolgono il passeggero e hanno lo scopo di favorire il dialogo interculturale .

La stazione *Università* mostra interamente il segno progettuale di Rashid, appare giovane, colorata, innovativa, con forme fluide ricoperte da pareti traslucide fucsia e giallo che si alternano nei vari livelli, con brillantezza di murales e scale mobili e pavimenti fittamente disegnati.

Sono presenti tutti gli elementi rappresentativi del linguaggio globale dell'era digitale patrimonio soprattutto dei giovani e la massa studentesca, i giovani di tutti i paesi del mondo, sono l'obiettivo a cui vuole rivolgersi Rashid: « ... *colpire i ventimila giovani che passeranno ogni giorno per la stazione*» è il suo prioritario obiettivo.

E così, per paradosso voluto, la stazione che sorge al di sotto, e a servizio, di un'antichissima *Università*, sarà un concentrato di innovazione, non sarà rivolta alla storia passata ma sarà totalmente proiettata nel futuro.

Un enorme packaging di moderna tecnologia ed elementi dell'età digitale dal sottosuolo arriverà sino alla superficie. Convivendo con la complessa stratigrafia di Napoli, nello stesso luogo, si sovrappongono l'insenatura portuale greco-romana, la cinta muraria bizantina, i resti di Napoli ducale, di una muraglia con bassorilievi, ed ora una coloratissima stazione della metropolitana costruita per mostrare la contemporaneità.

La stazione rappresenta uno spazio urbano moderno e dinamico, stimolante e immediatamente comprensibile da parte di tutti, facilita la comprensione l'utilizzo di installazioni artistiche, sculture, pannellature, pavimentazioni e rivestimenti in 3D, l'uso di colori sgargianti, decisi, inusuali, lucidi, riflettenti, ispirati dalla creatività multiculturale del mondo giovanile.

Sono proprio i tanti colori, le forme morbide, lo spazio avvolgente e fluido, le icone lenticolari che cambiano colore e prospettiva, le immagini astratte, a colpire il visitatore che ne rimane coinvolto ed è invogliato a modellare l'ambiente secondo le proprie interpretazioni creative, centrando così l'obiettivo cercato da Rashid.

Materiali

Pavimenti e pareti sono rivestiti da pannelli di quarzo ricomposto, molto resistente all'usura, della Stone Italiana, estremamente plasmabili e modellabili.

Pannelli di quarzo ricomposto ricoprono anche le scale, la *Scala di Beatrice* e la *Scala di Dante*.

I pannelli colorati, che riproducono grafiche oniriche e futuristiche, utilizzano il sistema di stampa H3DYSYSTEM che permette di realizzare stampe lenticolari, con effetti di movimento e tridimensionalità, senza dover usare speciali lenti e in superfici di pochi millimetri di spessore. Questa della stazione *Università* è la più grande installazione lenticolare, per ora, al mondo.

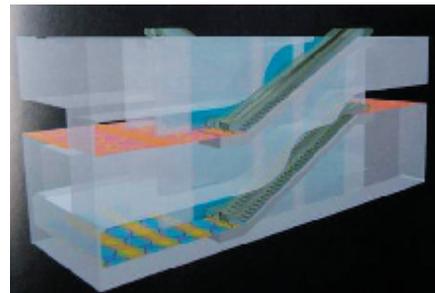
E' stata utilizzata la tecnica della sublimazione che stampa in profondità in modo da garantire la massima resistenza all'usura del tempo e al continuo calpestio.

La parete *Ikos*, di 24 metri di base e alta 2,4 metri, rappresenta, in continuo movimento e in colori mutabili, i simboli disegnati da Rashid, gli altri due pannelli sono *Mutablob pink* e *Mutablob lime*, che sono i due colori base della stazione.

Gli elementi impiegati sono ecosostenibili e con un alto fattore di biodegradabilità.

E' stato utilizzato il Corian.

Lo spazio è illuminato dai riflessi dei Led



1 - stazione Università, platino
2 - Interno





“Il mio lavoro ha chiari riferimenti alla natura che ci accompagna e all’indispensabile ricerca tecnologica; questo è ciò che chiamo “digital-nature”

K. Raschid

Metodologia progettuale

Nel progetto della Stazione Università Rashid applica il suo design poetico che si basa su un insieme di criteri complessi quali, *“l’esperienza umana, i comportamenti sociali, i problemi globali, economici e politici, l’interazione fisica e mentale, la forma, la visione”* collegati fra loro da una comprensione rigorosa e dalla passione per la cultura contemporanea.

Nella stazione della metropolitana di Napoli, Karim Rashid, trasmette la sua idea di ‘università’ come concentrazione di comunità multiculturale, digitale, mobile capace di utilizzare un linguaggio globale e innovativo. La stazione diventa la concretizzazione di un microcosmo completamente diverso dal mondo che ci circonda, riflette il mondo ideale di Rashid, che vuole sia pieno di oggetti contemporanei, luoghi, esperienze, spazi e spirito del mondo di oggi e di quello del futuro.

È reinventato, così, un mondo nuovo, dall’aspetto estetico originato da un design sempre più innovativo e condizionato dalla rivoluzione digitale.

Quella di Rashid è una vera utopia rivoluzionaria legata alla tecnologia digitale e alla cultura popolare, che tutto trasforma rendendo lo spazio in cui viviamo un universo di immagini e di simboli, in continuo movimento.

Consapevole che dalla stazione transiteranno soprattutto giovani indaffarati, per attirare la loro attenzione in 40 secondi, deve realizzare un progetto capace di stupire, interessare e trasmettere “un senso del sapere e di interconnessione globale con il mondo”.

Lo strumento che utilizza Rashid per raggiungere questo obiettivo è, dunque, il design che può contribuire al “miglioramento della nostra vita poeticamente, esteticamente, esperienzialmente, sensorialmente ed emozionalmente”, a patto che non si limiti all’abbellimento degli ambienti costruiti ma coinvolga i fruitori e li faccia vivere pienamente la contemporaneità, liberi dalla nostalgia, dalle tradizioni antiquate, da vecchi rituali e dal kitsch.

Il design di cui si serve è inteso come espressione dei valori del tempo in cui viviamo e deve dare forma al futuro ma, soprattutto, deve modificare i comportamenti reali delle persone, della società, deve colmare il profondo gap estetico e culturale che li separa dall’universo digitale, caratterizzato da prodotti molto più innovativi e adatti il nostro tempo.

Per coinvolgere i passeggeri e farli partecipare attivamente Rashid utilizza lo scorrere continuo e veloce delle parole e delle immagini dell’attuale linguaggio globale, *“...con la tecnologia Lcd creerà effetti speciali, farà volare sopra la testa delle persone duemila parole...”* e sceglie le parole di un linguaggio globale, comprensibile alla massa di giovani studenti multietnici, le parole della nuova era digitale: *iPod, jpg, Internet...”*

Tutto questo mondo fantasioso e in continuo movimento si sviluppa a circa 25 metri sotto il livello del mare, e la zona della fermata è stata collocata nell’insenatura che esisteva anticamente e che è stata scoperta in seguito alle operazioni di scavo. Ancora una volta Rashid applica la sua metodologia progettuale che è volutamente indifferente al contesto in cui si inserisce perché si serve di un linguaggio globalizzato che aiuta a vivere nell’oggi dimentichi del passato: *“Dobbiamo se la natura umana è vivere nel passato - per cambiare il mondo cambiare la natura umana.”*

BIBLIOGRAFIA

“Stazione Università Napoli”, *Abitare*, 464, anno 2006, p.30

Integrazione tra nuove architetture e reperto archeologico ritrovato.

Metro archeologiche

Confronto :

Stazione Municipio della linea metropolitana di Napoli, progetto di Alvaro Siza e Eduardo Souto de Moura

Stazione Duomo della Metropolitana di Napoli, progetto di Massimiliano Fuksas

Stazione Toledo della Metropolitana di Napoli, progetto di Oscar Tusquets Blanca

Stazione Università della Metropolitana di Napoli, progetto di Karim Rashid, Atelier Mendini, Sergio Cappelli

A Napoli i progetti per le linee metropolitane, in corrispondenza delle stazioni, si sono dovute spesso confrontare, più che con la singola scoperta, con le stratificazioni storiche della città. Scavare in questa città è più problematico che altrove per la difficile conformazione geologica, con alternanza di tufo e pozzolana e lapilli, per la presenza della falda acquifera che dalla collina scende verso il mare e, naturalmente, per la ricca situazione archeologica che ha richiesto la costante collaborazione della Soprintendenza per i Beni Archeologici e Architettonici che si è servita di sondaggi preliminari e scavi per l'individuazione di preesistenze archeologiche.

In un'ala sotterranea del Museo Archeologico, al termine del nuovo corridoio di collegamento con la stazione Museo della Linea 1, è allestita l'esposizione permanente di una parte dei tantissimi (oltre 3 milioni di pezzi) reperti archeologici trovati nei cantieri delle stazioni della tratta bassa della Linea 1, disposti secondo un percorso cronologico e illustrato con pannelli informativi.

I reperti vanno dagli insediamenti preistorici, scoperti nello scavo della stazione Toledo, agli oggetti marinari ritrovati a piazza Municipio, dove è riemersa l'antica linea di costa dell'epoca greca e il successivo porto romano, con tre navi in legno, oltre le antiche fortificazioni del Maschio Angioino costruite nel '500 dagli aragonesi.

A piazza Nicola Amore (stazione Duomo) è stato ritrovato il tempio romano dei Giochi Isolimpici (I secolo d.C.), e una fontana ornamentale che abbelliva un giardino di epoca medievale, a piazza Bovio (stazione Università) è venuta alla luce una torre di età bizantina.

L'area d'intervento più stratificata e complessa è stata Piazza Municipio dove, già alla fine del 2003, la scoperta di un'antica insenatura aveva permesso la ricostruzione del porto di *Neapolis*, ipotesi confermata dal successivo ritrovamento delle tre imbarcazioni romane.

Siza si trova ad intervenire su di un'area stratificata in cui, oltre al porto romano, convivono una cittadella aragonese e vicereale con palazzi angioini, una villa romana edificata sul promontorio del porto, torri, muri vicereali e aragonesi.

Lo stesso Siza dichiara trattarsi di « un progetto stratificato che incrocia le recenti scoperte archeologiche con il restauro dell'area monumentale di Napoli». Ridisegna la piazza solo dopo averne studiato attentamente sulle carte topografiche e sulle incisioni la conformazione nei vari periodi storici, dall'antichità all'età angioina, quando lo «spazio» è diventato, per la prima volta, una vera piazza,



e ritrova la matrice del progetto nella funzione di collegamento che il sito svolgeva tra la città e il mare.

All'inizio del lavoro Siza ha ricevuto dalla committenza, per conoscere in modo approfondito la storia del luogo, un volume di stampe storiche, ma scavare è stato fondamentale ed il progetto si è adattato alle varie scoperte, avendo deciso, sin dall'inizio, che i reperti devono essere conservati e mostrati *in loco*. Siza, consapevole che "tutto ciò che ha a che fare con l'archeologia è provvisorio", ha molto cambiato il progetto iniziale. Come ha spiegato De Caro, dalla prima stesura, in cui era privilegiato l'aspetto architettonico, è stato necessario allontanarsi per cercare un punto di equilibrio tra il progetto di un grande architetto, le importanti preesistenze che qualificano il luogo e la necessità di creare un sistema di trasporti efficiente.

Un valido risultato può derivare solo dall'accordo, la contrattazione tra il vecchio e il nuovo ed è questa la strada intrapresa da Siza che, tuttavia, alla fine, prende le decisioni sempre da solo.

Scrivendo Benedetto Gravagnuolo che il fascino straordinario delle opere architettoniche di Alvaro Siza "deriva dall'ineguagliabile equilibrio raggiunto nella dialettica progettuale tra la scienza dell'edificare e gli altri saperi della cultura umanistica", il progetto della stazione Municipio della linea metropolitana di Napoli è l'occasione giusta per raggiungere questo equilibrio.

Nel progetto di Fuksas i ritrovamenti archeologici diventano il centro del progetto che si è andato adeguando alle scoperte che vengono svelate lentamente, lungo percorsi sinuosi che, partendo da quattro "frammenti" agli ingressi su piazza Nicola Amore, proseguono avvolgendo lo spazio e conducono fino ai binari.

L'inaspettato ritrovamento del Tempio ha portato adattamenti al progetto per consentire la convivenza del moderno con l'antico ma l'idea progettuale iniziale era già quella dello "scavo", della discesa nel sottosuolo legata alla scoperta, per questo dalla piazza superiore i segni della stazione sono pochi ed è possibile dall'alto guardare quasi 'spiare' giù.

Alvaro Siza, Massimiliano Fuksas, Tusquets Blanca, credono nella continuità in architettura tra antico e nuovo, passato e presente, l'architettura contemporanea deve includere l'antico che diventa elemento di arricchimento e stimolo.

Fuksas in presenza dell'antico impone il suo punto di vista di "architetto" e, consapevole

del suo ruolo culturale, progetta utilizzando le tracce della "storia" come un vero e proprio "materiale" dell'architettura."

Metodologia simile ritroviamo nel progetto della stazione metro di Toledo di Tusquets Blanca in cui vengono esposti i resti archeologici dalla preistoria fino al periodo Aragonese, anche in questo progetto, attraverso un pozzo si guarda alla stazione costruita nel sottosuolo, con segni, colori, indica ai viaggiatori le diverse stratificazioni storiche e geologiche. L'intervento progettuale propone, in seguito ai ritrovamenti archeologici, la ripresa dei campi arati preistorici che sono stati rinvenuti durante la fase di scavo, l'inglobamento, all'interno della stazione, dell'antico Muraglione Aragonese e la riproposizione di alcune pareti che simulano il muraglione rinvenuto durante gli scavi.

L'intervento di Rashid prescinde dai ritrovamenti, il progetto della stazione Università si caratterizza per "la capacità visionaria di trasfigurare il mondo attraverso l'uso di forme, colori e materiali completamente inediti.", in ogni suo progetto riesce a reinventare il mondo che lo circonda, ad interpretare l'ambiente per ricrearlo, modificato totalmente nell'aspetto estetico. Quella di Rashid può definirsi una vera utopia rivoluzionaria, attraverso i mezzi della tecnologia digitale e la conoscenza della cultura popolare, riesce a rendere lo spazio in cui viviamo un universo di immagini e simboli, di forme fantastiche mosse da percezioni spaziali in movimento che si trasformano in segni organici e sinuosi.

Rashid nel progetto della stazione pensa alla quotidianità, sa che i treni si devono aspettare, il tempo dell'attesa può allora trascorrere in un ambiente tranquillo, in cui la fantasia è stimolata, seduti su panche dalle forme amorphe e ognuna diversa (torna dunque la soggettività), tutto l'ambiente può rappresentare una pausa di tranquillità e riposo nella vita quotidiana e far fantasticare su un mondo in cui la fantasia, il colore, il movimento siano dominanti, in cui sia possibile apprendere che viviamo nell'era della tecnologia digitale in cui il sapere e l'interconnessione è globale. E' un progetto che guarda essenzialmente all'oggi e al futuro, non al passato.

Resti di Torre medievale, rinvenuta negli scavi della Stazione Università



Un rimando all'antichità era, al contrario, presente nell'intervento di sistemazione della piazza, poi non realizzato, in cui attraverso un segno sinuoso veniva ricordata l' antica linea di costa.

Una delle principali difficoltà che hanno dovuto affrontare tutti i progettisti è stata la necessità di superare le possibili contraddizioni tra le identità del passato e quelle della cultura contemporanea, tra l'esigenze culturale di mostrare il patrimonio archeologico ritrovato e quella pratica dei problemi di mobilità di una grande città.

Per risolvere i problemi della città attuale tuttavia si è ritenuto più importante, nella generalità dei casi, includere le preesistenze e il loro significato e, intorno ad esse, costruire i nuovi progetti.

Anche se le soluzioni studiate hanno dovuto immaginare, tutte, nuovi spazi di relazione in cui le preesistenze di un passato remoto fossero incluse sul piano operativo, i progetti appaiono fortemente differenziati.

Gli architetti hanno risposto al compito di realizzare il recupero dei valori e delle memorie rendendo fruibili, visitabili e comprensibili anche da parte di un pubblico disattento e non acculturato i reperti archeologici ritrovati, includendoli nel percorso, spostandoli e ricostruendoli, e, soprattutto, evidenziando le valenze delle stratificazioni storiche.

Foto e disegni per gentile concessione della MN Metropolitane di Napoli S.p.a

Intervento di protezione del reperto archeologico.

Tempio - Duomo di Pozzuoli (Rione Terra)

Progettisti: Gruppo vincitore «Elogio del Palinsesto», Capogruppo Marco Dezzi Bardeschi
Progettisti: Gnosis Architettura (F.F. Buonfantino, A. De Martino, R. Traversari), Renato de Fusco, Laura Gioeni.
Opera: Complesso monumentale Tempio-Duomo
Tipologia di progetto: Restauro, riqualificazione e rifunzionalizzazione religiosa
Ubicazione: Rione Terra Pozzuoli, Napoli
Realizzazione: 2003 - giugno 2009

Il Concorso Internazionale di Progettazione del Restauro del Tempio Duomo del Rione Terra di Pozzuoli indetto dalla Regione Campania fissava alcuni criteri da seguire:

- aderenza ai principi del restauro,
- rispetto della preesistenza archeologica e rinascimentale/barocca,
- distinguibilità del moderno intervento di restauro e di integrazione,
- attenzione al senso del luogo
- rifunzionalizzazione della Cattedrale Inoltre chiedeva di definire modalità di restauro del monumento che ne rispettassero la funzione, archeologica e quella di culto e la valorizzazione della cornice storico-artistica e paesaggistica in cui il monumento è inserito, Dovevano anche essere individuati i percorsi d'accesso e di visita congruenti con le valenze storiche del sito.

Veduta



Il monumento è composto da un Tempio romano sul cui perimetro, con successivi adattamenti e trasformazioni, è stato edificato il Duomo barocco.

L'intera costruzione sorge su di un alto podio identificato come Capitolium di età repubblicana.

Tempio

La datazione del tempio all'età augustea è confermata dal nome dell'architetto Cocceio che compare nell'iscrizione (CIL X 1614) posta sulla parete est del tempio: L(ucius) Cocceius I(ucii) / C(ai) Postvmi I(ibertus) / Avctvs arcitect(us).

Il tempio, in marmo bianco, era a pianta pseudoperiptera con nove colonne corinzie sui lati lunghi e sei sui corti, con cella quadrata anch'essa in marmo.

Chiesa

A partire dalla fine del V secolo Il Tempio antico fu adattato a chiesa cristiana, dedicata a San Procolo, e rimase visibile sotto le nuove strutture sino al 1632, quando la nuova sistemazione della cattedrale nascose l'antica struttura sotto decori e stucchi barocchi e rimasero visibili solo alcuni capitelli di ordine corinzio al di sopra della porta secondaria dell'edificio e pochi frammenti dell'epistilio

Nel 1964 un violento incendio distruggendo il tetto, la navata e buona parte della decorazione seicentesca, portò alla luce la struttura dell'antico Tempio di Augusto.

Restauri

Le opere di restauro iniziate nel 1964 e proseguite fino al 1972, furono affidate all'architetto Ezio de Felice, il quale privilegiò le parti archeologiche a scapito della costruzione barocca.

Gli interventi compresero il consolidamento del tempio con l'introduzione di elementi in ferro e con la costruzione di una soletta d'appoggio in cemento armato su micropali, Per la protezione temporanea del Tempio fu poi realizzata una copertura metallica, i lavori poi furono interrotti bruscamente per mancanza di fondi.

1 - Iconographia di G.P. Bellori (1764), Porto di Pozzuoli Sono riconoscibili il molo, i fori oltorio e boario e gli horrea.

Descrizione dell'opera

Si tratta di un'opera di musealizzazione di un reperto archeologico *in situ* che unisce alla funzione protettiva una funzione di riuso di tipo liturgico.

Obiettivi

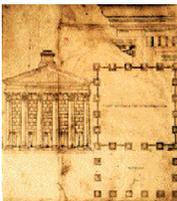
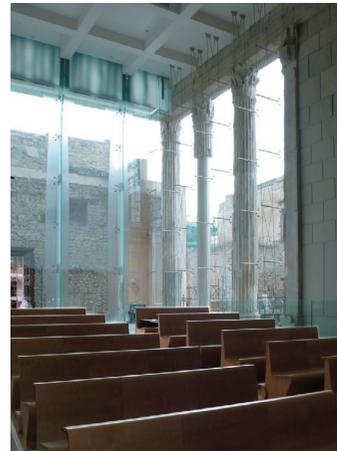
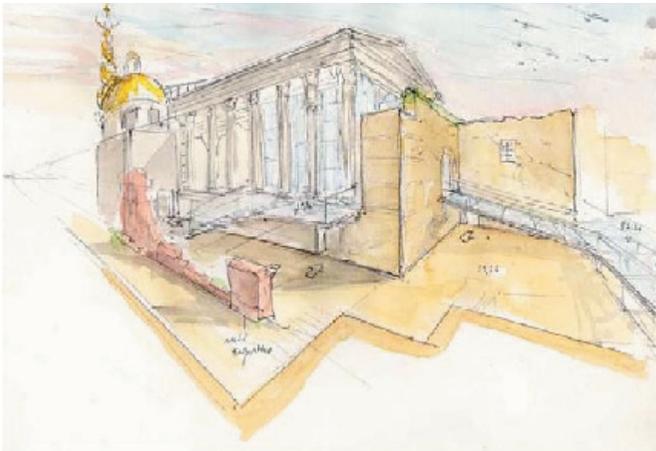
Il gruppo di progettisti si è posto come obiettivo il raggiungimento di una visione unitaria, sia all'interno che all'esterno, dei due momenti della realizzazione del monumento, la fase di Tempio antico romano e quella di Cattedrale cristiana.

La difficoltà progettuale stava nel rendere comprensibile la complessa stratificazione dell'edificio, si è intervenuti sul tempio assegnandogli la funzione liturgica, lo si è trasformato in navata unica per i fedeli a cui si accede dall'antico pronao del tempio che diventa l'atrio all'aperto. L'ex-pronao è stato lasciato allo stato di rudere, preceduto dal volume d'ingresso del Duomo barocco, rimasto senza copertura.



1 - Vista del Tempio-Duomo

Alla chiesa barocca è assegnato lo spazio del presbiterio. L'impianto murario è stato conservato così come è stato trovato, con l'invasocella privo del lato dell'involucro che lo divideva dal pronao e con un'ampia apertura sul lato opposto, ciò ha contribuito ad unificare il tempio e la chiesa.



I disegni di Giuliano da Sangallo sono l'unica testimonianza grafica del monumento prima del restauro del 1538 e la trasformazione in Duomo avvenuta in seguito ai danni causati dall'eruzione del Monte Nuovo e da un terremoto

2 - Schizzo dell'intervento
3 - Tempio di Augusto, disegno di Giuliano da Sangallo (1490 ca.)
4 - 5 - Interno

Per la presenza, al di sotto del tempio di Augusto, di resti del podio dell'edificio di età repubblicana, identificato con il Capitolium della colonia romana del 194 a.C., si è sopraelevato il pavimento.

Si è intervenuto realizzando un piano inclinato di raccordo tra la navata e il presbiterio elevando il pavimento in modo da raccordare il piano della fabbrica classica al livello di quella moderna.

Sul pavimento in legno sono poste panche fisse dello stesso materiale che creano un effetto di "increspamento", la superficie lignea è fiancheggiata da una pavimentazione in marmo.

Lastre di cristalli hanno chiuso le pareti laterali del Tempio. Sulla parete frontale dalla originaria base circolare delle 4 colonne, mancanti, delle sei iniziali, si sono alzate due lastre di cristallo, una lungo il diametro della base, l'altra perpendicolare alla prima e sui cristalli sono state serigrafate delle sagome di colonne come citazione delle antiche.

La divisione realizzata con elementi vetrati ricostruisce la percezione visiva 'interno-esterno' proposta dal colonnato originario.

1 - Colonna e vetro

2 - Disegni delle pareti vetrate con le colonne serigrafate

3 - Parete in vetro

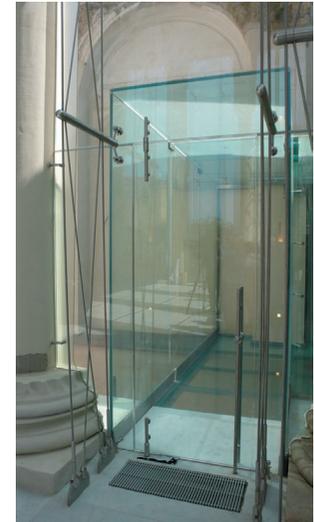


Foto di A.De Martino, Studio Gnosis Architettura, per gentile concessione.

Gli interventi architettonici sono stati di minore entità nella parte relativa alla Chiesa barocca.

E' stata cambiata destinazione d'uso all' ex sacrestia e attraverso la costruzione di una scala è possibile accedere ai percorsi archeologici sottostanti in cui sono stati conservati i reperti ritrovati.

La grande cappella del Fanzago, con cupola maiolicata, unica rimasta di una serie di cappelle che fiancheggiavano i lati del Duomo è stata trasformata in Battistero

E' stato applicato al tetto, a doppia falda, sostenuto da capriate metalliche realizzato durante il restauro operato da Ezio De Felice, un intradosso piano cassettonato che restituisce l'originaria soffittatura e ricompono l'intera volumetria dello spazio interno.

La costruzione di un alto campanile segnala la presenza della Cattedrale al resto della città che si è andata sviluppando lontano dal Rione Terra.

E' stato valorizzato il Capitolium e ampliato il percorso archeologico, sottostante il Campanile.

Materiali

Lastre di cristallo strutturale sono servite per chiudere i colonnati, sia quelli laterali sia la parete frontale che risultava priva di 4 delle 6 colonne originarie.

Il colonnato è stato ricostruito visivamente con elementi serigrafati sulle laste di cristallo.

La pavimentazione è in legno e marmo, le panche in legno.

Metodologia progettuale

Il processo metodologico parte da una dettagliata analisi genealogico-concettuale che ha portato alla stesura di un progetto che ha tenuto conto ed evidenziato “ *la straordinaria ricchezza testimoniale e polifonica del luogo*”.

L'intervento è basato su di un accurato progetto di conservazione teso a garantire il mantenimento del maggior numero possibile di elementi esistenti.

I progettisti hanno voluto che si conservasse, anche per il futuro, ogni periodo e segno storico senza operare alcuna selezione, a differenza dell'intervento precedente di Ezio De Felice che aveva privilegiato la conservazione dei resti più antichi.

Il progetto si basa su di un'approfondita analisi dei luoghi e delle preesistenze, sull'approfondimento delle istanze archeologiche e su una rispettosa osservanza delle istanze liturgiche. Garantisce la migliore valorizzazione del sito attraverso una duplice funzione, il rinnovato uso liturgico dello spazio propriamente religioso, e l'uso culturale di accompagnamento ad una visita archeologica ed una migliore fruizione collettiva.

L'obiettivo è stato realizzare un progetto architettonico capace di aggiungere un ulteriore plus-valore attraverso nuove presenze funzionali, dialoganti con quelle preesistenti.

Il progetto architettonico che ne è derivato è di qualità e rispettoso del preesistente, inteso “ *come nuova scrittura aggiunta senza violenza né cancellazioni, come tra le righe, nei punti più deboli e “vuoti” del palinsesto*”.

Il progetto ha voluto superare i possibili conflitti generati dalle differenti esigenze, degli archeologi, più interessati a rimuovere tutto il costruito povero per rendere visibile i resti di età romana, e della Chiesa, decisa a ripopolare il quartiere ed a riconsacrare il Tempio al rito religioso, privilegiando per questo il periodo barocco.

La chiave che meglio illustra il progetto è il dualismo che si è riscontrato ripetutamente nella problematica del monumento, Interno-esterno non è infatti l'unica dicotomia che il progetto ripropone, i progettisti ne hanno rilevate varie, come il binomio “apertura e chiusura, delimitazione ed invito, parte dell'invaso e parte dell'involucro”.

I binomi sono stati perciò assunti come elementi caratterizzanti del progetto, partendo dalla prima fondamentale dicotomia Tempio - Duomo, i sono poi affrontati: “classicismo/barocco; tempio pagano/chiesa; isolamento/stratificazione; archeologia/liturgia; distinzione/separatezza; navata/presbiterio, ed altri ancora.

I binomi possono diventare la chiave attraverso cui, più facilmente, comprendere il progetto, a partire, ad esempio, dal principale, la duplice funzione che la sistemazione attuale deve fare svolgere al complesso, funzione archeologica e funzione liturgica.

Il progetto, dopo aver evidenziato la differenza tra il tempio antico, che resta isolato nel contesto, e la fabbrica barocca, che meglio si inserisce nell'agglomerato edilizio circostante, interviene cercando di mantenere questa diversità ed evidenziando l'isolamento della parte antica dalle costruzioni recenti, in modo da “ far prevalere “l'atopia” del monumento più antico.”



BIBLIOGRAFIA

- D. Lama, “Una nuova pelle (di vetro) per il Tempio di Pozzuoli. Ecco il progetto di estauo che cambierà volto al duomo del Rione Terra”, in *Corriere del Mezzogiorno*, 20/7/ 2004

B. Gravagnuolo, “Concorso internazionale Rione Terra Pozzuoli, Contro la tendenza alla nudità del monumento”, in *Rassegna Aniai* (Associazione Ingegneri e Architetti della Campania), luglio-settembre 2004

- B. Gravagnuolo, “Rione Terra. Filologia e modernità, prescelto un progetto del gruppo guidato da MDB”, in *Il Mattino*, 2 agosto 2004

G. Carbonara, “Qualità architettonica e restauro”, in *L'architetto italiano*, n. 4 ott. nov. 2004. Roma

- F. Mancusi, “Pozzuoli in festa, rinasce il Duomo. Parte il restauro con fondi regionali”, in *Il Mattino*, 31/10/ 2004

- A. Vinci, (a cura di) , “MDB per Pozzuoli”, in *Progettare, Architettura. Città. Territorio*, a.III, n.17, ottobre 2004

- C. Biondi, “Anno Nuovo. Duomo antico. Rione Terra, a gennaio via al progetto esecutivo per il restauro, c'è anche il campanile”, in *Segni dei tempi*, a. X, n. 12 dicembre 2004

G. Carbonara, A. Pergoli Campanelli, "Tempio-Cattedrale in Pozzuoli. Un confronto esemplare anche per la contemporanea presenza di quasi tutti gli esponenti dei principali orientamenti attuali, teorici e operativi, del restauro in Italia", in *A.R. Bimestrale dell'Ordine degli Architetti di Roma e Provincia*, a. XI, n.60, luglio-agosto 2005

F. De Maio, "Città delle muse; i riusi e i recuperi. MDB - Restauro del Tempio Duomo di Rione Terra, Pozzuoli", in *Casabella*, (Supplemento dal duemila al futuro. Architetture e infrastrutture per lo sviluppo a Napoli e in Campania), a. LXIX, n.737, ottobre 2005, Mondadori, Milano

- F. Rinaldi, "Appena conclusa la mostra dei progetti finalisti del concorso internazionale per il restauro del Tempio Duomo di Rione Terra. Tra poesia e memoria", in *Rassegna Aniai Campania*, n.2, giugno 2006

- S. Cervasio, Pozzuoli, via al restauro del Duomo "il futuro del tempio un campanile". Una mostra per dodici progetti finalisti. Parla MDB, l'architetto fiorentino vincitore del concorso. Tra i finalisti c'era anche David Chipperfield e Luca Zevi" in, *La Repubblica*, 6/5/2006

- A. Gianfrano (a cura di) "Elogio del palinsesto. Primo premio", in *Catalogo della Mostra dei progetti. Pozzuoli 6 maggio 2006*, Giannini Napoli.

- Tempio-Duomo di Pozzuoli. Progettazione e Restauro in occasione del Convegno "Fare architettura in ambiente archeologico" e della Mostra "Tempio-Duomo di Pozzuoli: Progettazione e Restauro", 5 maggio 2006, ed. Giannini, Napoli, maggio 2006

- "Rione Terra, cominciate i lavori del Duomo". Speciale della Rivista *Proculus* in occasione della Tavola Rotonda "Il progetto del restauro del Duomo-Tempio di Augusto di Pozzuoli" Napoli, 19 nov. 2005

- "Rione Terra, il Duomo torna a nuova vita, Venerdì la Mostra sulla progettazione e il restauro del Tempio", in *Il Giornale di Napoli*, Napoli, 3 maggio 2006.

C. Franco, "Pozzuoli così rivivrà il Tempio Duomo. Scelto il progetto", in *Corriere del Mezzogiorno*, Napoli, 6 maggio, 2006

Scritti di Marco Dezzi Bardeschi

- M. Dezzi Bardeschi, "L'architettura contemporanea nella città antica.", in *Istituto di Restauro dei Monumenti della Facoltà di Architettura di Firenze*, ed. Baldesi, Firenze, gennaio 1962.

- M. Dezzi Bardeschi, "La presenza della storia nella pratica dell'architettura" (Atti del Convegno sul tema "La storia dell'architettura: problemi di metodo e di didattica", Firenze, Palazzo Vecchio - Palazzo Medici Riccardi, 16-18 maggio 1974), in *'La Storia dell'Architettura: problemi di metodo e di didattica'*, ed. Rotografica Fiorentina, Firenze, gennaio 1976 Firenze, febbraio 1980.

- M. Dezzi Bardeschi, *Postscriptum*, presentazione della Mostra di Architettura "La presenza del passato" curata da P. Portoghesi alla Biennale di Venezia, in *Domus*, n.610, ed. Editoriale Domus, Milano, ottobre 1980.

- "Pozzuoli: l'esito del concorso per il recupero del Tempio-Duomo del Rione Terra", *ANANKE*, ed. Alinea, Firenze, n. 43, settembre 2004, pp. 50-69.

- M. Dezzi Bardeschi, "Da Agrigento a Piazza Armerina: Franco Minissi o della Modernità (a rischio)", *L'Architettura cronache e storia*, n. 588, 2004, pp. 744-748.

Intervento di protezione del reperto archeologico

Nuovo complesso museale dell'Ara Pacis, progetto di Richard Meier

Progettisti: studio Richard Meier & Partners Architects
Opera: Padiglione a protezione ed esposizione dell'Ara Pacis
Tipologia di progetto: Riqualificazione urbana.
Tutela del reperto archeologico e sua musealizzazione non *in situ*.
Ubicazione: Roma, Italia
Realizzazione: 1996 progetto preliminare, realizzazione 2006



Padiglione di Morpurgo, 1938

L'incarico è stato affidato allo studio Richard Meier & Partners Architects con una formula senza precedenti, che ha scavalcato la procedura di un concorso; ai progettisti, come osserva Purini, è stato imposto l'unico vincolo di non poter spostare la collocazione dell'Ara e di rispettare l'assialità nord-sud del progetto degli anni Trenta, diversa dall'asse originario est-ovest.

Il nuovo museo dell'Ara Pacis è la prima architettura contemporanea costruita dagli anni Trenta all'interno della cerchia delle mura aureliane del centro storico, e si pone come elemento di dialogo tra antico e moderno e in evidente contrapposizione al barocco romano. Sorge lungo il Fiume Tevere, vicino al Ponte Cavour, sulla parte occidentale della Piazza Augusto Imperatore, tra le quinte della piazza progettate da Vittorio Ballio Morpurgo, il Mausoleo di Augusto, le chiese dei Santi Carlo, Rocco e Gerolamo.

1 - Plastico



Ara Pacis

Periodo romano

La costruzione dell'Ara, avvenuta fra il 13 e il 9 a.C., per celebrare il ritorno di Augusto dopo gli anni di permanenza nelle province di Gallia e di Spagna, fa parte del programma di espansione della città augustea tra la via Lata, attuale via del Corso, e l'ansa del Tevere.

L'Ara Pacis insieme all'Horologium sorgeva a circa 300 metri dal Mausoleo, a sud-est del Campo Marzio settentrionale, e delimitava l'area del campus che doveva tramandare la memoria di Augusto. E' formata da un recinto con i due lati maggiori di m. 11,63 e gli altri due di m. 10,62, al centro dei lati minori due aperture danno accesso all'altare. Decorazioni scultoree corrono sui lati sia all'esterno che all'interno e l'intero disegno allude ad un'età di rinascita, sotto il dominio di Augusto.

Ritrovamento ed edificio protettivo in età fascista

L'impianto urbanistico-ideologico ideato per il Campo Marzio settentrionale non durò a lungo, a causa dell'innalzamento di quota, dovuto in gran parte agli straripamenti del Tevere, il monumento venne dimenticato e riutilizzato in seguito come giardino pensile, antiquarium, arena per corride e auditorium.

Nel 1938, viene disposto l'isolamento dell'interrato mausoleo di Augusto con la demolizione, nell'area del porto interno di Ripetta, di circa centoventi case; i resti dell'Ara, ritrovati sotto palazzo Fiano, furono estratti mediante il metodo del congelamento del terreno, e conservati in una nuova teca progettata da Vittorio Ballio Morpurgo.

L'affrettata ricostruzione del 1938, durata solo tre mesi e non totalmente rispettosa del progetto, il mancato controllo ambientale degli spazi, l'inquinamento atmosferico, dovuto all'aumentato traffico veicolare e alle emissioni degli impianti di riscaldamento, hanno compromesso gravemente l'integrità del monumento, conservato in una teca non sigillata ermeticamente né aperta al ricambio atmosferico.

Intervento contemporaneo

L'approfondita analisi diagnostica effettuata negli anni Novanta sull'Ara Pacis ha rilevato condizioni conservative critiche, che hanno convinto l'Amministrazione Comunale di Roma a sostituire la vecchia teca del 1938.

In seguito ai lavori di demolizione del vecchio padiglione del Morpurgo, il progetto del nuovo Museo dell'Ara Pacis ha previsto la completa risistemazione dell'area del Mausoleo di Augusto e la costruzione di un nuovo padiglione.

Descrizione dell'opera

Il nuovo complesso museale ricomponne la quinta edilizia ad ovest del Tridente, si sviluppa longitudinalmente tra la via di Ripetta e il Lungotevere ed è caratterizzato, in pianta e in alzato, da una composizione tripartita, articolata lungo l'asse nord-sud.

Il sito, per le eccezionali caratteristiche storiche, archeologiche e architettoniche, ha richiesto un intervento di valorizzazione particolarmente delicato e non da tutti apprezzato.

I progettisti, nella realizzazione del Museo dell'Ara Pacis, si sono posti alcuni obiettivi principali.

La prima finalità dell'edificio è stata chiaramente quella di garantire la massima protezione all'Ara Pacis e di mostrarla al pubblico nella migliore illuminazione possibile. Si è pensato poi di affiancare alla principale esposizione una serie di funzioni museali, distribuite in circa 700 mq di spazi, per mostre temporanee e installazioni dedicate all'archeologia, oltre a una biblioteca digitale sulla cultura del periodo augusteo, una libreria, un auditorium, uno spazio convegni e due terrazze, Meier ha voluto fortemente che il Museo fosse permeabile e trasparente nei confronti della città.

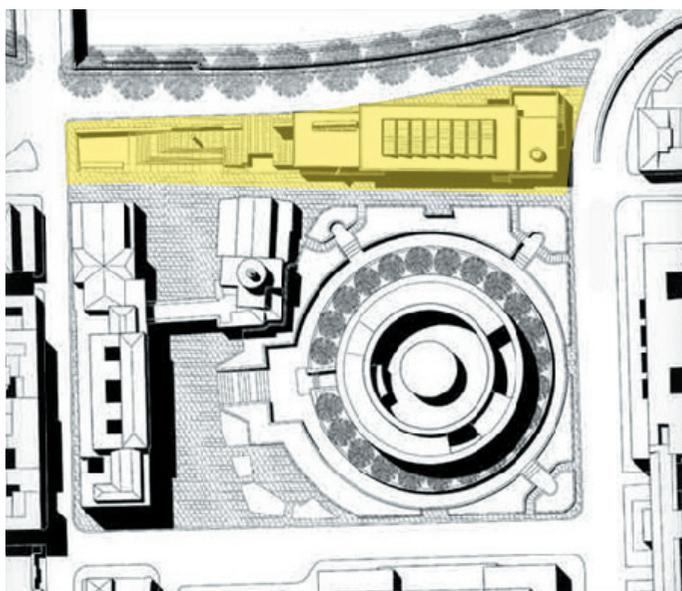
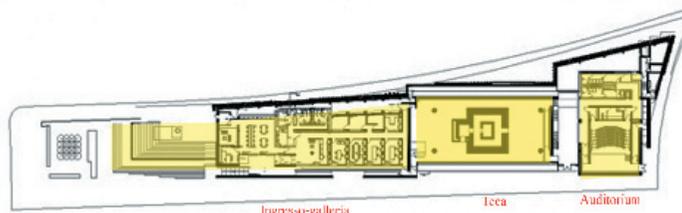
Il nuovo edificio, in vetro e travertino, di circa 4.200 mq, si articola in tre volumi:

- l'area di ingresso e servizi, affacciata sulla piazza gradonata che risolve il dislivello tra le due vie;
- la sala centrale che contiene l'Ara Pacis
- il corpo chiuso dell'auditorium relativamente autonomo, verso via Ripetta.

Adattandosi alle caratteristiche morfologiche del terreno e sfruttando le difficili condizioni del luogo il Museo estende gli spazi museali al livello di via di Ripetta, in modo da integrare meglio l'Ara Pacis con la città contemporanea.

Mediante un'ampia gradinata che raccorda via di Ripetta e il Lungotevere e collega la nuova costruzione con le chiese neoclassiche antistanti, si accede ad una piazza sopraelevata su cui si apre l'entrata al Museo, segnalata da un volume che ospita la 'hall d'ingresso, alta circa m 8,5 che presenta 4 esili colonne in cemento rifinite da intonaco cerato bianco, il servizio di vendita e uno spazio espositivo.

La piazza è arricchita da due elementi di richiamo alla memoria del Porto di Ripetta, una fontana, formata da un muro d'acqua e una colonna la cui distanza dal monumento è uguale a quella che separava, in età augustea, l'Ara dall'obelisco della meridiana di Augusto.



1- 3 - Il nuovo Museo dell'Ara Pacis tra le chiese e il Mausoleo
2 - Pianta

La ripartizione individua anche le tre aree funzionali in cui è organizzato l'edificio. La prima area ospita una galleria per i servizi di accoglienza che assolve la duplice funzione di introdurre la visita alla teca e di "schermare" il monumento.

Il nuovo spazio espositivo è concepito come una galleria organizzata come percorso museale e didattico, con pannelli, plastici e ritratti ed è illuminata artificialmente.

La seconda area ospita il padiglione centrale in cui si conserva l'Ara e che appare come una teca trasparente, perimetrata da quattro colonne che formano simbolicamente un baldacchino.

Il padiglione è formato da un'unica navata centrale, dalle pareti trasparenti su montanti in acciaio, con la griglia utilizzata spesso da Meier e che ricorda le strutture navali. La struttura è separata dall'edificio per lasciare una maggiore trasparenza, le vetrate di divisione sono calcolate secondo le proporzioni dell'altare.

La lunga loggia vetrata, con funzione protettiva ed espositiva, determina anche un diaframma trasparente tra la riva del Tevere ed il cenotafio circolare di Augusto, la trasparenza del vetro e il gioco dei riflessi ricrea il rapporto con gli edifici dell'intorno urbano, tanto voluto da Meier.

"Gli elementi compositivi sono intrecciati in un sottile rimando di punto/linea/piano/volume, solidità/trasparenza, figura/sfondo."

La terza area, infine, ospita un *auditorium* su due piani per 150 posti, un locale per la ristorazione, un museum-shop e un'area ipogea per gli uffici.

L'auditorium, posto a nord, a cui si accede anche da via di Ripetta, è collegato al Museo attraverso la gradinata della sala agli spazi museali e può funzionare anche autonomamente.

Il suo volume "monolitico" riprende quello della vicina Accademia delle Belle Arti e ben collega la piazza a via di Ripetta.

Gli spazi espositivi e quelli destinati alla didattica sono ospitati nel piano semi-interrato, ottenuto sfruttando il dislivello tra il Lungotevere e via di Ripetta, qui alloggiavano i locali che ospitano i frammenti della ricostruzione, una biblioteca, gli uffici di direzione e due grandi sale, illuminate con luce artificiale.

Intuizione importante è stata quella di riuscire a sfruttare questo dislivello in modo da formare una cerniera tra le due vie, come se la parte seminterrata fosse il negativo della parte sovrastante.

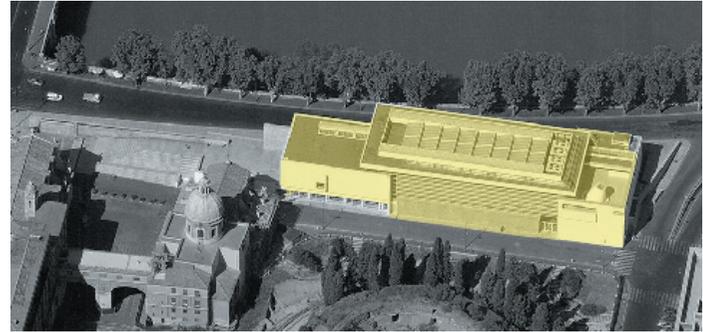
Accessi

Gli accessi al complesso museale sono differenziati secondo le funzioni, ingressi indipendenti sono previsti per la Galleria e la Teca, per la Biblioteca e per l'Auditorium, in quest'ultimo caso, sia da Lungotevere che da due ingressi indipendenti a sud e nord di via Ripetta.

L'ingresso principale del Museo si raffronta con la chiesa cinquecentesca di San Girolamo degli Illirici e con la chiesa di San Rocco.

Il progetto per l'Ara Pacis presenta le caratteristiche migliori dell'architettura di Meier:

- la luminosità (soprattutto all'interno della teca dove appare



chiaramente la grande esperienza nella modulazione della luce.)

- la trasparenza.
- l'eleganza delle forme, con volumi semplici che si intersecano con piani e linee.
- la conoscenza approfondita dell'uso dei materiali e delle tecnologie.
- la *'witheness'* che è una caratteristica qualitativa di Meier. Il bianco è utilizzato per essere colore della purezza e della perfezione, è la memoria e l'anticipazione del colore, con esso l'architetto riesce a modellare lo spazio e la luce.

Meier sceglie di utilizzare solo pochi calibrati toni di colore (bianco, beige del travertino) e pochi materiali (vetro, travertino).



Luce

Particolare cura è stata riservata allo studio dell'illuminazione e all'impiego delle luci, perchè, come dichiara lo stesso Meier " Roma è una città di luce e la luce qui è inebriante. Questo ti fa pensare a come fare entrare la luce in modi diversi, come guardare fuori, come guardare la città tutt'intorno."

Dall'ingresso attraverso l'ampia vetrata la luce esterna penetra in modo soffuso, poi il visitatore attraversa una galleria in penombra, organizzata come percorso museale e didattico, illuminata -artificialmente (con Bookshop e vetrine per materiali fotosensibili) e arriva alla grande sala centrale con l'Ara Pacis e le Tavole delle Res Gestae, in cui la luce naturale e diffusa esplose.

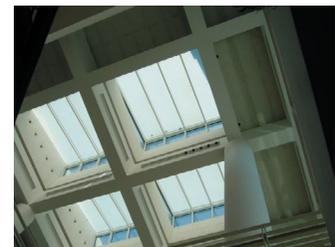
L'Ara è immersa nella luce dei lucernari e dei cristalli filtranti delle facciate continue, alla luce che entra attraverso il rivestimento vetrato e che garantisce la migliore illuminazione con luce naturale del monumento, pur isolandolo dal punto di vista termico e acustico, si aggiungono numerosissimi faretto alogeni. montati in nicchie nel soffitto. I riflettori alogeni sono dotati di accessori antiabbagliamento, filtri per la resa del colore e lenti che modulano la distribuzione del fascio luminoso a seconda delle opere da illuminare. L'illuminazione è controllata attraverso un sistema computerizzato.

La luce è stata trattata in modo da avere una illuminazione diffusa che diventa quasi immateriale, di un sottile colore giallino, rendendo, verso sera l'Arca indefinita, quasi eterea.

I lucernari, orientati a nord, sono provvisti di schermature regolabili per regolare il filtraggio e modulare la luce, eliminando 'le false ombre'.

Si ha alternanza di luce naturale, che penetra da via di Ripetta, e artificiale, negli spazi al piano inferiore adibiti alla didattica.

La facciata in vetro è alta 13.5 metri e lunga 50 metri.



1 - Il padiglione dell'Ara Pacis
2 - 3- Lucernari

Materiali

Per quanto riguarda i materiali, dice Meier, “... questo è un edificio moderno...e come edificio moderno ci deve essere un’apertura, una trasparenza, ma essendo questo a Roma ed essendo Roma una città di pietra, di travertino, allora il travertino mi sembra la pietra giusta da usare insieme al vetro”

Del resto questi sono materiali già utilizzati ripetutamente da Meier e sono quelli indicati anche dal disegno di Morpurgo: travertino, vetro e acciaio, cemento e stucco.

La scelta dei materiali è inoltre finalizzata all’integrazione con l’ambiente circostante.

- il travertino locale, rappresenta l’ elemento di continuità stilistica e cromatica.

la lavorazione “a spacco” e le caratteristiche della pietra ne fanno un materiale unico, prodotto con una tecnica messa a punto proprio per il progetto di Meier.

Il travertino è utilizzato all’esterno sull’intero edificio e sulle le due terrazze, una delle quali con giardino.

- l’intonaco e il vetro permettono la migliore compenetrazione tra interno ed esterno.

L’uso di questi due materiali crea un effetto di alternanza tra volume e trasparenza, tra pieno e vuoto.

L’intonaco bianco Sto-Verotec, materiale d’uso tradizionale, viene impiegato su grandi pannelli di vetro riciclato. Appare particolarmente levigato per i sette strati di applicazione su rete vitrea e per la sua reazione “autopulente” agli agenti atmosferici.

Sono stati montati oltre 1500 metri quadrati di vetro, in lastre di tre metri per cinque, tali da garantire la massima visibilità sia dall’esterno sia dall’interno.

La vetrata della sala dell’Ara Pacis è formata da due strati di vetro temperato di 12 mm. ciascuno, con una intercapedine di gas argon e trattati con uno strato di ioni di metallo nobile per il filtraggio dei raggi luminosi.

Il vetro, riciclato, è intelaiato con montanti quasi invisibili.



“La posizione del sito ha caratteristiche particolari per il suo eccezionale valore storico, archeologico e architettonico, e richiede un processo di valorizzazione ed un livello di qualità che assicuri l’approvazione italiana e delle comunità architettoniche ed internazionali, oltre che dell’ opinione pubblica.”

R. Meier

Metodologia progettuale

Il progetto di musealizzazione di un monumento dell’antica Roma, in un contesto così ricco di emergenze monumentali e ambientali, appare particolarmente significativo per capire la difficoltà che incontra un architetto contemporaneo ad intervenire con una sua opera.

Meier è consapevole della delicatezza dell’incarico ma, da architetto americano, non ne rimane intimidito o imbarazzato e si propone di realizzare un’opera capace di dare ancora maggiore valore al monumento con l’alta qualità dell’intervento. Il progettista non ritiene che l’architettura sia il risultato della cultura di un luogo ma sostiene che la forma pura, il non colore, e l’essenzialità funzionale dell’edificio costituiscano una base non soggetta ad alterazioni e che può integrarsi in ogni condizione. Lascia alla tecnologia il compito di adattare le costruzioni ai luoghi.

Il progetto di Meier ha il pregio di non voler imitare in alcun modo il contesto e di rifiutare con nettezza il falso e l’ambientamento, non si lascia in alcun modo condizionare dall’architettura delle vicine chiese barocche e neoclassiche ma tende a raggiungere ad ogni costo la finalità di essere trasparente e permeabile nei confronti della città, è questo il modo che ha per rispettare il contesto. Meier parla il solo linguaggio della storia, che è senza finzioni, intende rappresentare, con il proprio intervento, la stratificazione della contemporaneità rispetto agli strati fino ad oggi sovrapposti dalla storia. Vuole dimostrare come nella progettazione la vera conoscenza della storia non può arrestarsi al linguaggio ma deve interessare il metodo della composizione spaziale.

Il metodo, che lo stesso Meier non ritiene assoluto o universale, è uno strumento per progettare e assicurare ordine e coerenza alla complessità del processo progettuale e consiste nell’affrontare il progetto risolvendo di volta in volta e separatamente i temi giudicati essenziali al fare architettura.

Questi temi, distinti ma in relazione tra loro, sono per Meier:

- “il Programma, “diagramma di relazioni funzionali da cui dipendono le esigenze e le prestazioni dell’intero organismo”;
- il Luogo di collocazione, cioè “in quale modo il luogo influenzi l’edificio e l’edificio il luogo”;
- l’Accesso e il Sistema di Circolazione che “si potrebbe dire che si estenda al di là dei limiti dell’edificio vero e proprio”;
- la Struttura “come sistema”;
- l’Involucro “definito da un sistema di mura in relazione al sistema strutturale”.

Consapevole che l’Ara Pacis, spostata negli anni Trenta dal suo luogo originario, ha fortemente indebolito il suo legame con la storia condivide la scelta di lasciare l’Ara nel luogo che ormai è stratificato nella memoria dei romani ma vuole conoscere meglio il legame del monumento con il luogo, per questo parte dall’analisi del sito, operando un’approfondita indagine archeologica nelle aree a nord e a sud del monumento, per una profondità di circa 5 metri.

L’indagine archeologica ha evidenziato le varie fasi edilizie che hanno interessato la zona: dal quartiere abitativo sette-ottocentesco, a quello rinascimentale e medievale, mentre le testimonianze di epoca romana sono state poche, limitate ad alcuni resti di fondazioni, probabilmente opere di sistemazione della sponda del Tevere.

In seguito a ricerche urbanistiche Meier decide di ricreare, almeno in parte, il Tridente ricomponendo la quinta edilizia ad ovest con l’allineamento edilizio della gradinata con fontana e obelisco, della Galleria d’ingresso, del nuovo padiglione e dell’Auditorium.

Studiando le soluzioni scelte inizialmente dal razionalismo degli anni Trenta per la sistemazione di piazza Augusto Imperatore e per la musealizzazione del monumento, si ripropone alcuni elementi come l’impiego del vetro e del travertino, il parziale interramento

del piano inferiore del nuovo Museo, l'apertura verso il Tevere attraverso la continuazione di gradinate che collegano il piano archeologico e la strada, la realizzazione di un piccolo Auditorium, riferimento all'anfiteatro Corea 2

Analizzando il rapporto tra storia e nuova architettura Francesco Venezia definisce il Museo dell'Ara Pacis come "un buon edificio, brillante, uno dei migliori di Richard Meier", ma lo giudica "un disastro per il ruolo che dovrebbe avere."

Secondo Venezia non è adatto a contenere l'Ara Pacis in quanto manca l'integrazione tra l'elemento antico e la nuova costruzione. e propone di spostare la stessa Ara Pacis in un luogo diverso.

Il giudizio di Venezia non è il solo ad essere critico, il Museo dell'Ara Pacis è un'opera molto controversa, anche se sono state valutate positivamente la purezza dei volumi e le proporzioni dell'edificio

l'intervento è stato recepito come un'intrusione nel tessuto storico della città.

Soprattutto si è giudicato negativamente che la sua mole abbia nascosto la visuale tradizionale, l'invasione dello spazio, della prospettiva della chiesa neoclassica di S. Rocco e della barocca S. Gerolamo degli Illiri (o degli Schiavoni). Vittorio Gregotti analizza il progetto proprio in relazione al difficile contesto in cui si inserisce e complessivamente ne dà un giudizio positivo.

L'intervento progettato ha dovuto subire numerose modifiche, apportate dallo stesso progettista, su richiesta degli organismi interessati: Regione, Comune e Ministero.



NOTE

1. cfr. *Architettura*, dicembre 1936

2. Arturo Carlo Quintavalle, nell'articolo del Corriere della Sera del 5.12.2001 annota la citazione fatta da Morpurgo all'interno dell'edificio che chiude la piazza a nord.

BIBLIOGRAFIA

- AA.VV. *Richard Meier, Il Museo dell'Ara Pacis*, Electa, Milano 2007
- R. Meier, "Sistemazione museale dell'Ara Pacis", *Zodiac*, n. 17, pp.128-133
- F. Giuliani, "Ara Pacis, si alza il sipario", in *La Repubblica*, 17/9/2005
- C. Bazzea, *Richard Meier. Un museo per l'Ara Pacis. La storia, il progetto, i materiali*. Motta architettura, 2007
- S. Cassarà, *Richard Meier. Opere recenti*, Skira, 2004
- P. Jodidio, *Meier*, Tascen, 2010
- C. Conforti, M. Marandola, *Richard Meier*, Motta architettura, 2009
- C. Conforti, "Richard Meier. Museo dell'Ara Pacis", *Abitare*, n. 466, pp. 212-219
- C. Langone, "Con l'ara Pacis Meier ha creato un nonluogo nel centro del luogo eterno", *Il Foglio*, 5/5/2006
- E. Sassi, "Ara Pacis, giù il muro delle liti", *Corriere della Sera*, 8/4/2010
- F. Giuliani, "L'architetto dice sì ad Alemanno", *La Repubblica*, 8/4/2010
- R. Ingersoll, "La Roma de Meier. Un museo para el Ara Pacis junto al Tiber", in *Arquitectura viva*, n. 107-108, 2006, pp.170-173
- AA.VV. "Roma, museo dell'Ara Pacis", *Casabella*, n.745, pp.3-7
- S. Casciari, "Richard Meier. Museo dell'Ara Pacis", *Domus*, n.842, pp.144,145.
- E. Capelli, "L'attrazione illuminante", *Ottagono*, n.170, pp.138-145
- G. Cresleri, "L'Ara Pacis non è il Trono Ludovisi. Lettera aperta a Richard Meier", *Parametro*, n. 325, pp. 82-85
- P. Finch, "The Language of architecture", *The Architectural Review*, n. 1307, pp. 18,19

- P. Davey, "Pax romana", *The Architectural Review*, n. 1316, pp. 54-61
- M. Peticca, "Roma:architettura e archeologia, ideologia e politica", *Anfione e Zeto*, n. 19, pp. 65-67
- M. Dezzi Bardeschi, "Romantica romantica: l'Ara Pacis e l'incantamento Augusteo", *ANANKE*, n. 48, maggio 2006, pp. 2-11
- F. Del Co, "Roma, Museo dell'Ara Pacis, Richard Meier:opinioni a confronto/ cambio di stagione", *Casabella*, n. 745, a. 2006
- F. Purini, "Un'opera alla ricerca del suo luogo", *Casabella*, n. 745, a. 2006
- C. Andriani, "Moderno troppo moderno", *Casabella*, n. 745, a. 2006
- F. Careri, Fogli sul travertino, *Casabella*, n. 745, a. 2006

Intervento di protezione del reperto archeologico

Confronto :

*Tempio-Duomo di Pozzuoli (Rione Terra), progetto di Marco Dezzi Bardeschi
Nuovo complesso museale dell'Ara Pacis, progetto di Richard Meier*

Il Museo dell'Ara Pacis è un'opera molto controversa, anche se sono state valutate positivamente la purezza dei volumi e le proporzioni dell'edificio, l'intervento è stato recepito come un'intrusione nel tessuto storico della città.

Secondo Francesco Venezia la costruzione di Meier non è adatta a contenere l'Ara Pacis in quanto manca l'integrazione tra l'elemento antico e la nuova costruzione e propone di spostare la stessa Ara Pacis in un luogo diverso.

Il giudizio negativo, alzatosi da più parti, è rivolto soprattutto alla considerazione che la visuale tradizionale della città risulta nascosta dalla mole del Museo ed è criticata l'invasione dello spazio e della prospettiva delle due vicine chiese.

Ma le ragioni alla base del suo modo di fare architettura, senz'alasciarsi condizionare dal luogo e dal suo passato, le spiega chiaramente lo stesso Meier: "A Roma o a New York, l'architetto si confronta, innanzitutto, con l'uomo, con le sue condizioni di vita, con la sua cultura, con il suo futuro. E ha il compito di ragionare su due piani, come probabilmente fecero Borromini o Bernini: difendere il passato, ma non rinunciare a costruire il nuovo".



*Il Mausoleo d'Augusto e il Museo di Meier.
Si è instaurato un rapporto diretto tra i due monumenti*

Spiega, in poche chiare parole, il suo rapporto con la storia, "Molte delle mie fonti si trovano nella storia dell'architettura, ma le citazioni e le allusioni non sono mai letterali; le mie motivazioni sono sempre interiorizzate, le mie metafore sono sempre architettoniche..", questa dichiarazione ci aiuta a capire anche le ragioni che hanno determinato la scelta degli elementi che pone nella piazza e che rimandano al ricordo del Porto di Ripetta o il riferimento alle forme architettoniche dell'Accademia delle Belle Arti senza, al contrario, alcun ripensamento per il rapporto diretto che il suo edificio crea con le architetture delle vicine chiese.

Meier ritiene che il suo intervento, in una città storica come Roma, possa contribuire a renderla città contemporanea, "Roma città storica ...ma questo edificio dice che Roma è anche città del XXI secolo".

Progetta il Museo dell'Ara Pacis secondo il suo modo di fare architettura, con l'uso di volumi semplici, con la sua 'witheness', con la luminosità e con la trasparenza, che in questo caso è ancora più cercata. Meier risolve il condizionamento del luogo tentando di rendere l'edificio il più possibile trasparente e permeabile alla città e nell'adattarlo alle caratteristiche morfologiche del terreno.

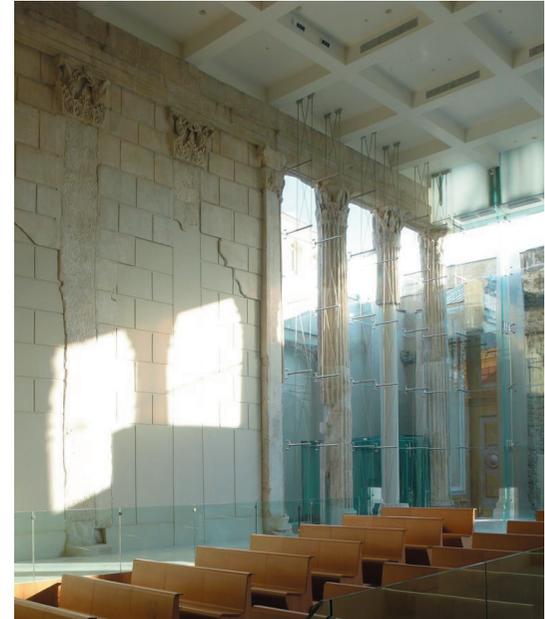
L'intervento progettato ha poi dovuto essere modificato in diversi punti.

La metodologia del progetto realizzato dal team di Dezzi Bardeschi, per il Tempio-Duomo di Pozzuoli, appare notevolmente differente da quella di Meier.

Differisce sia perchè la formazione culturale degli architetti italiani li porta a raffrontarsi con la Storia e il passato in forme e con atteggiamenti differenti, sia perchè l'intervento è fatto su di un monumento dalla storia particolarmente complessa, composto da un Tempio romano sul cui perimetro è stato edificato il Duomo barocco, ed inoltre devono osservare i dettami di un bando di Concorso che fissava criteri d'intervento piuttosto rigidi, come l'aderenza ai principi del restauro, il rispetto delle preesistenze, la netta differenziazione dell'intervento contemporaneo da quelli di restauro e di integrazione, la sensibilità verso il genius loci e particolare attenzione all'inserimento paesaggistico.

I progettisti si sono trovati davanti ad un delicato problema di restauro che ha imposto scelte difficili e raffronti sia con gli archeologi, che tendevano a privilegiare la conservazione dei reperti romani, sia con il clero che chiedeva di restituire la funzione liturgica, accanto a quella museale. Hanno dovuto operare in un contesto che, in seguito al bradisismo, era stato completamente abbandonato e saccheggiato e solo recentemente è stato restaurato, ma che ha cambiato l'iniziale vocazione residenziale.

Rione Terra infatti rappresentava, prima del bradisismo, la parte più antica e vitale della città di Pozzuoli, l'intervento sul Tempio-Duomo ha avuto come obiettivo anche il restituire al monumento il significato di punto principale di aggregazione di una comunità intorno alla sua storia.



*Tempio-Duomo di Pozzuoli, progetto gruppo Dezzi Bardeschi
Interno*

Sistemazione in superficie di sito archeologico (*inteso come traccia urbana*)

Concorso per la Riqualficazione del Mausoleo di Augusto e Piazza Imperatore.



Il Concorso è inserito nel più ampio progetto di riqualificazione della città storica racchiusa nella cerchia delle mura aureliane, comprende la riqualificazione sia della piazza che del Mausoleo di Augusto e si inserisce nel piano di recupero degli spazi pubblici, compresi nella complessa stratificazione del 'tridente' storico 'Ripetta - Corso- via del Babuino', seguendo la trasformazione di altri spazi vicini, tutti divenuti isole pedonali.

Il lavoro di consultazione, avviato prima di bandire il concorso, è servito a definire le linee guida del progetto di risistemazioni della piazza. Il problema principale è stato individuato nel ripristino della continuità del rapporto tra il Mausoleo, attualmente quasi invisibile, al centro di un piccolo parco, e le strade che lo circondano.

I progetti hanno dovuto prevedere l'inserimento del Mausoleo nel quartiere, studiando spazi che ne facilitino la fruizione, analizzando i modi per il diradamento del traffico, la creazione di parcheggi e la riqualificazione del parco. I progetti devono dare dunque risposte alle molte tematiche presenti nell'area, in primo luogo, la Riqualficazione del Mausoleo e della tomba di Augusto, attraverso un intervento di restauro. L'intervento si pone come obiettivo il recupero del monumento mediante

Il mausoleo di Augusto è un imponente monumento funerario costruito nel I secolo a.C. dall' imperatore Ottaviano Augusto. Su di un basamento di travertino di 12 metri, con probabilità, decorato superiormente con un fregio dorico a metope e triglifi, poggia l'edificio circolare dal diametro di circa 87 metri, formato da cinque muri concentrici di grande spessore degradanti verso l'esterno sino al tamburo circolare e collegati fra loro da una serie di volte.

Un alto pilone centrale, coincidente con la cripta, dove forse si trova la tomba di Augusto, costituiva internamente l'asse della costruzione, arrivando fino alla copertura del tumulo e sostenendo la statua posta in cima. Il monumento, spogliato nei secoli, ha una struttura complessa a più piani ed è probabilmente il più grande sepolcro circolare che si conosca.

Il Mausoleo è oggi al centro della sistemazione urbanistica realizzata dall'architetto Vittorio Ballio Morpurgo negli anni 1937/1940, in attuazione del Piano Regolatore del 1931, che prevedeva l'isolamento dell'Augusteo e la regolarizzazione del fronte di via Ferdinando di Savoia nel tratto tra la piazza del Popolo e il ponte Margherita.

operazioni di scavo che ne delimitino la struttura originaria.

Il Concorso, proponendo di intervenire per la Valorizzazione del contesto e del grande spazio pubblico della piazza, e del suo intorno urbano (dal Tevere a via del Corso, dall'Accademia di Belle Arti a via Tomacelli), richiede il progetto della sistemazione della piazza con la realizzazione di un collegamento tra il Mausoleo e la teca dell'Ara Pacis, disegnata da Meier.

L'obiettivo finale è la creazione di un'ampia area pedonale con un sottopasso, lungo il tratto di Lungotevere presso l'Ara Pacis, in modo da ricollegare il fiume alla piazza, con nuovi affacci e scalinate verso l'argine e parcheggi sotterranei, come quello multipiano sotto le terrazze del Pincio.

I progetti presentati al Concorso rappresentano una significativa riflessione culturale e progettuale sul valore e significato di una complessa trasformazione urbana che, soprattutto negli anni Trenta, ha portato a notevolissime modifiche dell'area della piazza Augusto Imperatore, con la demolizione di un quartiere storico, del palazzo Correa, dell'Auditorium Augusteo, con l'assegnazione di un ruolo secondario alla tomba di Augusto e, nell'intento di trasformare Roma in una città archeologica, con l'isolamento del Mausoleo.

Tutti i progetti propongono una seria riflessione sulla storia del sistema piazza-Mausoleo.

Dieci sono i progetti presentati alla seconda fase del Concorso Internazionale per la riqualificazione del Mausoleo di Augusto e di Piazza Augusto Imperatore.

Il gruppo vincitore, *Urbs et Civitas*, guidato da Francesco Cellini, è composto da Mario Manieri Elia, Carlo Gasparrini, Renato Nicolini, Maria Margarita Segarra Lagunes, Giovanni Longobardi, Andrea Mandara, Giovanni Manieri Elia, Alessandra Macchioni, Vanessa Squadroni, Renzo Candidi, Dieter Mertens (consulente per l'archeologia), Elisabeth Kieven (consulente per la storia dell'arte), Maria Margarita Segarra Lagunes (consulente per il Restauro) e José Tito Rojo (consulente per il Paesaggio).

Gli altri progetti ammessi alla II fase, con la clamorosa esclusione del progetto "*Roma doce!*", capogruppo Carlo Aymonino, che proponeva il ripristino del Porto di Ripetta, in modo da riportare il suolo della zona alla situazione precedente ai Muraglioni, sono:

Capogruppo José Ignacio Linazasoro progettisti: José Ignacio Linazasoro e Stanislao Fierro consulenti in campo archeologico, restauro e storia dell'arte: Paola Palazzo, Giorgio Capriotti e Lorenza M. G. D'Alessandro consulente paesaggista: Ermenegildo Spagnoli.

Capogruppo Marco Navarra progettisti: studio Nowa (Marco Navarra e Maria Giacomina Marino) consulenti in campo archeologico: Edoardo Tortorici, Domenico Amoroso, Carlo Tronchetti storico dell'arte: Valter Pinto, architetto restauratore: Caterina Carocci paesaggista: Jean Philippe Dewilde, urbanista: Stefano Munarin

Capogruppo Franco Purini progettisti: studio Purini-Thermes (Franco Purini e Laura Thermes), Anna Maria Indrio (F.C. Møller), Giovanna Marchei consulenti in campo archeologico: Patrizia Augusta Verduchi, Pietro Zander storico dell'arte: Daniela Fonti, architetti restauratori: Gianfranco Cimboli Spagnesi, Calogero Bellanca, Fabrizio De Cesaris, Daniela Esposito paesaggista: Anne Caspari

Capogruppo Paolo Desideri progettisti: ABDR Architetti Associati (Maria Laura Arlotti, Michele Beccu, Paolo Desideri e Filippo Raimondo) e Ottone Pignatti (Federica Ottone e Lorenzo Pignatti Morano) consulenti in campo archeologico: Mario Torelli, Maria Letizia Gualandi e Anna Maria Riccomini storici dell'arte: Vittorio Vidotto e Antonio Pinelli architetti restauratori: Francesco Scoppola e Francesco Siravo paesaggisti: Bet Figueras, Fabio Di Carlo, Monica Sgandurra, Fabrizio Orlandi

Capogruppo Salvador Perez Arroyo progettisti: Salvador Perez Arroyo, Peter Cook, Paolo Martellotti, Pia Pascalino, Alberto Mancini, Bargone Associati consulenti in campo archeologico: Pierre Gros, Wolf Dieter Heilmeyer storici dell'arte: Alessandro Viscogliosi, Arnaldo Bruschi, Bianca Alessandra Pinto architetti restauratori: Paolo Fancelli, Eugenio Vassallo, Ottorino Nonfarmale paesaggisti: Giorgio Galletti, Paola Lanzara

Capogruppo Francis Soler progettisti: Francis Soler, Werner Sobek, Antonino Gallo Curcio, Elies Garnaoui consulente in campo archeologico: Heinz-Jürgen Beste storico dell'arte: Letizia Cenci architetto restauratore: Sandro Benedetti paesaggista: Michel Desvigne

Capogruppo Marco Dezzi Bardeschi progettisti: Francisco Mangado, Michele Molè, Francesco Buonfantino, Marzia Dezzi Bardeschi - consulenti e collaboratori: M. Matteini, F. Burkhardt, G. Piccinato, L. Vinca Masini, A. Castagnaro, L. Prestinenza Puglisi, A. Martini, M.A. Giusti, R. De Benedictis, R. Ientile, A. Melani, L. Brusci, B.S. Messina, E. Giusti, A.M. Baldi, F. Zacheo, L. Gioeni, E. Carrano, C. Severati - consulente in campo archeologico: Maria Teresa Martinez Bolzan storici dell'arte: Claudia Viggiani, Vittorio Fagone architetto restauratore: Marco Dezzi Bardeschi paesaggista: Domenico Luciani

Capogruppo Donatella Fiorani progettisti: +Arch/Francesco Fresa, Silvia Cioli, Marta Acierno consulenti in campo archeologico: Stefano Coccia, Alessandra Tedeschi storico dell'arte: Ester Coen architetti restauratori: Donatella Fiorani, Cecilia Bernardini paesaggista: Land/Andreas Kipar

Capogruppo Paolo Rocchi progettisti: Paolo Rocchi, Paolo Ciancio consulente in campo archeologico: Filippo Coarelli storico dell'arte: Marcello Fagiolo architetti restauratori: Guido Batocchioni, Laura Romagnoli, Paolo Pastorello paesaggisti: Salvatore Dierna, Marco Strickner, Bruna Pollio.

BIBLIOGRAFIA

"Concorso per la piazza Augusto Imperatore", *Il giornale dell'Architettura*, n.47. genn.2007, p.16

"Concorso Internazionale per la riqualificazione del Mausoleo di Augusto e di piazza Augusto Imperatore", (fonte: www.comune.roma.it) *Piazza Augusto Imperatore e Mausoleo di Augusto. Il Concorso. I Progetti*. Mostra al Museo dell'Ara Pacis, 7/1/2006-28/1/2007

"La nuova piazza dell'Imperatore", *La Repubblica*, 26/11/2006 pag. VI, Cronaca di Roma

Sistemazione in superficie di sito archeologico (*inteso come traccia urbana*)

Concorso per la Riqualificazione del Mausoleo di Augusto e Piazza Imperatore.

Progettisti: Gruppo *Urbs et Civitas*

Capogruppo, Francesco Cellini. Carlo Gasparri, Renato Nicolini.

Opera: Riqualificazione del Mausoleo di Augusto e piazza Imperatore.

Tipologia di progetto: Riqualificazione urbana, restauro e riqualificazione di un monumento antico.

Ubicazione: Roma (Italia)

Realizzazione: progetto 2006



Descrizione dell'opera

Il gruppo *Urbs et Civitas*, vincitore del Concorso, di cui Francesco Cellini è il capogruppo, parte dalla eccezionalità del luogo che, purtroppo, è stato notevolmente modificato dagli interventi moderni.

Il progetto prevede un'area pedonale e un sottopasso, ridisegna, così, una piazza nuova in cui, privilegiando gli spazi pedonali, viene lasciato alle auto solo uno stretto passaggio fra via e passeggiata di Ripetta, verso via Vittoria.

Il progetto differenzia dimensionalmente i due tracciati stradali a nord e a est della piazza, il primo tracciato, verso Via del Corso e Via Vittoria, a sezione ridotta, garantisce il flusso verso il centro, il secondo avrà solo funzione di servizio dell'area, anche se è prevista la possibilità di un collegamento successivo con Via Tomacelli.

Con l'eliminazione della depressione intorno al Mausoleo si viene a creare una piazza- giardino, un grande spazio verde intorno al Monumento, a cui si accede, dal resto dell'area e dal museo dell'Ara Pacis, mediante una salita e due scalinate-cordonate in pietra.

Attraverso la scalinata-cordonata sul lato sud, verso Via Tomacelli, si arriva ad una Piazza Teatro, orientata sull'asse del Pantheon, dove sono collocati un piccolo Info-center interrato ed un Antiquarium, per l'esposizione

e il restauro dei reperti archeologici esistenti. Tutto il resto della piazza, attorno al mausoleo, viene poi trasformata in un giardino che riempie il vuoto che oggi separa la parte pedonale e carrabile dal monumento.

E' questa una scelta essenziale che permette di completare oggi, o anche in momenti successivi, operazioni di scavo che potrebbero portare ad approfondire la conoscenza archeologica delle aree che circondano il monumento ma che, soprattutto, consente, subito, di realizzare uno spazio verde di qualità nell'ambito del Tridente".

La bassa vegetazione piantata consentirà di proseguire, anche in momenti successivi, scavi nelle aree che circondano la tomba di Augusto, non ancora identificata, il giardino che viene a circondare il monumento, citazione del preesistente giardino Soderini, porta la quota urbana fino a circa 3 metri dal monumento stesso, con il risultato di una migliore integrazione nella nuova immagine urbana.

Intorno al Mausoleo è poi progettato un anello percorribile, di dimensioni ridotte, con slarghi per eventuali ritrovamenti archeologici e scale, dal passetto di S.Rocco e dall'abside di S.Carlo, immetteranno alla zona archeologica.

Sarà realizzato un labirinto di cipressi sagomati che rievocano, attraverso la potatura dell'ars topiaria, la forma antica ed il senso del luogo, riprendendo con il verde «anche il senso di labirinto dell'interno del mausoleo» come spiega Mario Manieri Elia.

Per Renato Nicolini si è voluto conservare la memoria storica dell'antico giardino Soderini, trasferendola all'esterno, in un giardino contemporaneo. Si è sostituito, con il verde, lo spazio vuoto che attualmente separa il monumento dalla piazza, e il progetto, lascia solo un segno simbolico

dell'antico "fossato", mentre realizza un percorso con esposizioni su passaggi sospesi e, un lungo corridoio per l'accesso alla tomba e al percorso espositivo nelle concamerazioni (dromos).

La pavimentazione è prevista in granito nero.

La giuria, presieduta da Francesco Venezia, ha così spiegato le motivazioni dell'assegnazione del primo premio al gruppo capeggiato da Cellini: per la capacità "di incarnare la risposta più adeguata alle molte tematiche presenti nell'area, dal restauro archeologico del Mausoleo e della Tomba di Augusto alla riqualificazione del grande spazio pubblico della piazza e del suo contorno urbano, nella consapevolezza che il nuovo assetto dell'area dovrà rendere fluibile il grande Mausoleo di Augusto sia alla quota archeologica, quella cui si accede alla tomba sia alla quota più alta, quella dell'ex giardino Soderini e dell'ex Auditorium."

Metodologia progettuale:

I progettisti si trovano a dover risolvere il complesso rapporto, ricorrente in interventi a Roma, tra antico, moderno e il forte segno del barocco.

Devono trovare soluzione ad una serie di fattori che vanno dalla presenza numerosa di resti antichi, al ruolo minore assunto oggi dal mausoleo.

Il progetto deve superare dislivelli di quota, contrapposizioni di volumi, raccordare armonicamente geometrie diverse, come le forme circolari del mausoleo e dell'abside di San Carlo, e la pianta quadrilatera dei portici progettati da Morpurgo.

Alla presenza di un luogo così carico di storia i progettisti hanno pensato di seguire, separatamente, la strada dell'innovazione e della conservazione, proponendo per il Mausoleo il "rilancio del protagonismo" ed enfatizzando, all'interno, l'effetto del vuoto con la creazione di una dinamica labirintica e proponendo l'attesa, dovuta anche alla prevista prosecuzione degli scavi archeologici. Il progetto ha tenuto sempre presente la possibilità di realizzare in futuro ulteriori interventi di ricostruzione.

L'intorno urbano è stato invece affidato all'innovazione, intesa come "confidenza dialogica delle parti", in modo da ricreare armonia fra tanta frammentarietà e riproporre una rinnovata "socialità urbana", attraverso la creazione di un luogo di sosta e di passeggio dato dalla lunga cordonata tra l'abside di San Carlo al Corso e il Tevere.

Il progetto attuale si propone di dare unità e senso ad uno spazio ormai informe e disarmonico, attraverso la scelta degli strumenti del verde e della pedonalizzazione.



BIBLIOGRAFIA

L. Diglio, A. Battistuzzi, "Roma: largo Augusto cambia dal 2007", *Italia Oggi*, 1/12/2006

L. Garrone, "Il progetto Cellini vince la gara per la riqualificazione: due anni di lavori dal 2007", *Corriere della Sera*, 26/11/2006

L. Garrone, "Per Augusto, una cordonata e un giardino", *Corriere della Sera*, 26/11/2006

R. Mambelli, "Ruspe al Mausoleo di Augusto", *La Repubblica*, 12/9/2007

Sistemazione in superficie di sito archeologico (*inteso come traccia urbana*)

Concorso per la Riquilificazione del Mausoleo di Augusto e Piazza Imperatore.

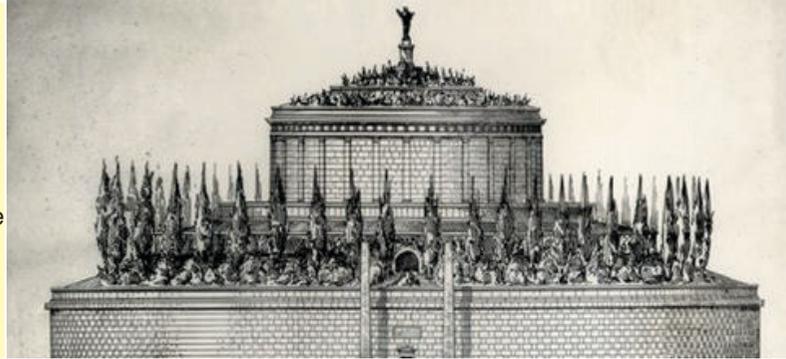
Progettisti: Gruppo *Silvae et ambulationes 333* capogruppo, Marco Dezzi Bardeschi, Gnosis Architettura, Mangado Architects, Francisco Jose Mangado Belouqui, Nemesi Studio, Marzia Dezzi Bardeschi.

Opera: Riquilificazione del Mausoleo di Augusto e piazza Imperatore.

Tipologia di progetto: : Riquilificazione urbana, restauro e riquilificazione di un monumento antico.

Ubicazione: Roma (Italia)

Realizzazione: progetto 2006



Descrizione dell'opera

Il progetto della piazza si articola secondo due livelli:

- il sistema dello spazio pubblico alla quota urbana
- il sistema dei percorsi museali alla quota ipogea, che corrisponde al piano augusteo, in connessione con l'Ara Pacis.

Le linee guida alla base del progetto di riquilificazione hanno mirato a dare unità ed identità ad uno spazio urbano degradato e frammentato per i precedenti interventi urbanistici che hanno privilegiato la monumentalizzazione delle singole emergenze architettoniche (Mausoleo, Ara Pacis, chiesa di San Carlo al Corso e chiesa di San Rocco). L'obiettivo dell'intervento è volto a ricomporre in modo identitario e continuo uno spazio pubblico oggi scarsamente fruibile come continuum urbano, soprattutto per la presenza di un traffico caotico e di numerosi parcheggi.

Si è perciò pensato di dover intervenire, in primo luogo, eliminando il traffico veicolare sul Lungotevere con la realizzazione di un sottopasso, in corrispondenza dell'affaccio del nuovo museo dell'Ara Pacis, realizzando, in questo modo, anche un rapporto migliore tra la piazza e il fiume.

Il gruppo *Silvae et ambulationes 333* articola lo spazio su di una maglia modulare, modificabile in base agli

avanzamenti degli scavi e alle diverse soluzioni urbanistiche, “ il progetto quindi non solo prevede ma sollecita una rimodulabilità nella configurazione dei vuoti e dei pieni compresi tra la quota urbana e augustea.”

Il disegno di una maglia modulare rettangolare, che assume come asse generatore la direttrice di via Ripetta, senza tener conto delle numerose altre assialità stratificatesi nel tempo, conferisce maggiore unità alla piazza Augusto Imperatore.

La superficie pavimentata, che collega la quota urbana della piazza e il piano del Mausoleo, con le sue deformazioni e i suoi tagli, vuole rappresentare, secondo l'intenzione dei progettisti, la stratificazione contemporanea che unifica le precedenti deformazioni, tutte “*accomunate da una forte descrittività monumentale, ma sempre distaccate tra loro e, in qualche modo, in contrasto con più ampie dinamiche urbane...*”

Il progetto intende raccontare “*l'idea di contemporaneità che sulla rinuncia all'unità volumetrica e alla descrittività morfologica ha fondato la propria struttura narrativa, tutta imperniata sull'astrazione.*”

Metodologia progettuale

Il gruppo Dezzi Bardeschi affronta con questo progetto due sfide importanti: quella della cultura della conservazione e quella inerente alla cultura del progetto.

I progettisti interpretano il restauro come “interfaccia diacronica” tra due azioni autonome ma correlate, una che si realizza attraverso un progetto di conservazione della preesistenza che garantisca, anche nel futuro, l'eredità materiale ricevuta dalla storia, l'altra formata da interventi

riconoscebili che siano capaci di mostrare interventi di architettura contemporanea di progetto.

La loro azione è guidata dalla convinzione che l'unico intervento di restauro possibile oggi sia garantire, senza operazioni preventive di "semplificazioni, selezioni o ricomposizioni analogiche di parti", la conservazione della complessità delle stratificazioni, ossia della coesistenza di ogni elemento.

Il progetto di conservazione consiste in una preliminare opera di "cura archeologica", affiancata ad interventi di mantenimento in uso del monumento, che viene restituito completamente alla fruizione urbana da parte dei cittadini.

La conservazione, da sola, non può ritenersi tuttavia sufficiente, se non è accompagnata al recupero del Mausoleo, "della Grande Fabbrica come nuova protagonista, genetica e vocazionale, dell'uso dinamico dello spazio urbano che gli fa da cornice."

L'intervento consiste, dunque, in un progetto di conservazione che lasci inalterata la complessità degli strati architettonici che si sono andati accumulando nei secoli e, in una operazione successiva, che garantisca la completa fruizione del monumento, restituendolo ai cittadini.

Obiettivo del progetto può riassumersi nel confronto dialettico, tra archeologia e città contemporanea, in modo da fare coesistere nella città di oggi le azioni di vita quotidiana con le importanti testimonianze del passato. "È questa una sfida che comporta una nuova alleanza tra archeologia e progetto urbano."

La metodologia progettuale parte dunque dallo studio delle analisi storiche effettuate sul Monumento e sull'intera area circostante e includono anche rilevazioni geognostiche e indagini georadar, in modo da conoscere i dati geologici, le indicazioni sui diversi strati esistenti, la presenza di strutture al di sotto dell'attuale quota di calpestio.

BIBLIOGRAFIA

M.Dezzi Bardeschi, "Roma:dieci progetti per il Mausoleo di Augusto e per la sua piazza, in *ANANKE*, n.53, gennaio 2008, pp. 48-69
"Concorso Internazionale per la riqualificazione del Mausoleo di Augusto e di piazza Augusto Imperatore", (fonte: www.comune.roma.it)
Piazza Augusto Imperatore e Mausoleo di Augusto. Il Concorso.I Progetti. Mostra al Museo dell'Ara Pacis, 7/1/2006-28/1/2007

Sistemazione in superficie di sito archeologico (*inteso come traccia urbana*)

Concorso per la Riqualficazione del Mausoleo di Augusto e Piazza Imperatore.

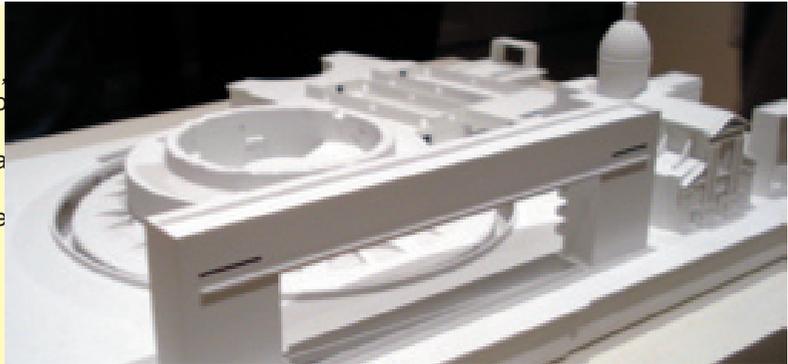
Progettisti: Gruppo *Augusteo nello spazio*, capogruppo Franco Purini, Laura Thermes, Calogero Bellanca, Fabrizio De Cesaris, Daniela Esposito,

Opera: Riqualficazione del Mausoleo di Augusto e piazza Imperatore.

Tipologia di progetto: Riqualficazione urbana, restauro e riqualficazione di un monumento antico.

Ubicazione: Roma (Italia)

Realizzazione: progetto 2006



Descrizione dell'opera

Durante la prima fase del progetto è previsto l'allestimento di un museo del "cantiere in evoluzione" che con gli eventuali ritrovamenti potrà condizionare le scelte architettoniche successive.

Il progetto si propone di limitare l'isolamento del Mausoleo di Augusto, di completare la quinta urbana interrotta su Via Ripetta, di mediare il rapporto fra il nuovo Museo dell'Ara Pacis e il mausoleo antico, "senza proporsi come un unicum autoconclusivo."

La scelta generale alla base del progetto è stata quella di riportare su tutta la superficie della piazza la quota della città contemporanea, sostituendola all'attuale discontinuità tra il livello urbano e quello archeologico.

Sulla base di questa scelta iniziale il progetto può considerarsi articolato in tre parti:

-il sistema di avvicinamento e di accesso al monumento

-il piano archeologico

-il portale/osservatorio

Il sistema di avvicinamento e di accesso al monumento è realizzato mediante scalinate scoperte accessibili dallo spazio antistante l'abside di San Carlo e da via Ripetta, due pareti che collegano il dislivello tra la quota di

Piazza Augusto Imperatore e quella archeologica.

La quota archeologica e quella del Lungotevere sono collegate da un percorso continuo che passa attraverso l'ingresso del Museo di Richard Meier, le rampe si incrociano in uno spazio in penombra che diverrà l'atrio per le nuove zone archeologiche, scavate sotto la piazza.

L'avvicinamento al Mausoleo avviene in modo progressivo lungo questo spazio e lascia scoprire, in modo inatteso, il monumento, curandone la vista attraverso inquadrature e squarci che ne conservino il mistero e aumentino le emozioni del visitatore.

Il Mausoleo è infatti visibile solo attraverso aperture praticate lungo le pareti che affiancano le scalinate e i percorsi.

Il piano archeologico è formato da un solaio il cui bordo circolare segue, alla distanza di tre metri, il perimetro del Mausoleo e copre l'area degli scavi, formando così un grande ambiente ipogeo, sostenuto da pilastri quadrati collegati da travi. E' in questo modo possibile percorrere ed osservare la base del Mausoleo in una particolare condizione ambientale, creata dalla contrapposizione tra la penombra della grande sala sotterranea e la luce che penetra dalla stretta apertura circolare.

Questa cesura circolare separa dalla piazza il perimetro del monumento che viene iscritto in un reticolo il cui modulo è un quarto del raggio del Mausoleo.

In questa area saranno posizionati una serie di servizi (sale espositive, laboratori per lo studio dei reperti, servizi per gli addetti e per i visitatori, bookshop etc.).

Due scale, nei punti più significativi dal punto di vista urbano: Via dei Pontefici e Largo dei Lombardi, completano il sistema degli accessi.

La zona archeologica è raggiungibile da Via Ripetta attraverso due rampe contenute in un portale-osservatorio il cui ruolo è quello di ricostruire il fronte continuo su via Ripetta, uno degli assi del Tridente, ritrasformandolo in asse prospettico, fondamentale per la logica urbana del Tridente e per la sua leggibilità.

Il portale-osservatorio, salendo verso la loggia, permette di inquadrare il Mausoleo di Augusto, la vetrata del Museo dell'Ara



Pacis e, attraverso piccoli squarci, lascia scorgere il panorama della città oltre il fiume. Nel portale è collocata una sala espositiva, per gli eventuali reperti ritrovati nell'ampliamento dello scavo attorno al monumento, e una loggia-osservatorio, con una specie di trabeazione sopraelevata che permette a chi sta nella sala dell'Ara Pacis di poter vedere il Mausoleo.

Il portale-osservatorio sul lato su via Ripetta è rivestito in travertino per meglio adeguarsi al bianco volume di Richard Meier mentre è intonacato sugli altri tre lati.

“ Occorre, nel rapporto con l'antico, saper operare delle scelte perchè non tutto l'antico è da conservare, nè tutto il nuovo da buttare.”

“Bisogna saper conciliare, specialmente in Italia, con il nostro enorme patrimonio architettonico il vecchio con il nuovo... dovremo considerare la preesistenza come un plus valore, ma con maggiore senso critico.”

Franco Purini

Metodologia progettuale

Secondo i progettisti del gruppo *Augusteo nello spazio* non è possibile leggere l'antico solo come deposito di conoscenze stratificate, accessibili attraverso indagini scientifiche, operazioni di rilevamento e di restituzione, ipotesi di ricomposizione architettonica e intuizioni derivanti da immagini e testi letterari, ma l'antico è soprattutto luogo di un mistero (storico, logico e iconico), mai svelabile, nonostante analisi infinite, e influenzabile dal tempo in cui lo studio dell'antico si svolge.

La contraddizione del passato sta nel conservare la sua autonomia, pur potendosi considerare parte della contemporaneità.

Il restauro dovrà essere il risultato di teorie e pratiche che si sviluppano su due piani diversi, “Il primo è quello della ricostruzione dei vari livelli semantici e conoscitivi presenti nel testo edilizio storico, una ricostruzione di modelli formativi e di valori architettonici e più in generale culturali che si avvale di procedure scientifiche”, il secondo è un piano interpretativo che deve dare concretezza architettonica alla contraddizione dell'antico che è luogo del presente ma, nello stesso tempo, non è riducibile ad esso.

Il progetto del gruppo Purini parte dalla ferrea consapevolezza del rifiuto di considerare il nuovo inferiore all'antico, e anche “costituzionalmente altro rispetto a questo”.

Pur ritenendo indubbiamente necessario salvare l'integrità dell'organismo architettonico antico i progettisti credono possibile una “convivenza tra antico e nuovo nella quale si verifichi quello scambio di contenuti e di linguaggi che in una continuità fatta di discontinuità ha costruito per molti secoli la forma della città.”

BIBLIOGRAFIA

L. Colonnelli, "L'ara Pacis che non vedremo", *Corriere della Sera*, 1/12/2006

AA.VV. *ANATKH 53*, Alinea Editrice, 2008

"Concorso Internazionale per la riqualificazione del Mausoleo di Augusto e di piazza Augusto Imperatore", (fonte: www.comune.roma.it)
Piazza Augusto Imperatore e Mausoleo di Augusto. Il Concorso. I Progetti. Mostra al Museo dell'Ara Pacis, 7/1/2006-28/1/2007

Scritti di Franco Purini

F. Purini, *Luogo e progetto*, Edizioni Magma, Roma 1976

F. Purini, *L'architettura didattica*, Reggio Calabria, 1980

F. Purini, "Ed infine un classico ...", *Casabella*, 1987

Franco Purini, *Sette paesaggi*, Electa, Milano 1989

"Le nuove piazze di Gibellina" in *Almanacco*, Electa della architettura italiana, Milano: Electa, 1991; pagg. 86-89

"Cinque piazze a Gibellina e piano particolareggiato 1982-1986" in *Casabella* n. 597-598, gen-feb 1991, pag. 80

F. Purini, "La forma storica della decostruzione nell'architettura italiana", *Decostruzione in architettura e filosofia* (Milan: Città Studi, 1992), 45-56.

F. Purini, L. Thermes, *Aforismi architettonici*, Edizioni Giancarlo Politi, Roma 1995

M. Negroni, F. Purini, L. Calcagnile, *Figure dell'atopia. L'insolito nella città contemporanea*, Gangemi, 1996

"Casa del Farmacista a Gibellina, un cantiere nel sud" in *Lotus*, n.40, pag. 80

F. Purini, *Comporre l'architettura*, Editori Laterza, Bari-Roma, 2000;

F. Purini, *Le opere, gli scritti, la critica*, a cura di Gianfranco Neri, Electa, Milano, 2000;

F. Purini, "Un paesaggio di paesaggi", in *Architetti napoletani*, n.3., 2000

PV. Aureli, M. Biraghi, F. Purini, *Peter Eisenman: tutte le opere*, Electa, 2007

F. Purini, *La città uguale*, a cura di Margherita Petranzan e Gianfranco Neri, Il Poligrafo, Padova, 2004

F. Purini, *Scegliersi un tema*, Iiriti, 2004

F. Purini, "Belice: la ricostruzione interminabile" in *Parametro*, n.251, maggio-giugno 2004

F. Purini, "Il luogo del progetto", *Casabella*, n. 742, marzo/march 2006, p. 59 (56-63)

F. Purini, "Archeologia di un'idea", in *Rassegna di Architettura e Urbanistica*, n. 120 - Settembre-Dicembre 2006

F. Purini, *La misura italiana dell'architettura*, Editori Laterza, Bari-Roma, 2008;

F. Purini, *Attualità di Giovanni Battista Piranesi*, Libria 2008

F. Purini, "Architettura Virale/Viral Architecture", in *Lotus*, n.133, febbraio/february 2008 [Viral Architecture], pp. 82-87

F. Purini, "La forma storica della decostruzione nell'architettura italiana", *Decostruire in architettura e filosofia*, (Milan, Città Studi 1992), pp. 45-56

Scritti su Purini

Dal progetto. Scritti teorici di Franco Purini 1966-1991, a cura di Francesco Moschini, Gianfranco Neri, ed. Kappa, 1992

A. Saggio, "Franco Purini. Fra futurismo e metafisica" in *Costruire*, n. 131, aprile 1994, pp. 124-128

M. Petranzan e G. Neri, *Franco Purini. La città uguale. Scritti scelti sulla città e il progetto urbano dal 1966 al 2004*, Il Poligrafo, 2005

E. Pieri, "Ricostruire modificando. Le scuderie medicee di Poggio a Caiano", *Costruire in Laterizio*, n.77, settembre ottobre, 2000

C. Conforti, "Recupero delle scuderie medicee di Poggio a Caiano", *LXV*, n.690, giugno, 2001, pp.10 - 17

M. D. Morelli, *Trentacinque domande a Franco Purini e Laura Thermes*, Napoli, Clean, 1998

P. Belfiore, "Casa Pirrello" in *Area*, mar-apr 1998, pp. 36-42

F. Moschini, "Storie di case, Casa del Farmacista a Gibellina" in *Domus*, n. 625, febbraio 1982

F. Moschini, "Il progetto interminabile", in *Domus* n.656, febbraio 1984

Sistemazione in superficie di sito archeologico (*inteso come traccia urbana*)

Confronto :

Concorso per la Riqualificazione del Mausoleo di Augusto e Piazza Imperatore, Gruppo Urbs et Civitas , capogruppo: Francesco Cellini

Concorso per la Riqualificazione del Mausoleo di Augusto e Piazza Imperatore, Gruppo Silvae et ambulationes 333 , capogruppo: Marco Dezzi Bardeschi

Concorso per la Riqualificazione del Mausoleo di Augusto e Piazza Imperatore, Gruppo Augusteo nello spazio, capogruppo: Franco Purini

Alcuni obiettivi risultano in comune a più progetti ma l'obiettivo principale, condiviso da tutti, è stato dare unità ed identità ad un luogo ormai snaturato dagli interventi di sventramento degli anni Trenta.

Il progetto di Cellini si propone di dare unità e senso ad uno spazio, ormai informe e disarmonico, attraverso la scelta degli strumenti del verde e della pedonalizzazione.

Purini unifica lo spazio proponendo su tutta la superficie della piazza la quota della città contemporanea.

Nel progetto di Dezzi Bardeschi lo spazio pubblico è impostato su una maglia geometrica regolare che ha come asse generatore la direttrice di via Ripetta, ma che è modificabile a seconda degli scavi da realizzare. All'interno di questa maglia si inseriscono le emergenze.

Tutti i progetti tendono all'eliminazione dell'attuale isolamento del Mausoleo di Augusto.

Cellini progetta intorno al Mausoleo un anello percorribile, lasciando solo un segno simbolico dell'antico fossato.

Tutto attorno è prevista una zona a prato, ad un unico livello, a cui si accede con due scalinate-cordonate che terminano in uno spazio avanti l'ingresso del Mausoleo che ripropone le dimensioni della piazza del Pantheon.

Purini progetta, a tre metri dal perimetro del Mausoleo, un solaio che copre l'area degli scavi e forma un grande ambiente, con sale espositive, laboratori per lo studio dei reperti, servizi per gli addetti e per i visitatori, bookshop, sostenuto da pilastri quadrati collegati da travi.

Per Dezzi Bardeschi il piano intorno al Mausoleo non rappresenta uno scavo che fa da cornice al monumento ma diventa parte dei percorsi della città e che fa da collegamento tra la piazza e la quota ipogea dell'Ara Pacis e il livello inferiore dei nuovi terrazzamenti, posti in corrispondenza del Lungotevere, o, ancora, con la quota urbana sovrastante.

I partecipanti al Concorso hanno dovuto affrontare anche il difficile compito di studiare come inserire, nel progetto di

risistemazione della piazza, la nuova costruzione del Museo dell'Ara Pacis, progettata da Richard Meier.

- *Confronto dei modi di rapportarsi dei progetti con il Museo dell'Ara Pacis di Meier*

Cellini crea una scala cordonata in pietra che collega le due emergenze.

Purini risolve il rapporto visivo con il nuovo Museo dell'Ara Pacis mediante la costruzione di un portale-osservatorio, parallelo alla teca, sul bordo dell'area.

Attraverso l'ingresso del Museo di Richard Meier passa il percorso continuo che collega la quota archeologica con quella del Lungotevere.

Nel progetto di Dezzi Bardeschi un percorso museale, in corrispondenza del livello storico della piazza, collega il nuovo museo archeologico del Mausoleo di Augusto al Museo dell'Ara Pacis

Il gruppo capeggiato da Aymonino, escluso già nella I fase, ha assunto una posizione critica sul Nuovo Museo dell'Ara Pacis, ritenendo che Meier, per averlo considerato come "completamento

perimetrale dell'invaso" che racchiude il Mausoleo, abbia aggravato lo sgradevole effetto di soffocamento.

Confronto sui modi con cui i diversi progetti hanno affrontato il Restauro del Mausoleo e la creazione di spazi museali.

Per Cellini il restauro è inteso come de-restauro, si tratta cioè di eliminare le superfetazioni degli anni Trenta, di ricostruire alcune parti e di realizzare un progetto con il verde: un giro di alberi creerà il coromamento del Mausoleo, aperto nella sua sommità e un labirinto

di cipressi sagomati rievocerà la forma antica ed il senso del luogo.

Il progetto di Purini prevede il restauro del Mausoleo di Augusto da rendere accessibile con interventi limitati e reversibili.

E' previsto l'accesso agli spazi interni attraverso le scale già esistenti e sono progettati nuovi percorsi nel perimetro del Mausoleo.

Il progetto capeggiato da Dezzi Bardeschi mira al consolidamento del monumento lasciando inalterato all'esterno il suo aspetto di rovina.

Ipotesizza la creazione di due differenti spazi museali, realizzati all'interno

del Mausoleo, e il riutilizzo dei due preesistenti spazi coperti, lo spazio criptico della Cella e le Sale, poste a livelli diversi, che formano l'intercapedine del grande anello esterno.

Metodologia progettuale

Alla presenza di un luogo così carico di storia i progettisti del gruppo Cellini hanno pensato di seguire, separatamente, la strada dell'innovazione e quella della conservazione.

Per il monumento antico si è seguita la via del restauro, inteso però nel senso più ampio di de-restauro, di liberazione dalle superfetazioni, mentre il progetto urbano è stato affidato all'innovazione, intesa come "confidenza dialogica delle parti", in modo da ricreare armonia fra frammentarietà e riproporre una rinnovata "socialità urbana", attraverso la creazione di luoghi destinati alla sosta dei cittadini.

Pur ritenendo indubbiamente necessario salvare l'integrità dell'organismo architettonico antico, i progettisti del gruppo Purini, mirano ad una possibile convivenza tra antico e nuovo, nella quale si possa verificare un costruttivo scambio di contenuti e di linguaggi che, in una "continuità fatta di discontinuità", attraverso molti secoli, è riuscita a dare forma, alla città di Roma.

Il gruppo Dezzi Bardeschi affronta, con questo progetto, quelle che ritiene le due sfide principali, la sfida della "cultura della conservazione", tesa a conservare, nei modi migliori l'antico, e la "cultura del progetto", capace di realizzare un'architettura di qualità.

Attraverso il progetto di conservazione si mira a lasciare inalterata la complessità degli strati architettonici che si sono accumulati in tanti secoli. Attraverso un valido progetto contemporaneo deve garantire la fruizione del monumento, restituendolo ad una più ampia fruizione urbana.

Recupero, tutela e musealizzazione di sito archeologico stratificato.

Museo della stratigrafia storica, Toledo

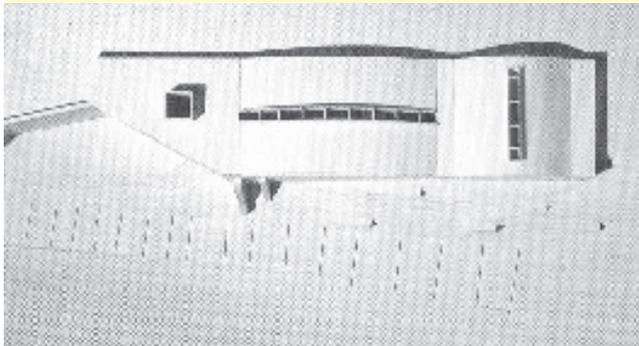
Progettista: Francesco Venezia

Opera: Museo della stratigrafia storica,

Tipologia di progetto: Copertura di protezione dei lavori di scavo archeologico della zona del "Paseo del Carmen", Museo

Ubicazione: "Paseo del Carmen", Toledo (Spagna)

Realizzazione: Progetto 2006-2007, non ancora realizzato



Il progetto di Francesco Venezia prevede la costruzione di una copertura a protezione dei lavori di scavo archeologico della zona del "Paseo del Carmen" nella città di Toledo.

Su questa zona è presente una complessa stratificazione che ha reso necessario proseguire le opere di scavo, si è affidato a Francesco Venezia l'incarico di progettare opere a protezione ed esposizione del sito.

E' stato previsto un Museo della stratigrafia storica della città che, nelle intenzioni del progettista, si è trasformato anche in una loggia-belvedere sul fiume Tago e sul paesaggio circostante. Purtroppo il progetto, ad oggi, non è stato realizzato.

1 - Plastico del Museo della stratigrafia storica

2 - Paseo del Carmen

3 - Scavi

4 - Resti del convento del Carmen



Paseo del Carmen

Localizzazione:

L'area archeologica del "Paseo del Carmen" è vicina alle porte di Alcantara e di Doce Cantos e ai margini del centro storico di Toledo e del ponte di Alcantara, lungo il fiume.

Datazione:

Sono presenti elementi di stratificazione di resti di città romana, visigota, mora e cristiana.

Sui resti romani ai tempi dei Visigoti fu costruita una chiesa, dedicata alla Vergine, su questa sorse successivamente lo scomparso convento della Carmen Calzado di Toledo, fondato probabilmente tra il 1332 e 1338, distrutto in seguito da un incendio.

Scavi:

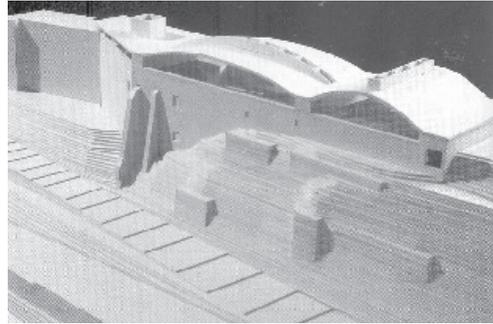
nel 2002 una campagna di scavi di sondaggio ha messo in evidenza la necessità di continuare le opere di scavo, per la notevole entità dei ritrovamenti.

L'area è attualmente in uno stato di abbandono, adibita a parcheggio disordinato, pur essendo luogo di transito obbligato nel passaggio tra la città e il fiume.



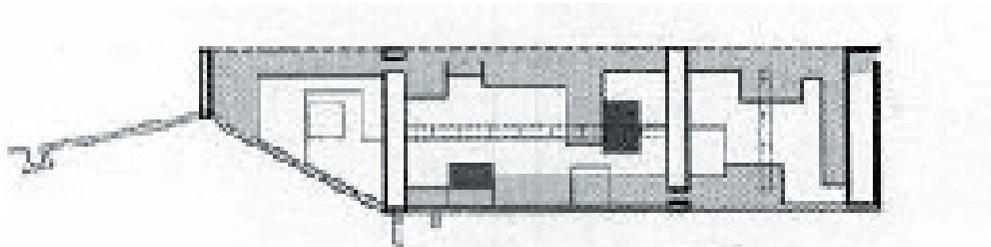
Descrizione dell'opera

Il progetto di Francesco Venezia ha previsto la costruzione di una copertura che ha il compito di preservare, temporaneamente, il lavoro degli archeologi e dei costruttori, per poi continuare a proteggere il sito. Il sistema di copertura è formato da due grandi volte a botte, affiancate e contrapposte, di dimensioni diverse.



1 - Paseo del Carmen
2- Plastico del Museo della stratigrafia storica

Su di una pianta rettangolare stretta e allungata si affianca una volta più grande a botte che segue l'andamento longitudinale della pianta ed una volta più piccola contrapposta, l'andamento delle volte è sottolineato da fessure-lucernari poste sul colmo.



Le coperture sono state pensate in calcestruzzo nel quale affogare radici e tralci di rampicanti in modo da conservarne le impronte nell'estradosso delle casserature, queste tracce hanno lo scopo di suggerire un iniziale contatto delle volte con il terreno e il successivo innalzarsi della costruzione che, in questo modo, suggerisce l'idea di essere riportato alla luce, di essere estratto dalla profondità del suolo.

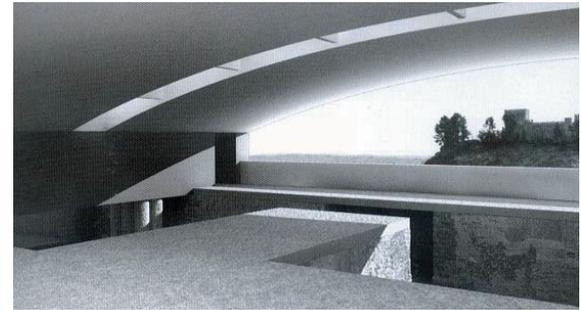
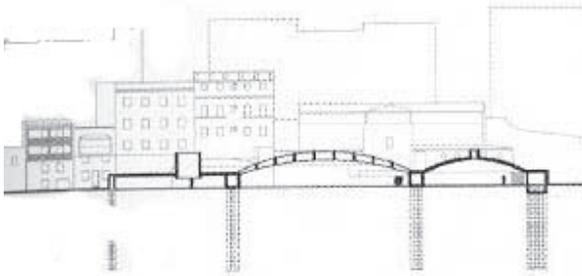
Al di sotto delle volte, lungo il bordo esterno, si sviluppa un passaggio a strapiombo sul fiume Tago e sugli scavi da cui è possibile affacciarsi sul paesaggio e sulle fosse degli scavi, questo passaggio costituisce un naturale prolungamento del percorso del Paseo.

La vista del paesaggio esterno è possibile anche dalle grandi aperture laterali, dove le volte terminano, mentre il paesaggio interno è quello riportato alla luce dal lavoro degli archeologi e si svolge tutto dentro la costruzione, sotto la protezione delle coperture.

Sul lato opposto della struttura una fila di alberi nasconde il fronte degli edifici che gravitano sul Paseo e isola la zona degli scavi. L'opera sembra concepita più come scavata che costruita in elevazione proprio per sottolineare la preesistenza degli scavi archeologici.

La costruzione dichiara chiaramente la sua appartenenza al suolo, non solo per la presenza degli scavi, ma anche per la specificità del luogo su cui sorge, a strapiombo sul fiume.

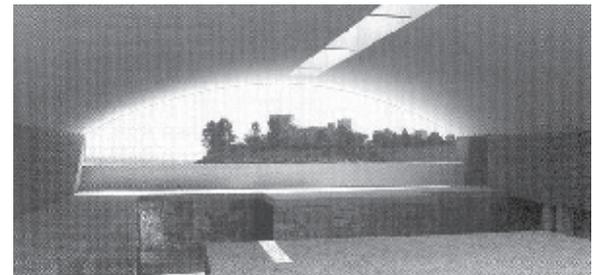
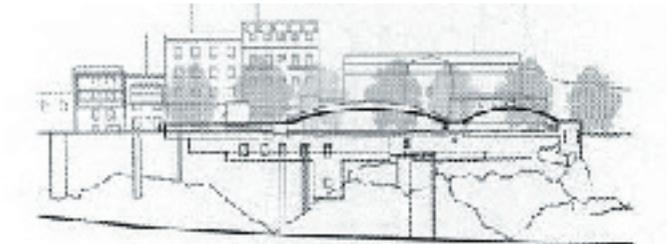
Questa impressione è resa ancora più evidente dai pali di fondazione trivellati che emergono gradualmente nello scavo del sottosuolo e, come accade per i reperti archeologici, sembrano riportati alla luce da uno scavo successivo.



Le fasi costruttive previste sono quattro, la prima fase prevede l'esecuzione di sondaggi per localizzare i pali rispetto agli scavi archeologici così da non interferire con i reperti. E' questo uno dei problemi più complessi e di più difficile soluzione nella progettazione di coperture su siti archeologici, perchè si potrebbero manomettere importanti resti.

Nella fase successiva, che segue i sondaggi, si procede alla realizzazione dei pali, poi all'esecuzione delle travi ed infine alla costruzione della copertura.

Una volta protetto il sito con un'adeguata copertura si potrà intervenire sugli scavi archeologici, operando, nello stesso tempo, con opere di consolidamento le pareti verticali dei volumi scavati.



A Toledo gli scavi archeologici e le volte di copertura compongono un'unità architettonica significativa, nella quale un mondo sotterraneo in penombra si contrappone a volte tese e gonfie, rappresentative dell'aria e del cielo, si contrappone anche un museo oscuro che scava nelle stratificazioni della città e un belvedere aereo aperto verso il paesaggio.

La luce penetra all'interno attraverso due lucernari che tagliano longitudinalmente il colmo delle volte, due fessure che producono precisi fasci di luce e che li indirizzano verso le zone più profonde dell'edificio.

La copertura racchiude un mondo sotterraneo appena illuminato da fasci di luce solare, metafora del pensiero, dove *"...gli eventi più sorprendenti hanno luogo sotto la volta del cranio, nel laboratorio angusto e misterioso del cervello"*.

Metodologia progettuale

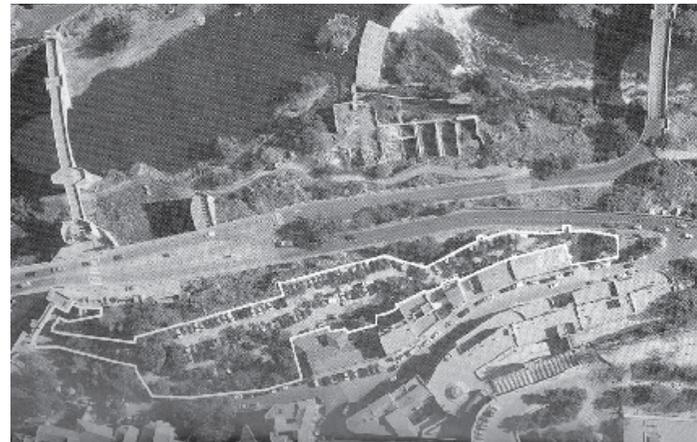
A Toledo ho voluto coronare il sogno di progettare una protezione agli scavi archeologici che unitamente agli scavi stessi, costituissero una significativa unità architettonica”
F. Venezia

In questo progetto ritroviamo applicati tutti i temi che, a partire dalla fine degli anni '70, hanno interessato Francesco Venezia:

- l'idea di un'architettura definita da impianti architettonici chiari, da forme chiuse,
- l'uso della luce naturale,
- lo studio delle stratificazioni,
- il lavoro accurato sui materiali.

Le idee guida del progetto si possono riassumere essenzialmente nella volontà di trasformare il carattere provvisorio del lavoro da eseguirsi durante gli scavi archeologici e della necessità di un intervento di protezione e copertura in una opera architettonica significativa e durevole.

La funzione di belvedere aereo sul paesaggio, in parte già svolta dall'attuale camminamento lungo la sommità della roccia e dei resti della muraglia, ha suggerito l'idea di un museo che sia anche loggia-belvedere, su una parte inquadrata di paesaggio, dato dalla riva orientale del fiume Tago, dal ponte di Alcántara e dalla piana verso nord.



La metodologia, che è alla base del progetto, tende alla riattivazione, risignificazione delle “rovine”.

Tracce, spesso tralasciate, ignorate o considerate negli interventi di alcuni progettisti noiosi ostacoli si trasformano, per Francesco Venezia, occasioni e suggerimenti per le sue architetture.

Il tema della “reintegrazione” e del “restauro d’innovazione” ha assunto, nel suo lavoro, una centralità che lo caratterizza, il rudere è letto come frammento isolato che racchiude, al suo interno, ancora un programma costruttivo. La rovina è utilizzata nell’architettura per il suo ruolo di legame diretto e continuo con il passato e il compito dell’architetto consiste proprio nel ricercare i modi in cui questa continuità possa esercitarsi, attraverso invenzioni che non siano mimetiche o ripetitive.

Il lavoro progettuale diventa allora un delicato lavoro di ricerca, tutto teso alla scoperta dell’individuazione di quel fragile “varco” che deve articolare “cose nascenti e cose in via di estinzione”.

Gli interventi di Venezia suggeriscono essenzialmente emozioni, stati d’animo sempre diversi, che non si ripetono mai nello stesso modo, ma si rinnovano continuamente, anche se appaiono collocati in una situazione spaziale ben definita e in un arco temporale determinato.

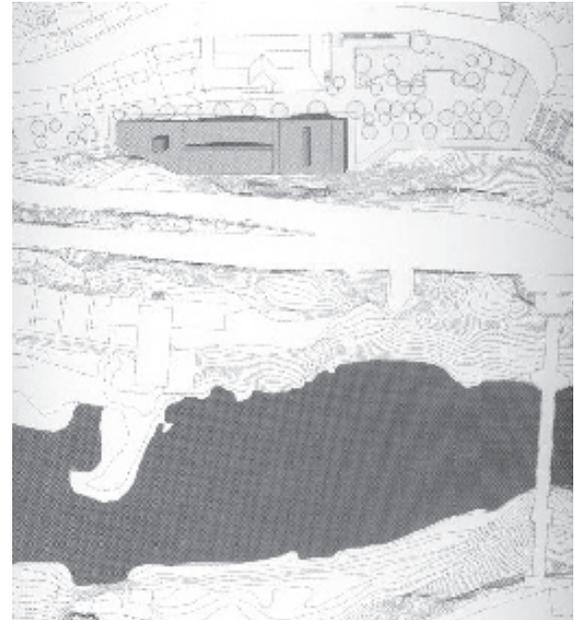
Stanno insieme, nello stesso progetto, l'imperturbabilità dell'architettura, quale teatro e indicatore della natura, e l'utilizzo di frammenti di architetture antiche, con cui è capace di creare un continuo gioco di rimandi, evocazioni, richiami. L'architettura di Venezia appare caratterizzata da una estrema coerenza che, non solo non risente del passaggio delle mode, ma non è alcun modo condizionabile.

E' alla continua ricerca della convivenza tra interventi nuovi e antiche preesistenze, reintegrando e mettendo in evidenza la "muta eloquenza" (come scrive Fulvio Irace) della rovina, del frammento.

Le emergenze dell'incertezza devono essere organizzate e trasformate nell'elemento motore del proprio fare architettura, la consapevolezza dell'insegnamento da trarre da questo conflitto tra ostacoli e desideri progettuali, sono elementi inseparabili del modo di procedere di Francesco Venezia", per il quale "nella contaminazione tra quanto c'è di indecifrabile e per sempre muto, e quanto vi è di indisponibile ad assumere infinite forme di struttura si gioca la "durata" stessa dell'edificio, il tempo che riusciamo a distendere tra il fossile e il vivente".

Ricordando che spesso in passato si è edificato su edifici preesistenti, in un processo continuo e inarrestabile, Venezia cerca di prolungare all'infinito il tempo di un edificio costruendo nuove fondazioni su architetture antiche, inserendo frammenti che sembrano già aver terminato il proprio tempo storico per entrare in quello della materia viva.

Il primo frammento architettonico in loco è il primo materiale utilizzato e sembra suggerire come proseguire il lavoro, come creare un rapporto filologico e creativo con il contesto.



Le foto dei disegni e del plastico del progetto del Museo della stigrafia di Toledo sono tratte dal volume: F. Venezia, Sotto la volta del cranio, Libria, 2009

" La relazione tra stratificazione della memoria (individuale e collettiva) e stratificazione delle rovine è un tema che mi affascina, ... che mi coinvolge molto in questi ultimi tempi...". F. Venezia



BIBLIOGRAFIA

Scritti di Francesco Venezia

- F. Venezia, *La Torre d'Ombre o l'architettura delle apparenze reali* - Fiorentino Editrice, Napoli 1978
- F. Venezia, G. Petrusch: "QUADERNS"; Barcellona, luglio-settembre 1985
- F. Venezia, *Salemi e il suo territorio*, Electa Milano 1984
- " *Francesco Venezia*" Editore Gustavo Gili, Barcellona, 1988
- F. Venezia, *Scritti brevi (1975-1989)*, Clean Napoli, 1990
- " *Due case. Tre edifici pubblici*" Edizioni ARQ , Santiago de Chile, 1994
- " KA-Korean Architects" n. 8, 1995
- F. Venezia, *La memoria e il sentimento: architetture di Francesco Venezia*, in A.A.M. Architettura Arte Moderna
- F. Venezia, *L'architettura, gli scritti, la critica, Documenti di architettura*, Electa, Milano 1998
- F. Venezia, *Francesco Venezia. Le idee e le occasioni*. Mondadori Electa 2006
- F. Venezia , *Torre d'ombre*, Editore Arsenale, 1998
- F. Venezia, *Francesco Venezia le idee e le occasioni*", Electa, Milano, 2006
- F. Venezia, *La casa scoperciata, progetto per un piccolo giardino a Gibellina*, in "Casabella" 524, maggio 1986, pag. 35
- F. Venezia, *Teatrino all'aperto nel quartiere del Carmine a Salemi*, in "Casabella", 536, giugno 1987
- F. Venezia, *La medaglia e il suo rovescio, Progetto per il municipio di Taurano*, in "Lotus", 28 ,1980
- F. Venezia, *Giardini e piazza a Salaparuta*, in " Casabella", 575-576, gen-feb 1991, pag.66
- F. Venezia, *Accesso al tempio di Segesta*, in " Casabella" 575-576, gen-feb 1991, pag.89
- "Francesco Venezia. Allestimento della mostra "Gli Etruschi" a Palazzo Grassi in "Casabella" n° 686, febbraio 2001, pp. 4 – 17
- "Francesco Venezia. Ricostruzione e restauro urbano", in "Casabella", 677, aprile 2000, pp. 76 – 85
- F. Venezia, *Giardino ad Alcamo, un recinto in Sicilia*, in "Lotus", 31, pag. 47
- F. Venezia, *Il trasporto di un frammento, Un museo*, in "Lotus", 33, pag. 74
- F. Venezia, *Sotto la volta del cranio*, Libria, 2009

Scritti su Francesco Venezia

Progetti di Francesco Venezia, in " Casabella", 566, marzo 1990.

- P. Di Martino, *Trentadue domande a Francesco Venezia*, Clean, Napoli, 2001 seconda edizione
- G. Leoni, *Francesco Venezia. Non finito in architettura*, in «D'A. D'ARCHITETTURA», 2007, 33, pp. 180 - 189
- G. Leoni, *Imparare le forme dell'architettura, intervista a Francesco Venezia*, "D'Architettura", 2003, 21, pp.176-180
- *Francesco Venezia l'architettura, gli scritti, la critica* , in "Lotus", 97, p.38
- "Il minimalismo di Francesco Venezia" in *Il Disegno dell'architettura italiana nel XX secolo*, a cura di: Carlo Mezzetti . Scritti di: Marco Canciani, Livio Sacchi, Salvatore Santuccio, Maurizio Unali, Editore: Edizioni Kappa Collana: Studi sul progetto di architettura
- A. Monestiroli, "Maestro d'ombre", recensione del libro: "Francesco Venezia. Le idee e le occasioni, Electa Milano 2006, Casabella 757, settembre 2007
- F. Venezia, "Usque ad infera usque ad coelum", *Parametro* , n. 261, A. XXXVI Gennaio/Febrero 2006.

Recupero, tutela e musealizzazione di sito archeologico stratificato.

Musealizzazione del sito archeologico di Praca Nova

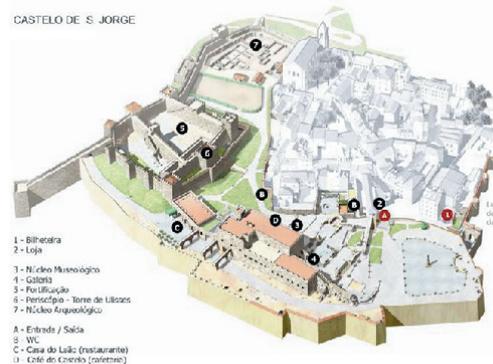
Progettista: Joao Luis Carrilho da Graca
Landscape, progettista : João Gomes da Silva e Joao Gomes Da Siva
Opera: Museo di Praça Nova del Castello di São Jorge
Tipologia di progetto: Museo
Ubicazione: Lisbona, Portogallo
Realizzazione: 2008-2010

L'area di Praca Nova è stata aperta al pubblico nel 2010, dopo quattordici anni di campagna di scavo e al termine dell'intervento di tutela e musealizzazione, realizzato dagli architetti portoghesi Joao Luis Carrilho da Graca e Joao Gomes Da Siva.

All'architetto portoghese Joao Luis Carrilho da Graca è stato conferito il Premio Internazionale Piranesi Prix di Roma 2010, premio che si propone di selezionare le opere di architettura che meglio interpretano il principio del recupero del patrimonio archeologico come soluzione di design contemporaneo.

Il sito della Piazza del Castello Nuovo di San Jorge presenta, in un luogo ricoperto da pini, olivastri, cipressi e recintato da un muro medievale ricostruito, la stratificazione di più et  storiche.

Il progetto ha scelto di perimetrare, con un segno forte e in modo netto, la parte essenziale degli scavi, ed ha utilizzato l'acciaio Corten, che, sul sito formato da pietre antiche e terra battuta, crea uno scrigno, a protezione degli antichi reperti.



Sito archeologico di Praca Nova

Il castello di São Jorge, che sorge sulla principale collina di Lisbona, rappresenta il nucleo più antico della città.

Nel perimetro delle sue mura, a partire dal 1996, sono state effettuate indagini archeologiche che hanno portato alla scoperta di numerosi resti, alcuni dei quali risalenti all'Et  del ferro.

Sul sito gli insediamenti abitativi si sono succeduti a partire dal VII secolo a. C., per proseguire in et  fenicia, romana, visigota e araba. Il periodo di massimo splendore della fortezza si è avuto tra il XIII secolo e il XVI secolo: con Lisbona capitale del regno, il castello fu trasformato nella sede del Palazzo Reale (l'Alc cova), fu completamente rinnovato attorno al 1300, e nel XV secolo fu aggiunto il palazzo dell'arcivescovo di Lisbona.

Il suo abbandono inizi  agli inizi del XVI secolo, quando venne costruito il nuovo Palazzo Reale, nei pressi del fiume Tago, poi nel 1531 quando un terremoto lo danneggi  gravemente fu definitivamente abbandonato.



Descrizione dell'opera

Il progetto di musealizzazione ha come obiettivo la creazione di una struttura che possa accogliere e mostrare tutti i differenti resti archeologici, che si sono stratificati nelle diverse epoche sul sito, che si estende per un'area di circa 3500 metri quadrati.

L'intervento aggiunge una serie di elementi che ne facilitano la lettura e lo trasformano in un nuovo museo urbano.

Il progetto ha compreso numerose e diversificate fasi, a partire dalla delimitazione del nucleo archeologico, con una parete continua in acciaio corten, nel cui interno, sono stati organizzati:

percorsi e sedute e un bianco edificio, sollevato da terra, che protegge le rovine arabe dell'XI secolo.

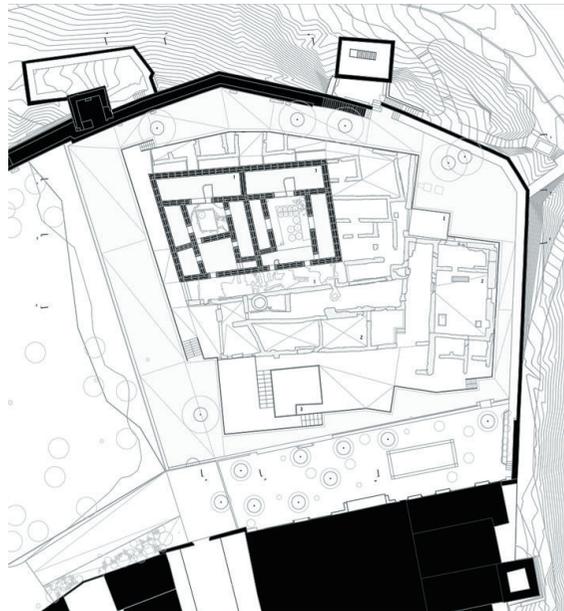
A protezione dei resti dell'insediamento preistorico dell'età del ferro è stato costruito un volume formato da pareti di acciaio corten, ripiegato e tagliato da fessure orizzontali.

E' questo un edificio minimalista, attraverso cui i visitatori possono raggiungere le antiche fondazioni delle architetture, e serve a raccogliere i reperti dell'insediamento preistorico dell'età del ferro.

Sul primo livello del sito, corrispondente al periodo più recente, è stata costruita una struttura sospesa, mobile, a protezione dei resti e dei mosaici del palazzo arcivescovile del XV secolo.

La prima fase dell'intervento ha delimitato il nucleo archeologico con una sottile e bassa parete continua in acciaio corten che ha racchiuso la superficie perimetrale dell'area storica alla sua quota più alta, ha separato i reperti delle diverse epoche ed articolato il percorso.

La parete discontinua in corten definisce un luogo di lavoro, e lascia un camminamento perimetrale a ridosso delle mura del castello, segnando il limite finale del sito.



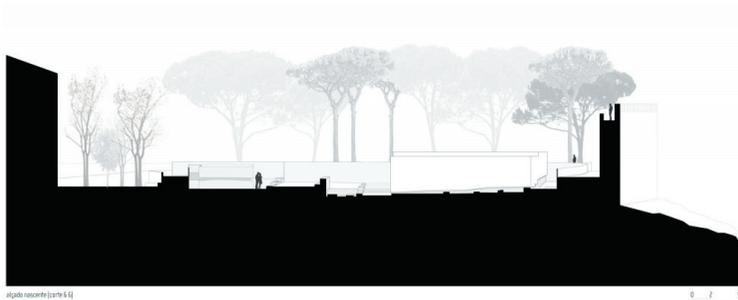
1. Pianta pianoterra
2. Veduta d'insieme



All'interno dell'area, ma in posizione distaccata rispetto alla parete di acciaio corten, sono state realizzate scalinate, percorsi e sedute e lungo i passaggi sono stati inseriti pianerottoli e posti a sedere, realizzati non addossandosi mai ai reperti scavati.

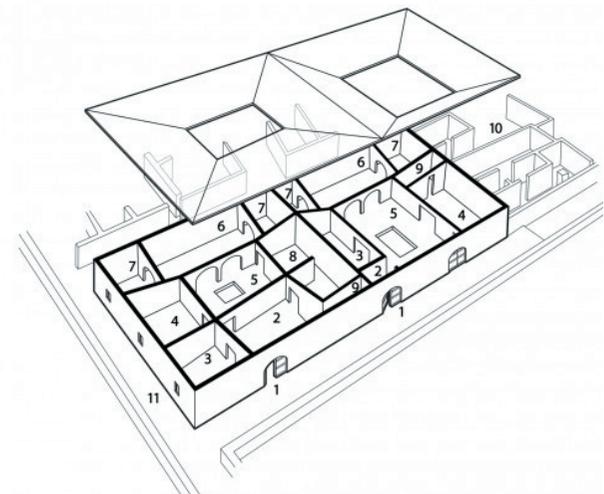
All'interno del muro di corten un edificio, sollevato da terra, ospita le rovine arabe.

Sulle fondamenta di un antico quartiere arabo dell'XI secolo è stato realizzato un nuovo volume bianco che ripropone, in maniera astratta, due case-patio. Come una reinterpretazione della vecchia costruzione la nuova scatola bianca segue le linee antiche dei muri, ma non li tocca (se non in soli 6 punti), in questo modo viene a crearsi un volume-non volume, in sospensione, per non gravare sulle rovine.



algarve-ruínas (p. 116)

1. Sezione
2. Sezione arabe



3. Assonometria del blocco delle due case

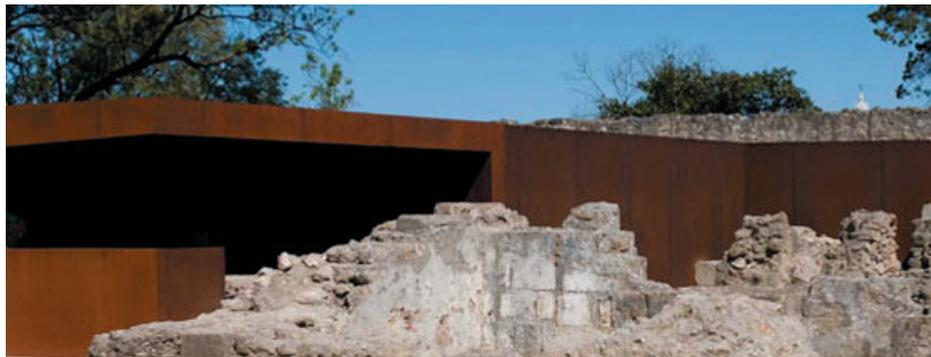
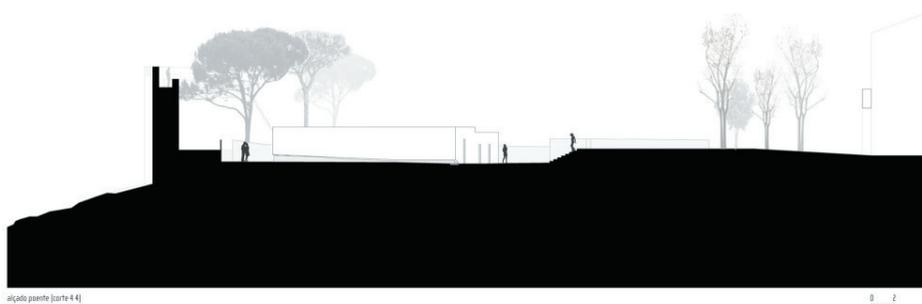
Le pareti bianche che racchiudono le abitazioni musulmane sembrano galleggiare sopra le fondamenta delle abitazioni e servono a ricreare, in modo astratto, l'originaria ripartizione degli interni.

La struttura a protezione dei resti murari e degli affreschi del periodo arabo è stata l'occasione per riprodurre una esperienza spaziale, congetturale, astratta e scenografica. Effetti particolari derivano dalle pareti bianche sospese su basi formate dagli antichi muri, la luce artificiale, di sera, evidenzia lo spazio libero tra le mura antiche e le pareti bianche, aumentando l'effetto di sospensione.

La copertura del volume è composta da due distinte parti, ad altezza diversa, ed è realizzata in legno e policarbonato, in questo modo, la superficie semiopaca lascia filtrare la luce solare in modo suggestivo.



Il primo livello del sito corrisponde al periodo più recente, qui si ritrovano infatti i resti del palazzo arcivescovile del XV secolo. Una struttura sospesa, mobile protegge i mosaici ancora esistenti del palazzo, la parte inferiore della struttura è rivestita da una superficie specchiante di colore nero che riflette la decorazione musiva che si legge così attraverso il suo riflesso.



I resti dell'insediamento preistorico dell'età del ferro sono inglobati in un volume formato da pareti di acciaio corten ripiegato e tagliato da fessure orizzontali che permettono al visitatore di osservare i resti racchiusi all'interno.

1. Interno delle abitazioni musulmane
2. Sezione
- 3.4. Edificio in acciaio corten a protezione dell'insediamento dell'età del ferro.

Il volume che protegge i resti sottostanti del villaggio dell'età del ferro stimola la curiosità del visitatore che è portato ad osservare l'interno attraverso le fessure e ad andare in giro lungo la buca scavata.

I reperti dell'insediamento preistorico dell'età del ferro sono esposti in un edificio essenziale e minimalista attraverso cui i visitatori possono raggiungere le quote più basse dello scavo ed osservare le antiche fondazioni delle architetture.

La lettura tempo-spaziale della storia del sito è resa possibile dall'intervento delle architetture di protezione e musealizzazione.



1. Edificio a protezione delle abitazioni musulmane

Materiali

La continuità con l'area del Bairro del Castello è creata con l'utilizzo del basalto nero.

Per differenziare gli spazi collettivi e privati della Alcazaba cisi è serviti della ghiaia di diversi colori. Il basalto nero, l'argilla arancio e il rosso ruggine dell'acciaio ossidato, contrastano con il verde della vegetazione e creano un nuovo posto del 'Tempo totale'.

"Mi è sempre sembrato sproporzionato il rapporto tra l'oggetto architettonico e i siti archeologici. Si costruiscono strutture di protezione belle e costose per mettere il visitatore alla ricerca di sentieri di pietra.

La sensazione è che i mezzi siano sproporzionati, costruire palazzi per vedere terra..." Joao Luis Carrilho da Graca

Metodologia progettuale

Il progetto partendo da un'attenta lettura del paesaggio, della struttura del territorio, e della storia del luogo si concretizza, con sensibilità plastica, nelle forme e nei materiali del Museo.

Lo stesso progettista dichiara che il suo metodo progettuale può distinguersi in due parti, una prima più legata alla fase costruttiva che tiene conto dell'esigenza di conservare e ripristinare le preesistenze e una seconda che cura il ripristino delle relazioni tra l'edificio, gli spazi all'aperto e il paesaggio.

L'intervento riesce a conciliare la volontà di unificare le diverse storie del sito, servendosi del forte segno di recinzione perimetrale e attraverso i percorsi, con la distinzione tra le differenti età che hanno formato il sito, che attua attraverso la realizzazione di architetture singole e diversificate tra loro.

Accanto all'obiettivo di mostrare i resti stratificati delle diverse epoche, l'architetto, con grande capacità inventiva e sensibilità critica, assume anche il ruolo di guida del tempo presente.

Il progetto, servendosi di interventi minimalisti, realizzati con elementi e materiali semplici, riesce a creare spazi di grande impatto emozionale, così suggestivi da stimolare l'interazione del visitatore.

Come dichiarano gli stessi progettisti Joao Luis Carrilho da Graca e Joao Gomes Da Siva importante è stata la riflessione preliminare sui problemi spaziali, sulle diversità geometriche e altimetriche, è stata necessaria per trovare soluzioni capaci di rendere la complessità architettonica paesaggistica ma anche di renderla comprensibile al visitatore.

progettisti hanno utilizzato il concetto di 'campo archeologico' inteso come 'campo chirurgico', in questo modo sono riusciti ad isolare dapprima una parte del corpo e fare le necessarie analisi e, solo successivamente, è stato possibile intervenire e, quando si è ritenuto necessario, l'intervento è stato effettuato anche in modo brutale.



Recuperando il concetto di 'campo' è stata applicata la tecnica di puntellamento dei piani, che è utilizzata nell'ambito della topografia, e che è servita per contenere la stabilizzazione del sito, per conservare la possibilità di renderlo visitabile, per tutelare i resti antichi. L'installazione delle lamiere di acciaio corten, su più livelli di piani di delocalizzazione, ha permesso di passare attraverso i diversi reperti archeologici conservando la definizione del Tempo.

La ricerca architettonica di Joao Luis Carrilho da Graca è legata alla realtà portoghese ma profondamente radicata nella modernità di Mies van der Rohe e Giuseppe Terragni.

BIBLIOGRAFIA

E. Grunow, "Musealizzazione dell'area archeologica, Lisbona", in *Progettazione*, 373, marzo 2011

R. Albiero, R. Simone, *Joao Luis Carrilho da Graca*, Mondadori, Electa, 2003

Byrne, Goncalo, *Carrilho da Graca*, editorial Gustavo Gili, 1995

"João Luís Carrilho da Graça, arquitecturas de autor 31", t6 ediciones, 2004;

J. L. Carrilho da Graça, "Trasformazione in posada del monastero di santa Maria de Flor de Rosa a Crato 1995", *Casabella*, n. 633, p.18

Recupero, tutela e musealizzazione di sito archeologico stratificato.

Museo Archeologico di Cartagena

Progettista: José Rafael Moneo

Opera: Museo Archeologico

Tipologia di progetto: Museo, Riqualificazione dell'area del teatro Romano

Ubicazione: Cartagena (Spagna)

Realizzazione: 2001- 2008

In seguito ai lavori di scavo, iniziati nel 1996, l'architetto Rafael Moneo riceve l'incarico di intervenire nel contesto urbano dell'area archeologica di Carthago Nova e di progettare un Museo in cui conservare ed esporre i reperti ritrovati.

Il progetto, durato sette anni, si è svolto contemporaneamente al lavoro degli archeologi, ed ha compreso:

- il restauro del Teatro Romano e del portico *post scaenam*
- l'integrazione dei ruderi nel tessuto urbano preesistente
- la realizzazione di un Museo archeologico per ospitare i reperti ritrovati negli scavi del Teatro romano.
- la trasformazione in spazio museale di un edificio modernista preesistente.
- l'adeguamento e l'urbanizzazione di tutto lo spazio esterno, adiacente al muro perimetrale del Teatro
- la creazione di un sistema di accesso coperto di collegamento tra la città bassa e il Teatro romano .
- la riconfigurazione del giardino *Torres a monte*.



Teatro romano a Carthago Nova

Il Teatro romano fu ritrovato durante le operazioni di scavo per la costruzione del Centro Regional de Artesanía, nel 1996. Dopo alcuni anni di abbandono, iniziarono gli scavi archeologici e i lavori di restauro, parallelamente all'incarico a Rafael Moneo per la costruzione del Museo.

L'antica città di Carthago Nova, diventata nel 44 a.C. colonia dell'Impero romano, era dotata anche di un anfiteatro e di un grande foro.

Il teatro era stato commissionato direttamente dall'imperatore Augusto nella sua politica di romanizzazione e, per la sua costruzione, erano stati utilizzati, materiali locali, marmo di Carrara e greco ed anche elementi decorativi importati direttamente dai laboratori imperiali.

Sulla parte superiore del Teatro fu costruita la Cattedrale Vecchia di Cartagena di cui sono ancora oggi visibili i resti.

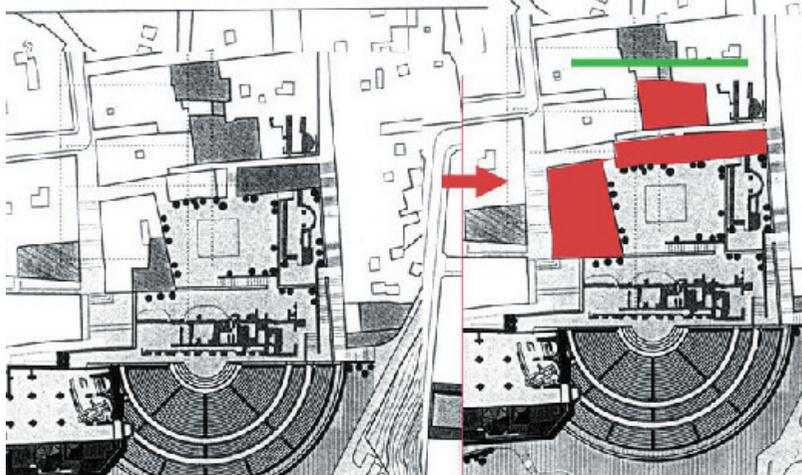


- 1 - Vista generale del Teatro con i resti della Cattedrale Vecchia
- 2 - Planimetria del progetto
- 3 - Gradinate e chiesa

Nel suo intervento, Moneo, consapevole dell'impatto urbano dell'archeologia sulla città, propone di conservare il Teatro e collegare i vari livelli topografici della città con un percorso che, attraversando i due edifici del Museo, con una serie di gallerie e scale mobili, trasformi il Museo stesso in una passeggiata archeologica.

Il visitatore è così messo a contatto diretto con gli scavi e può osservare i diversi strati storici della città.

Nonostante le complesse problematiche urbane presenti, il progetto di Moneo, propone come soluzione un intervento capace di mettere in sintonia le diverse stratificazioni della città ed esaltare lo spazio del Teatro.



Descrizione dell'opera:

Il progetto di Moneo realizza un intervento complesso e incisivo in un tessuto urbano particolarmente stratificato e permette di accedere, da una piccola strada, in modo diretto e comodo, al Teatro.

Il nodo di connessione tra i resti medievali del Castello della Concepción, il Teatro e la Cattedrale viene risolto da Moneo attraverso la creazione di una specie di piattaforma terrazzata quale naturale prolungamento verso ovest del Cerro de la Concepción.

Realizza inoltre il Parco De Cornista del Teatro Romano in modo da creare uno spazio pubblico intorno al monumento romano, che ne esalti la visione.

Il risultato è ottenuto grazie ad un sistema di percorsi che mettono in collegamento la cavea del Teatro con la maglia delle

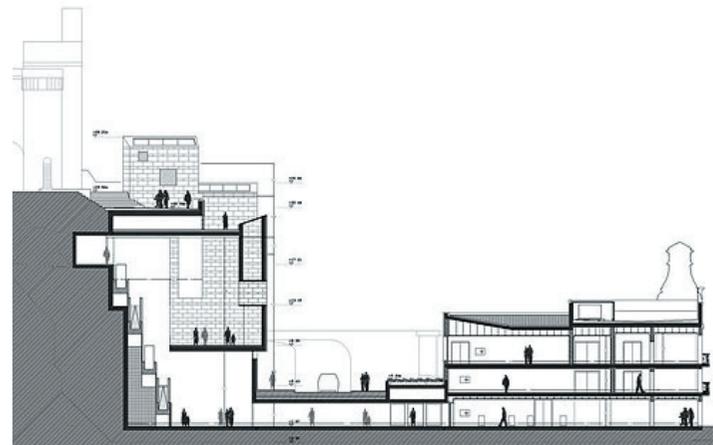
strade della città antica, con il giardino e con la Chiesa di Santa Maria la Vieja, che, nel XIII secolo, era stata costruita in parte sul Teatro recuperando le antiche pietre del sito.

I resti della chiesa di Santa María la Vieja rimangono incorporati nel museo essendo situati su una parte laterale del Teatro.

Il Museo Archeologico di Cartagena è un edificio costruito sulla sua sezione.

Il progetto consiste in realtà in tre edifici: - uno preesistente, il Palacio Pascual de Riquelme, esempio di architettura modernista costruito nel 1908 da Tomás Rico Valarino (1853-1912), che ingloba l'ingresso del museo su Plaza del Ayuntamiento.

- due edifici costruiti da Moneo *ex novo* che ripropongono lo stesso impianto generale presente nel Museo di Arte Romana di Mérida con lanetta distinzione tra il Blocco Servizi e il Blocco Esposizione.



1 - Pianta
2 - Sezione

L'edificio delle Esposizioni, con il prospetto in pietra calcarea variamente trattata e il gioco degli spazi interni, rappresenta il contributo di architettura contemporanea proposto da Moneo.



1 - Edificio delle Esposizioni.

Corpo Servizi

Il progetto parte dal completo sventramento del preesistente Palazzo di Riquelme, e dalla ricostruzione intorno ad un patio, a modo di impluvium, di una serie di spazi dalle funzioni diverse: entrata, caffetteria, sala di esposizioni temporanee, biblioteca, sale di archivio e studio, uffici, sale di riunione.

Il secondo corpo, collegato con l'ingresso alla Cattedrale Vecchia, è destinato a Sale di Esposizione permanente per i reperti recuperati dal teatro: capitelli corinzi, fusti di colonne in travertino, altari e targhe commemorative.

A questo spazio si arriva dal pianterreno del palazzo, attraverso un largo passaggio che passa sotto la strada.



2 - Ingresso Museo nel Palazzo di Riquelme



3 - cavea del Teatro

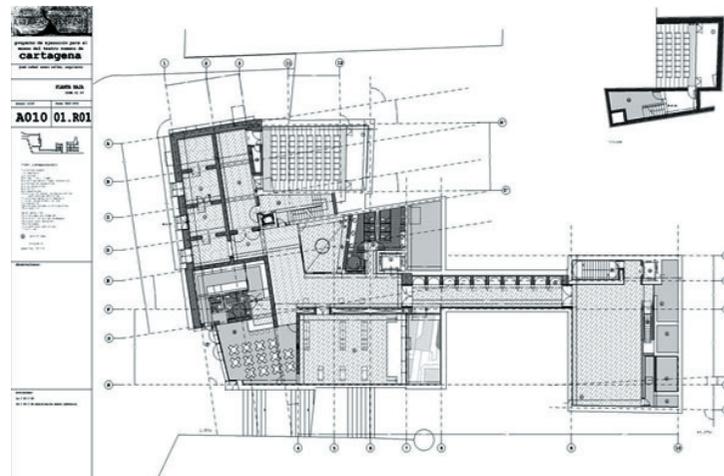
La struttura è costituita anche da una torre, in parte scavata nella collina, la cui verticalità è evidenziata da due pozzi di luce che scendono dal tetto ai piani espositivi. Sulla parete sud la luce scende a illuminare la galleria inferiore.

Una serie di scale mobili, sul retro di questo edificio, porta ad un tunnel che conduce i visitatori in un percorso a zig-zag sotto le rovine della Chiesa medievale di Santa María la Vieja, distrutta durante la guerra civile spagnola, che era stata costruita su parte della cavea del teatro.

Il salto altimetrico di circa 25 metri, tra l'entrata ed il teatro, è superato da ascensori e vari tratti di scale mobili.

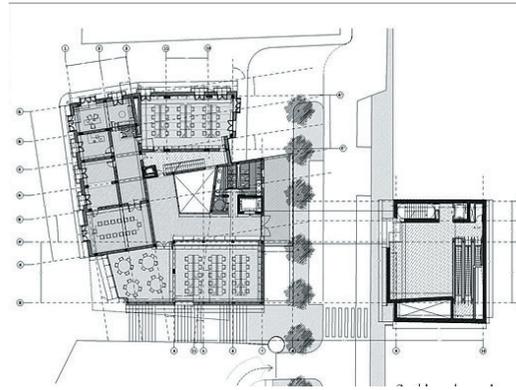
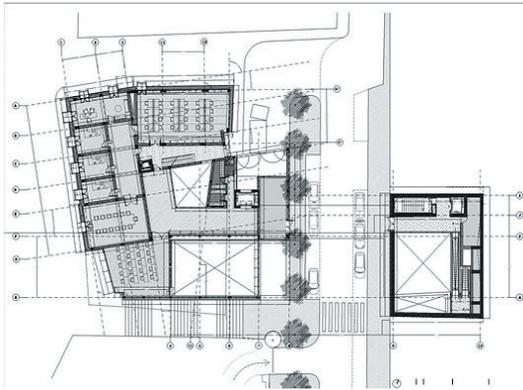
Il percorso che si trova a compiere il visitatore non presenta alcuna discontinuità, gli edifici risultano collegati attraverso un corridoio sotterraneo.

Il progetto è complesso, si sviluppa su più livelli, a partire da quelli sotterranei, e mette in comunicazione zone differenti della città, permettendo al visitatore di entrare nelle viscere stesse della città, a contatto diretto con gli scavi, e leggere in questo modo la stratificazione urbana.



1 - Museo. Pianta

L'intervento è organizzato come una passeggiata nel ventre della città di Cartagena, un tempo importantissimo porto del Mediterraneo. Moneo collega il lungomare alle rovine sulla collina attraverso un percorso che si snoda lungo una serie di trafori, scale mobili, passando per i due edifici del Museo e infine inglobando, quale ultimo spazio, il Teatro Romano.



1 - Museo. Pianta secondo piano

1 - Museo. Pianta primo piano

La passeggiata, che deve superare circa 25 metri di dislivello, inizia da piazza dell' Ayuntamiento, dove è l'ingresso del Museo Archeologico, passa sotto calle principe de Vergara, entra nel corpo centrale adibito ad Esposizione, un edificio a più piani addossato alla collina dove sorge il Teatro a cui è collegato, passa attraverso la cripta di una casa romana pavimentata a mosaico, arriva ad una passerella sospesa ed infine al Teatro. Questo, trovandosi a una quota più elevata rispetto al porto e all'ingresso al Museo, appare all'improvviso, mostrando intatto tutto il suo carattere di grande giacimento archeologico.

Dalla zona del Teatro i visitatori hanno la possibilità di salire ad una terrazza panoramica sul tetto dell'edificio delle Esposizioni, con vista sul porto, possono poi proseguire la visita fino al parco collinare, progettato dallo stesso Moneo o possono discendere di nuovo e arrivare al Municipio.

3 - Foto aerea con l'indicazione dell'intervento di Moneo



Materiali

I materiali utilizzati per la riqualificazione del territorio sono stati attentamente selezionati in modo da essere congruenti con il paesaggio e la storia.

L'intero percorso perimetrale e i percorsi pubblici sono realizzati alternando strade e spazi verdi.

Doghe in legno scuro pavimentano l'area dell'antica orchestra del Teatro,

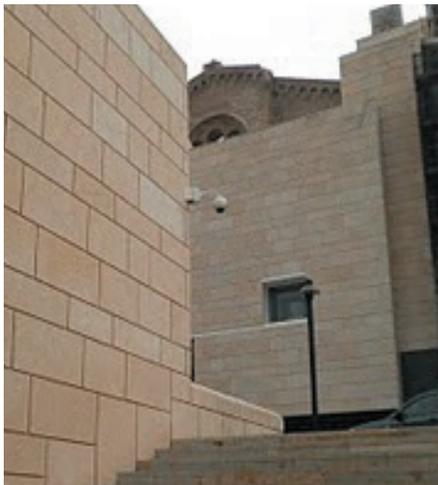
I percorsi sulla cavea tra l'orchestra e il giardino, posto alla quota superiore, sono realizzati in pietra, appoggiando nuovi blocchi sulle antiche sedute.

I percorsi all'interno del giardino Torres, che sono stati pavimentati con polvere di tufo, si snodano attorno ai cipressi e si allargano in modo da creare zone di sosta da cui ammirare il paesaggio.

Lo spazio espositivo del corpo Museo è illuminato da un complesso sistema di lucernari.



Il palazzo delle Esposizioni presenta il prospetto in pietra calcarea locale variamente trattata, questo edificio rispetta la scala urbana e il disegno della facciata, segnata da poche bucares, è chiaramente del XXI secolo



- 1 - Vista generale sul Teatro
- 2 - Particolare del percorso
- 3 - Passerella
- 4 - Facciata del Palazzo delle Esposizioni

*“Lo scavo è lo strumento per cercare nelle sue viscere
a diretta testimonianza di un passato sepolto”
Rafael Moneo*

Metodologia progettuale



Per Moneo esiste un rapporto diretto tra le architetture, anche quelle che sembrano più indifferenti verso la storia, e il passato.

*C'è un legame «tra gli edifici e il passato che i luoghi nascondono; quel passato nel quale inevitabilmente ci imbattiamo quando inizia il primo lavoro richiesto dalla costruzione, cioè lo scavo che precede il processo di fondazione».*¹ Questo legame crea il collegamento tra l'architetto e il passato di un luogo diventando *«... lo strumento per cercare nelle sue viscere la diretta testimonianza di un passato sepolto».*²

L'intervento di Moneo, a Cartagena, lavora sull'idea dello scavo come “momento evocativo” e la metodologia progettuale che lo guida ha come obiettivo la creazione di un giusto e possibile modo di convivere con il passato.

Secondo Moneo, il suo progetto crea *“un modo de convivir con el pasado y hablar de continuidad”* per questo non si limita a costruire un museo e un luogo dove mostrare i lavori di scavo del Teatro ma pensa ad un progetto di unificazione storica, realizzato come un percorso che passi attraverso più strati storici della

città, permettendo la lettura delle diverse epoche.

Il Museo diventa un edificio a più piani che attraversa più epoche e che mette in comunicazioni sezioni differenti di città e il visitatore con queste, a partire dall'ingresso che avviene attraverso un palazzotto borghese dell'Ottocento.

Il Teatro appare all'improvviso al termine di una passeggiata archeologica che, partendo dal livello del mare, sale fino ad una quota più alta rispetto all'ingresso del Museo e al porto.

Moneo evidenzia un complesso sistema urbano, paesaggistico e archeologico, in cui coesistono architetture di periodi storici diversi (romane, medievali e moderne).

Crea percorsi capaci di coinvolgere i visitatori che vengono iniziati verso una esperienza spaziale e temporale attraverso la lettura delle diverse stratificazioni, con un intento informativo e didattico,

mostra l'utilizzo dei materiali diversi nelle varie età, e il riuso di elementi delle età precedenti.

Spiega la continuità della storia, leggibile concretamente nelle pietre romane che si ritrovano nelle costruzioni del barrio

bizantino, e nella Cattedrale. La stessa architettura progettata *ex novo* non si pone in contrapposizione con la storia ma, attraverso la semplicità geometrica delle forme e la scelta dei materiali e della lavorazione riesce ad esaltare il Teatro romano e l'antichità.

Tuttavia Moneo mantiene nettamente distinto l'antico dal nuovo, le parti progettate, come scalinate, banchi o colonne, non hanno nessuna possibilità di confondersi con i reperti archeologici, ogni intervento mimetico è nettamente respinto.

L'idea progettuale portante del Museo può riassumersi nell'intento di creare un corridoio attraverso il tempo.

NOTE

1 R. Moneo, *La solitudine degli edifici e altri scritti*, Umberto Allemandi & C., Torino, 2004, p. 95.

2 Ibidem, p. 98

BIBLIOGRAFIA

Architectural Record, febbraio 2009, pp.70-79
R. Moneo, “Museo del teatro romano, Cartagena”, in *Casabella*, n.774, p.46
F. Dal Co, “Il Museo di Rafael Moneo a Cartagena, una lezione studiata per tren'anni”, in *Casabella*, n. 774. pp. 46,47

Recupero, tutela e musealizzazione di sito archeologico stratificato.

Confronto :

Museo della stratigrafia storica a Toledo, progetto di Francesco Venezia

Musealizzazione del sito archeologico di Praca Nova, progetto di Joao Luìs Carrilho da Graca

Museo Archeologico di Cartagena, progetto di Rafael Moneo

Si tratta in questi casi di siti scavati, conservati nel sottosuolo, evidenziati con percorsi espositivi e ricoperti da altri edifici con funzione museale.

Sono casi frequenti, specialmente in grandi città dall'importante passato, e presentano resti stratificati di epoche diverse.

Su questa premessa si è basata la riqualificazione degli spazi e l'accesso, la presentazione e musealizzazione dei monumenti antichi condotta nella città di Saragozza dal 1995.

-Saragozza, Museo del Foro di Caesaraugusta, Plaza de La Seo, 2003.

Ingloba parte del foro e una serie di strutture commerciali poste lungo il cardo massimo urbano, (l'attuale calle Don Jaime I,) venute alla luce in seguito agli scavi iniziati nel 1988. E' stato individuato un grande spazio aperto con pavimenti lastricati, attorno ad esso si raccoglievano: la Curia, la Basilica e il Tempio.

- Saragozza, Museo del Puerto Fluvial di Caesaraugusta, in Plaza de San Bruno (2000),

Racchiude le strutture di antichi magazzini che si trovavano sul limite nord-est del Foro, ne riprende gli orientamenti e nella trasposizione dei materiali ne ripropone i colori e i volumi.

- Saragozza, Museo delle Terme pubbliche di Caesaraugusta, in Calle San Juan y San Pedro

I modi di risolvere la complessa problematica di mostrare antichi reperti in architetture attuali, e di risolvere la relazione architettura–archeologia possono differire notevolmente.

Nella penisola iberica la stretta collaborazione fra archeologi e architetti ha permesso la realizzazioni di significativi interventi, tra i quali si segnalano i progetti di Rafael Moneo che possono essere considerate esemplari per operare in contesti di grande valore storico, come i lavori di riconfigurazione dell'area archeologica del teatro romano di Cartagena.

Interventi di musealizzazione dei reperti storici, entro la valorizzazione dell'intero contesto, ne assicurano la conservazione e tutela e ne permettono la più ampia fruizione e conoscenza, come aveva già teorizzato Franco Minissi.



*Cartagena,
R. Moneo*

CONFRONTO:

- Museo della Stratigrafia storica* a Toledo. (Spagna), progetto di Francesco Venezia.
- Museo del sito archeologico di Praca Nova* a Lisbona. (Portogallo), progetto Joao Luis Carrilho da Graca
- Museo Archeologico di Cartagena*, (Spagna) progetto di Rafael Moneo.

Si tratta di interventi di tutela e musealizzazione di aree interessate da complesse stratigrafie, a Toledo, l'area archeologica del "Paseo del Carmen" presenta resti di insediamenti abitativi di età romana, visigota, e cristiana.

Il sito di "Praca Nova" a Lisbona è interessata da insediamenti che, a partire dal VII sec a.C., si sono succeduti in età fenicia, romana, visigota ed araba, raggiungendo tra il 1200 e 1500 il periodo di massimo splendore. Il progetto riunisce i manufatti di tre periodi storici: due palazzi islamici, un palazzo del Medioevo e resti dell'età del ferro.

A Cartagena nel 1988 furono scoperti i resti del teatro romano dell'antica città di Carthago Nova, risalente ad Augusto, I sec. a. C., e, dal 1996, iniziarono i lavori che portarono alla completa liberazione dalle superfetazioni e alla realizzazione di un sistema di collegamenti tra la cavea del teatro e la maglia delle strade della città antica, il giardino e la Chiesa di Santa Maria la Vieja.

L'intervento di Francesco Venezia prevede una copertura a protezione degli stessi lavori di scavo mentre procedono, Joao Luis Carrilho da Graca opera a scavi terminati, all'architetto Rafael Moneo si chiese di intervenire nel contesto urbano e di progettare un Museo dove conservare ed esporre i reperti ritrovati, contemporaneamente ai lavori di scavo degli archeologi. La costruzione del Museo richiese sette anni.

Il raffronto è più complesso perchè viene fatto tra un'opera ancora in fase progettuale, il progetto di Francesco Venezia non è neanche iniziato, e interventi già completati e visitabili dal pubblico.

A Praca Nova l'intervento, oltre alla tutela e musealizzazione del sito, si propone di rendere più chiara, ai visitatori, la lettura dei reperti, vuole emozionare ma vuole anche svolgere una funzione didattica.

A protezione dei ritrovamenti Venezia crea un unico edificio su pianta rettangolare, chiuso, coperto da due volte in calcestruzzo affiancate, secondo assi perpendicolari.

All'esterno dell'edificio si sviluppa una passeggiata aperta sul paesaggio, sul fiume e sulla fossa degli scavi, naturale prolungamento del percorso del Paseo.

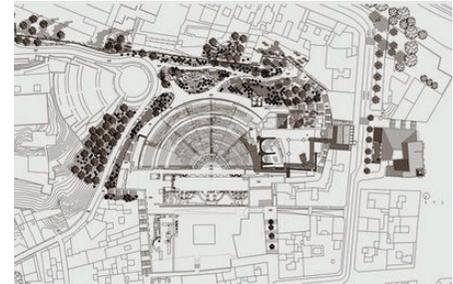
L'intero lavoro di progettazione a Cartagena ha compreso, oltre il restauro del Teatro Romano e del portico post scaenam, l'integrazione dei ruderi nel tessuto urbano preesistente, la realizzazione di un Museo archeologico con la relativa protezione e esposizione dei reperti ritrovati, l'adeguamento e l'urbanizzazione dell'area esterna, confinante con il Teatro, e la creazione di spazi verdi.

Anche Moneo organizza l'intervento come una passeggiata urbana tra i reperti antichi sulla collina e il lungomare. Il percorso si sviluppa lungo trafori e scale mobili e passa attraverso i due edifici del Museo, per ritrovarsi all'improvviso davanti al Teatro,

Il nodo di collegamento tra i resti medievali del Castello della Concepción, il Teatro e la Cattedrale è risolto da Moneo attraverso terrazzamenti che rappresentano, come per il progetto di Venezia, il naturale prolungamento di un percorso preesistente, il Cerro de la Concepción.

La musealizzazione del sito di Praca Nova comprende interventi diversificati a seconda delle caratteristiche dei reperti da proteggere, ma per tutti i progettisti si tratta di coinvolgere i visitatori in un viaggio nel tempo. A Toledo gli scavi archeologici e l'intervento architettonico compongono un *unicum*, agli scavi racchiusi da un edificio chiuso, illuminato da fasci di luce, ben definiti, si contrappone un belvedere aereo con funzione museale.

A Praca Nova gli interventi sono finalizzati alla realizzazione temporale della storia del sito che è unificato simbolicamente dalla



Museo Archeologico di Cartagena, R. Moneo.

perimetrazione in corten, il progettista vuole raccontare la storia del luogo e accompagnare il visitatore, all'esterno, e nell'interno dei diversi edifici, in un viaggio nel tempo.

I progettisti si trovano a dover risolvere il rapporto tra Antico e Nuovo non solo a scala a scala architettonica ma anche urbana e propongono soluzioni che risultano adeguate alla risignificazione delle preesistenze antiche e alla loro valorizzazione, in rapporto alla identità dei luoghi.

Tutti i progettisti si confrontano come architetti con il tema della valorizzazione di un sito archeologico e utilizzano nei loro progetti un linguaggio semplice che non entra in alcun modo in competizione con la rovina ma che serve a esaltarne il valore e a mostrarla nel modo più chiaro possibile.



Praca Nova, case arabe, J. L. Carrilho da Graca

Il sistema archeologico-museale progettato da Moneo mette a sistema gli episodi urbani e quelli archeologici. L'insieme degli interventi di organizzazione degli accessi e percorsi e la riconfigurazione del giardino sono essenzialmente finalizzati alla valorizzazione del Teatro. Il Nuovo si mette al servizio dell'Antico per farlo risaltare. E' cercato il coinvolgimento dei visitatori, e viene esaltato un sistema urbano, paesaggistico e archeologico di grande interesse e complessità.

Anche i progetti del Museo della stratigrafia di Toledo con la sua passeggiata, e il sito archeologico di Praca Nova a Lisbona sono caratterizzati dal rispetto per il paesaggio e sono accomunati da interventi in chiave minimalista, da materiali semplici e da forti segni simbolici.

Realizzazione di una struttura museale su sito archeologico

Nuovo Museo dell'Acropoli di Atene, di Bernard Tshumi

Progettista: Bernard Tshumi

Opera: Museo

Tipologia di progetto: Museo

Ubicazione: Atene (Grecia)

Realizzazione: Concorso 2002-
Realizzazione 2003-2009

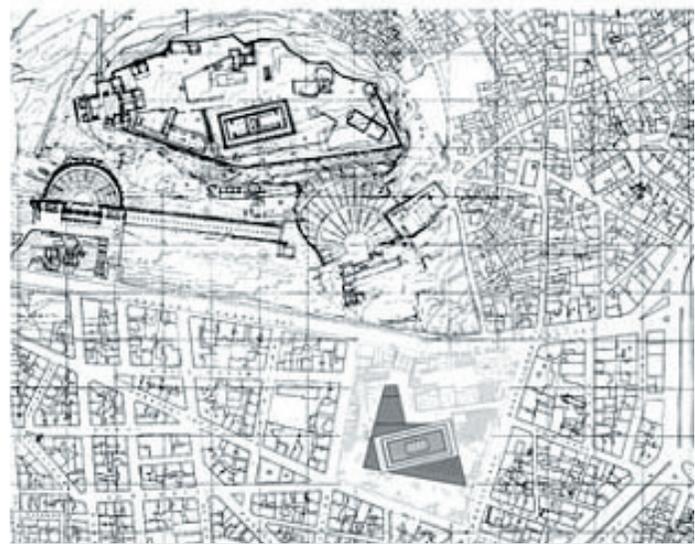
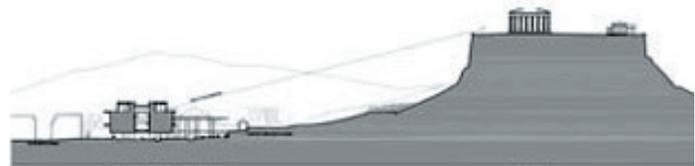


Localizzazione

Il nuovo Museo si trova nella zona storica di Makryianni, nel punto di confluenza di una serie di percorsi pedonali che collegano i principali siti archeologici e i monumenti dell'Acropoli.

Il sito su cui sorge il Museo, a circa trecento metri dal Partenone, è caratterizzata dalla presenza di importanti reperti archeologici e di numerosi scavi.

La scelta della localizzazione è stata dettata proprio dall'intenzione di creare un collegamento tra gli spazi espositivi e i monumenti dell'Acropoli e di collocarsi tra la città contemporanea, con la sua griglia di strade e palazzi, e



il Partenone.

Scavi

Durante le prime operazioni di scavo per la costruzione del Museo

sono stati ritrovati i resti di un'antica città ateniese, i reperti sono stati oggetto di particolare attenzione per salvaguardarne la integrità, diventati parte integrante del progetto, sono stati inseriti nell'itinerario di visita del Museo.

a base dell'edificio è stata posta su circa 100 *pilotis* che poggiano sull'area archeologica ritrovata.

La collocazione delle colonnine è stata oggetto di attento studio

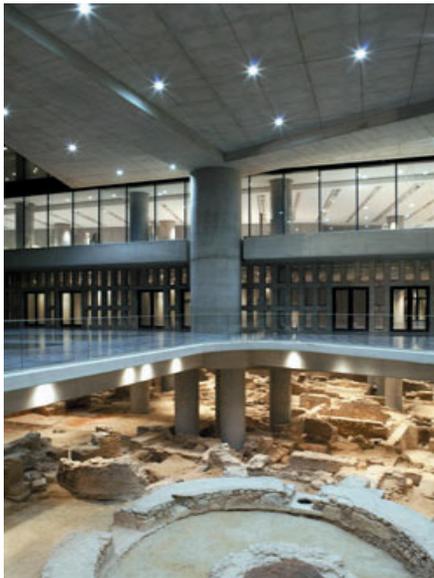
Il New Acropolis Museum ha rappresentato per il progettista una difficile sfida, non solo per la particolare localizzazione, ai piedi dell'Acropoli, ma anche per il rapporto che ha dovuto instaurare con l'Atene contemporanea, per la situazione sismica locale, che richiedeva il rispetto di norme rigide, per la previsione di dover accogliere, ogni giorno, un numero enorme di visitatori e, infine, per l'estrema preziosità e rarità delle opere d'arte da esporre.

A queste iniziali difficoltà si è aggiunta l'ulteriore preoccupazione di dover inserire nel progetto anche i reperti ritrovati *in loco*, durante le operazioni di scavo per le fondazioni.

Le scelte progettuali non potevano non essere influenzate dalla vicinanza all'Acropoli, il nuovo Museo è situato infatti a meno di mille metri dal Partenone.

Interno del Museo.

Sono visibili i resti archeologici ritrovati.



L'ingresso al Museo avviene dalla strada pedonale Dionysios Areopagitou, via di collegamento con l'Acropoli e sulla rete di percorsi pavimentati e giardini, realizzata da Dimitrios Pikionis.

I progettisti hanno, sin dall'inizio, dichiarato di sentire tutta la responsabilità di realizzare un edificio che dovesse proteggere ed esporre le più importanti opere d'arte dell'antichità greca.

Descrizione dell'opera:

L'edificio museale, che svolge sia funzioni conservative che espositive, è stato progettato intorno all'enorme sala dell'ultimo piano ideata per accogliere, rimontate, tutte le sculture del Partenone, quando saranno restituite dall'Inghilterra.

L'orientamento del volume dell'ultimo piano, che contiene questa sala, e la presenza degli scavi archeologici sottostanti, hanno dettato la geometria del nuovo museo che è *"caratterizzato da uno sviluppo prevalentemente orizzontale e dalla massima semplicità, il museo è stato deliberatamente concepito come un volume non monumentale"*.

I principali elementi guida del progetto possono così sintetizzarsi:

- *La suddivisione verticale dell'edificio.*

E' prevista la ripartizione su tre piani, basamento, volume centrale e corpo superiore e la caratterizzazione diversa di ogni piano.

- *L'attenzione per la luce naturale.*

Tshumi è affascinato dalla calda luminosità di Atene e, nel progetto, se ne serve, giocando con i diversi effetti che può creare la luce naturale, a partire dalle variazioni nel corso della giornata.

- *Il movimento dentro e attraverso il tempo.*

E' questo un importante aspetto dell'architettura di Tschumi, tradotto nel percorso storico che accompagna il visitatore durante l'intera visita.

Il museo si sviluppa su tre livelli, alti 23 metri, e occupa una superficie di 15.000 metri quadrati su ogni livello.

Il basamento, retto da 100 pilastri di cemento, galleggia sugli scavi archeologici e contiene, l'atrio principale, spazi per esposizioni temporanee, un auditorium e aree di servizio.

Una rampa vetrata, che permette la visione degli scavi sottostanti, porta alle gallerie espositive, collocate nel volume centrale, a base trapezoidale, alto circa 10 metri, sostenuto da grosse colonne.

Questo spazio accoglie le gallerie principali, locali per la ristorazione e una terrazza.

Nella parte centrale, salendo, l'orientamento ruota leggermente in modo da formare un doppio volume trapezoidale che ospita le gallerie dal Periodo Arcaico all'Impero Romano. La sua forma si integra in quelle delle rete viaria contemporanea.

Bernard Tschumi dichiara che tutte le condizioni iniziali esaminate lo *"hanno indirizzato verso un progetto semplice, ispirato alla chiarezza concettuale e matematica appartenente all'antica Grecia"* e lo hanno portato a realizzare *"un'architettura minimalista e contemporanea che creasse una scenografia per valorizzare le sculture senza sovrastarle"*.

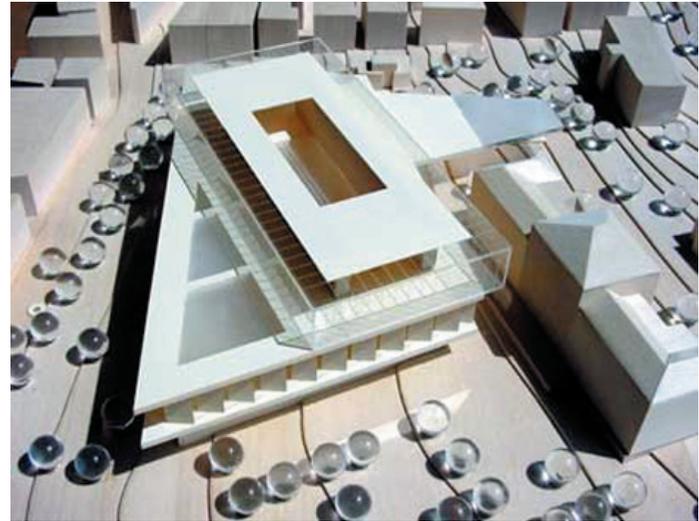
Al piano superiore la Galleria del Partenone, disposta intorno ad una corte interna, è di forma rettangolare e riproduce, nelle forme e proporzioni, il peristilio del Partenone.

Per seguirne anche l'orientamento è ruotato di 23 gradi rispetto alla parte sottostante. Questo piano offre una vista panoramica, a 360°, sull'Acropoli e sull'Atene moderna, creando quel rapporto interno-esterno tanto ricercato da Tschumi.

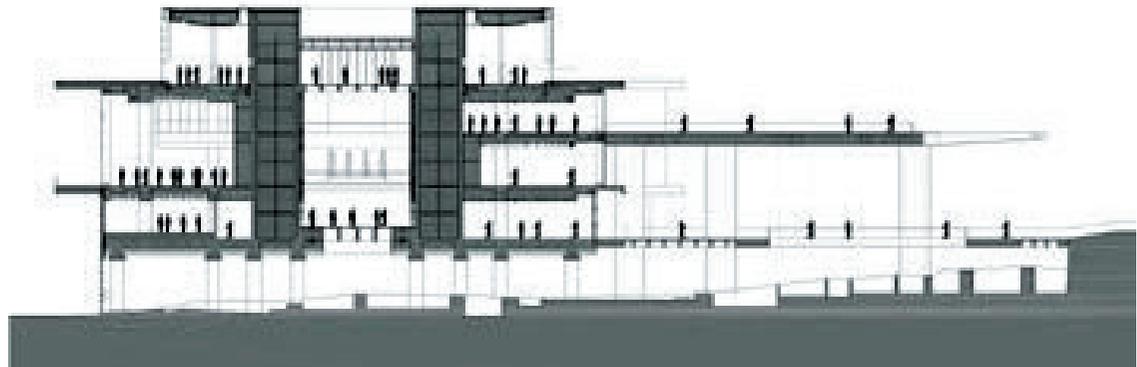
Il tema del percorso nella storia è realizzato accompagnando i visitatori dagli scavi archeologici dell'antica città di Atene, visibili attraverso la pavimentazione vetrata della galleria d'ingresso, fino agli spazi espositivi che accolgono il Fregio del Partenone e che si affacciano sulla città.

Il percorso ritorna poi in basso per proseguire nelle sale che ospitano mostre del periodo romano.

Il percorso interno alle aree espositive, attraverso scale e rampe, porta il visitatore in un viaggio fatto di luce, architettura, arte e natura.



Plastico del Museo



Sezione trasversale

Materiali:

Tschumi utilizza materiali semplici: cemento, vetro, acciaio, marmo .

La struttura è realizzata in cemento armato e acciaio, il nucleo interno è in cemento armato precompresso, gettato in opera con perforazioni circolari per l'isolamento acustico.

Il cemento è lasciato a vista quale sfondo per le opere d'arte esposte, è utilizzato cemento bianco per valorizzare l'allestimento espositivo. E' stato scelto il bianco perchè, come spiega Tschumi, è il colore che meglio assorbe la luce riflessa dalle sculture «rendendole ben visibili e ancora più belle».

Più dell'80% delle superfici visibili è rivestito in vetro.
 Il vetro è utilizzato per le facciate del piano superiore, per la pavimentazione della galleria d'ingresso, soprastante gli scavi, dove è stato usato vetro stratificato di sicurezza, rinforzato a caldo, con parti zigrinate antiscivolo.

I lucernari sono formati da pannelli in vetro acidato, e le ringhiere sono realizzate con pannelli in vetro e corrimano in acciaio.

Le facciate sono in vetro traslucido, materiale che favorisce la diffusione della luce naturale all'interno ed è trattato con rivestimento anti raggi UV, stampato a caldo. Per limitare gli effetti del calore, nelle vetrate, sono stati inseriti diversi piccoli punti scuri.

Per raggiungere il massimo risparmio energetico sono state realizzate solette a sbalzo, sporgenti dal perimetro di facciata, in modo da creare zone d'ombra sulle pareti.

I serramenti, autoportanti, sono rinforzati da ali verticali in vetro, collegate alle solette superiori, con funzione controvento.

Il vetro utilizzato per gli infissi è particolarmente povero di ferro per non mostrare alcun riflesso o colore.

La Sala del Partenone ha serramenti formati da 2 vetrate poste a 70 cm di distanza tra loro, l'esterna, che isola dai raggi solare e l'interna formata da vetri di sicurezza, appesa a due metri dal pavimento, per creare l'effetto camino.

L'uso dei due materiali, vetro e calcestruzzo, crea contrapposizione tra immaterialità e leggerezza e materialità e pesantezza.

Ritroviamo, anche in questo Museo di Atene, la contrapposizione tra la trasparenza del vetro e la compattezza, pesantezza del cemento, dicotomia presente anche nelle opere di altri architetti contemporanei, vedi ad esempio il Museo dell'Ara Pacis di Meier a Roma, il quale individua la trasparenza nella modernità e la pesantezza nel mondo classico.

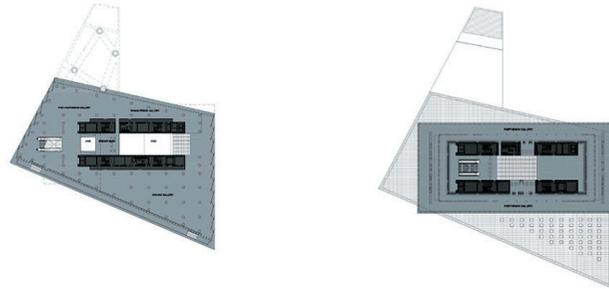
La luce.

Lo studio Bernard Tschumi Architects spiega che "l'utilizzo di vari tipi di vetro e di lucernari schermati consente l'ingresso di luce naturale e al contempo la protezione della galleria dal calore e dalla eccessiva esposizione ai raggi solari"

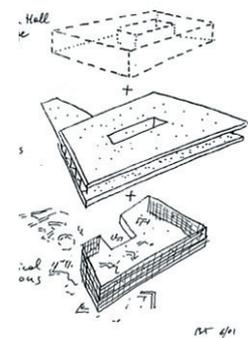
L'intenzione dei progettisti è di utilizzare al massimo, e nei modi migliori, la particolare luminosità di Atene, studiando con cura gli effetti chiaroscurali che può creare sulle diverse opere scultoree esposte.

Nel volume superiore, il rivestimento vetrato e riflettente, consente la massima diffusione della luce naturale negli spazi interni.

Il tetto a sbalzo, formando una schermatura della luce naturale, protegge, dai raggi solari diretti, le opere scultoree che sono esposte a sud.



1 Pianta Museo 1° livello



Dalle vetrate dell'ultimo piano del Museo si vede l'Acropoli





*“il ragionamento è che ci si può rivolgere al passato
e restare perfettamente contemporanei senza sentimentalismi.
Il modo di risolvere un problema complesso è con chiarezza totale”.*
Bernard Tschumi

Metodologia progettuale

Tschumi adotta le idee del filosofo francese Jacques Derrida, la sua architettura, più che unificare e organizzare la complessità, la intensifica.

L'opera architettonica di Tschumi appare influenzata dalle tipologie moderniste del 1920 e dalle opere degli Architetti Bolsevichi, Konstantin Stepanovic Mel'nikov e Vladimir Evgrafovic Tatlin.

La metodologia progettuale di Tschumi parte sempre da un'idea prioritaria, da un concetto base.

Nel Nuovo Museo dell'Acropoli l'idea che è a fondamento del progetto è stata quella di pensare alla costruzione come se fosse un racconto, una storia.

Il visitatore che gira nelle sale del Museo deve avere l'impressione di vedere un film sull'antica storia della Grecia.

“La forma dell'edificio nasce come risposta alla sfida di creare una struttura che è stata degna di ospitare le sculture più drammatiche dell'antichità greca,” da questa premessa, spiega Tschumi, sono derivate scelte che hanno portato alla progettazione di una struttura semplice, ad un progetto “ispirato alla chiarezza concettuale e matematica appartenente all'antica Grecia”.

L'obiettivo progettuale che ne deriva è la trasparenza, interna ed esterna, che è ottenuta mediante l'utilizzo di forme geometriche semplici e la loro rotazione nei vari livelli, ma ,è ottenuta, soprattutto, con l'uso della luce, che è veramente l'elemento fondamentale del progetto del Museo.

Tschumi vuole ricreare la stessa luce e la stessa atmosfera in cui sono state ideate e scolpite le sculture, vuole servirsi dell'illuminazione naturale e della trasparenza per rendere l'ambiente il luogo ideale per la conservazione dei marmi del Partenone.

Il rapporto con il luogo e con la storia è molto forte ma questo non impedisce a Tschumi di essere innovativo, l'occasione di costruire un Museo sopra gli scavi, e non a ridosso di essi, lo ha portato a immaginare soluzioni mai sperimentate prima, a progettare colonne di cemento sollevate sulle rovine, a creare pavimenti e soffitti di vetro, in modo che il visitatore abbia l'impressione di essere sospeso nello spazio e possa vedere sopra, sotto, fuori.

Sente l'esigenza di realizzare un'architettura che, pur mostrando tutti i caratteri della contemporaneità, sia dettata da scelte

in modo da creare una scenografia capace di “valorizzare le sculture senza sovrastarle”

Tschumi realizza un edificio trasparente che anticipa dall'esterno la visione delle sculture e che permette, dall'interno, di osservarle nel loro contesto originario.

Progetta un edificio dalle forme geometriche semplici, con uno sviluppo prevalentemente orizzontale, “deliberatamente concepito come un volume non monumentale”.

I progettisti del Museo hanno sempre dichiarato di sentire tutta la responsabilità di realizzare un edificio che dovesse proteggere e mostrare le più importanti opere d'arte dell'antichità greca ma vogliono anche realizzare un progetto in cui antico e nuovo si unificano in un'unica storia.



Interno del Museo. Sono visibili i resti archeologici ritrovati.

BIBLIOGRAFIA

M. Costanzo, *Bernard Tschumi. L'architettura della disgiunzione*, Testo&Immagine, 2002.

G. Damiani, *Tschumi*, Skira, 2003.

B. Tschumi e M. Berman, *Index Architettura: Archivio dell'architettura contemporanea*, Postmediabooks, 2004.

B. Tschumi, *Architettura e disgiunzione*, a cura di G. Damiani e R. Baiocco, Pendragon 2005.

B. Tschumi, *Architettura come evento* in AAVV, *L'invisibile linea rossa. Osservatorio sull'architettura*, (a cura di) P. Bruggellis, Quodlibet 2010.

B. Tschumi, *The New Acropolis Museum*, Ediciones Poligrafa, 2000

Realizzazione di una struttura museale su sito archeologico

Musée de l'Arles et de la Provence Antiques

Progettista: Henri Ciriani
Opera: Museo di Arles e della Provenza antica
Tipologia di progetto: Musealizzazione
Ubicazione: Arles, Francia
Realizzazione: 1992-1995

Il museo è costruito sui resti dell'antico circo romano e raccoglie i reperti archeologici ritrovati nella città di Arles e nei dintorni, gli oggetti in mostra illustrano la storia della città e il modo di abitare e vivere, dall'epoca neolitica fino alla tarda antichità.

Henri Ciriani è il vincitore del concorso indetto nel 1983. Ha reinventato la visione di museo proponendo il concetto di "cittadella museale", al cui interno il visitatore circola come in una città.

Sulla riva del Rodano le tre ali che compongono il Museo sono rispettivamente dedicate alle collezioni antiche, alla cultura e alla ricerca scientifica.

Il Museo di Arles è diventato un importante centro informativo, specializzato sul mondo romano, con annessa vendita di gadgets di ogni tipo.

L'architettura di Ciriani risente fortemente della lezione del Movimento Moderno appreso in Perù, all'Università di Lima, le sue opere si caratterizzano per soluzioni logiche e razionali, per l'uso e la composizione di superfici e volumi,



3 - Museo Circo



1 - Arles XVII sec.



2 - Arles XXI sec.

Arles, inizialmente abitato celtico colonizzato dai Greci, diventa colonia romana quando Giulio Cesare, nel 46 a.C., vi insedia i veterani della VI legione.

I monumenti romani e romanici di Arles sono iscritti nell'elenco dei Patrimoni mondiali dell'Umanità dell'Unesco, I

Nella città si trovano tra le più belle antichità gallo-romane, l'arena, l'anfiteatro e il teatro romano, eretto sotto Augusto tra il 27-25 a. C. e, nel medioevo, trasformato in fortezza.

Il circo

Edificato nel 149 d. C., sotto l'impero di Antonino Pio, fuori dalle mura, lungo le rive del fiume Rodano, rappresentò un importante ampliamento della città, iniziato in epoca Flavia con la costruzione del vicino anfiteatro.

La struttura fu costruita, a causa dell'instabilità del terreno paludoso, su una palificazione di 30.000 pali di legno, la cavea poteva accogliere 2000 spettatori ed era sorretta da un sistema di volte rampanti terminanti in facciata con un ordine di arcate.

L'arena misurava intorno ai 450 metri.

Il circo fu sottoposto ad importanti modifiche alla fine del IV secolo e, probabilmente, era ancora in attività nel VI secolo.

Abbandonato nei decenni successivi fu usato come cava per ricavare il materiale necessario alla costruzione delle mura della città.

Attualmente sono visibili solo alcuni resti di costruzioni della cavea sul lato corto curvilineo, al circo è stato addossato il Museo,

Scavi

Per oltre un millennio il sito fu abbandonato, i resti del circo incominciarono ad essere scoperti a partire dal 1676.

Gli scavi, abbandonati lungamente, ripresero solo tra il 1909 e il 1913 e, dopo una ulteriore interruzione, furono ripresi più alacrememente e procedendo più in profondità.

*Attraverso le operazioni di scavo fu possibile individuare i diversi interventi di rifazione a cui il circo era stato sottoposto, come la copertura di marmo e l'aggiunta di un **nuovo obelisco**.*



1 - Prospetto principale

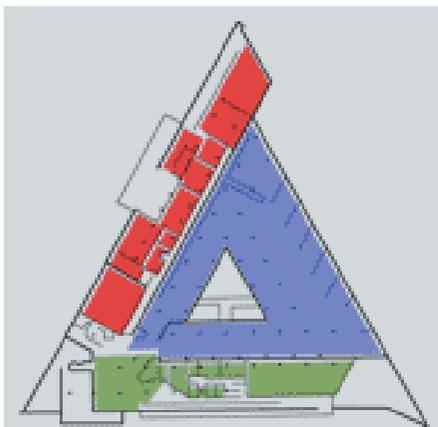
Descrizione dell'opera .

Il Museo presenta una pianta triangolare, la particolare forma è suggerita dalle funzioni che ospita. Ciascuno dei tre parallelepipedi che forma i lati del triangolo è dedicato ad una specifica funzione: esposizione, accoglienza del pubblico, restauri e studi.

Il triangolo ha il lato d'ingresso tangente alla curva del circo, gli altri lati sono inscritti in un rettangolo formato da un prato e perimetrato da alberi.

Le testimonianze archeologiche sono poste lungo un percorso cronologico e tematico, quest'ultimo corrispondente alle caratteristiche delle collezioni presentate (vita quotidiana, commercio, ornamenti della casa, della persona, etc.), il percorso cronologico si estende dalla preistoria (2500 a. C.) fino al VI sec. d. C.

Il visitatore è accompagnato nel percorso museale con l'intento di fargli conoscere la storia della città romana, attraverso la conoscenza della storia il progettista ha ritenuto che fossero più facilmente comprensibili i siti archeologici del centro della città. Il percorso è arricchito dalla presenza di plastici dei principali monumenti.



La forma triangolare è ricomposta e sottolineata da tre grandi pareti ricoperte da pannelli vetrati di colore blu.

Attraverso grandi fori rettangolari si inseriscono corpi aggettanti che formano anche pensiline, tutta la struttura è caratterizzata da un disegno esasperatamente geometrico, con l'alternanza di pieni e vuoti e con la ricorrenza del motivo del triangolo.

Nella pianta il lato del triangolo, colorato in verde, è assegnato all'accoglienza, con la reception e i servizi per i visitatori.

Il lato contrassegnato con il blu indica le sale di esposizione, per mostre permanenti e temporanee, questo spazio

è più grande degli altri perchè gira all'interno dei restanti due lati, formando un triangolo inscritto.

Le sale di esposizione sono ritmate da una doppia fila di sottili pilastri in cemento e sono contrassegnate dall'uso di colori diversi: ocra, rosso, blu.

Il lato in rosso, infine, indicato nel disegno della pianta, segnala la presenza di sale per la conservazione e il restauro dei reperti, laboratori di archeologia, laboratori per il restauro di mosaici, questo lato è più lungo degli altri, ed anche più alto, e fuoriesce dal triangolo di base .

2 - Pianta Museo

Il Museo è ad un solo piano, una passerella taglia lo spazio interno orizzontalmente, per permettere la visione dall'alto dei mosaici. L'esposizione è distribuita in 27 moduli che trattano i diversi aspetti del mondo antico di Arles.

Cinque alti lucernari, posti in modo parallelo tra loro, inondano di luce naturale la zona espositiva. Nel foro triangolare, risultante dall'intersezione dei tre parallelepipedi che formano il triangolo, è inserito un corpo scala, racchiuso da due pareti triangolari, che terminano con la punta del triangolo. Dalla scala, attraverso una passerella, si raggiunge la terrazza, posta sul corpo d'ingresso riservato all'accoglienza dei visitatori, da qui è possibile osservare i resti del Circo.

1 - Muri triangolari della scala al terrazzo

2 - Foto dall'alto

3 - Prospetto



Materiali.

Ciriani ritiene che il cemento consenta di sfuggire ancora oggi “ad ogni logica narrativa e costruttiva, di negare concetti tradizionali come quelli di pilastro, tetto, ecc”, inoltre riconosce al cemento la grande capacità di rapportarsi alla natura e dichiara che “ ha le stesse possibilità espressive dei materiali lapidei tradizionali ed è lo strumento migliore per comunicare con quello che Purini definirebbe il linguaggio dell’architettura come architettura, cioè i valori intrinseci alla disciplina.”

Il Museo è costruito in cemento, lasciato alcune volte faccia a vista o rivestito da lastre modulari di vetro smaltate blu, bullonate. Le ringhiere delle scale, delle passerelle, le protezioni degli spazi espositivi sono in metallo nero.

Colore

Per Ciriani il colore ha una grande importanza, utilizza colori insoliti in architettura, come l’azzurro intenso del Museo di Arles, che deriva dalla cultura pittorica, per cui nutre grande interesse. Nelle sue opere il riferimento all’arte è continuo anche se spesso appare inconsapevole e non sembra mostrare speciale interesse per un particolare periodo storico o per un particolare artista. Nella struttura esterna di questo museo, ad esempio, appare più chiaro il riferimento al periodo blu di Picasso, infatti, tutti i toni di colore utilizzati, si riferiscono a questa ricerca pittorica.

Al blu intenso delle pareti si aggiunge il turchese di alcuni corpi, il grigio chiaro del cemento, il nero degli elementi metallici.

Sembra che dopo un lungo periodo di cronofobia nell’architettura “ da parti opposte sia dalle tecniche del restauro che dal colore pubblicitario del design, il colore abbia ripreso il suo corpo e la sua immagine”. 1

Luce

L'interno del Museo è illuminato prevalentemente dalla luce naturale, che penetra dall'alto, da ampi soffitti vetrati, da lucernari e attraverso pannelli di vetro che sostituiscono tratti di muri.

Per Ciriani, scrive Franco Purini, l'architettura è "il gioco sapiente della luce sui volumi", lo stesso architetto peruviano dichiara che la modernità in architettura consiste in "leggerezza, apertura, trasparenza, fluidità, astrattezza", è però consapevole che a questi principi estetici nuovi si riesce "raramente a dare spessore narrativo e forza simbolica" e che non possono essere da soli sufficienti per ottenere una buona qualità architettonica.



"Se non vi è nulla di più astratto che una linea, una superficie parallela al suolo, perché nega di per sé la legge di gravità, la continuità del movimento, ottenibile con l'uso intelligente dei materiali, ha senso solo se consente di risolvere due problemi: aprire uno spazio chiuso e chiudere uno spazio aperto, cioè poter passare da un interno ad un esterno per creare una spazialità sorprendente."

Henri Ciriani

Metodologia progettuale:

Con la sua opera architettonica Ciriani vuole tradurre spazialmente l'arte costruttiva degli anni Trenta e, nella continuità del Movimento Moderno, intende realizzare un'architettura rigorosa che si rinnova soprattutto attraverso la ricerca sullo spazio, il colore e la luce naturale.

Gli obiettivi che vuole perseguire attraverso la sua architettura sono "attraversare, sollevare, creare equivalenze tra l'andamento orizzontale e verticale, il movimento continuo, il colore ed infine l'astrazione".

Con il suo lavoro intende trasformare il concetto tradizionale di edificio conservando “... l'unità e l'identità, così come avviene in certe sculture di Picasso in cui l'astrazione non nega il modello iniziale.”

Ciriani ritiene necessario che il lavoro dell'architetto sia teso a conseguire il controllo dello spazio, per trovare nuove logiche di articolazione tra spazio interno ed esterno. L'architetto deve avere la massima consapevolezza urbana e “deve farsi come soglia tra esterno ed interno architettonico”, l'architettura che ne risulta ha il compito di creare una nuova urbanità, riqualificare l'ambiente cittadino, attraverso il disegno di facciate caratterizzate da elementi plastici.

I suoi progetti si caratterizzano per la forte carica poetica basata sull'affermazione della materia, caratterizzata dai colori, vivaci, inusuali, dallo studio dei riflessi della luce sui materiali, sulla presenza di elementi, anche formali, che mostrano la volontà di lasciare un segno deciso.

Dichiara Ciriani di credere, come gli architetti del Movimento Moderno, “nel futuro e in un'architettura che abbia come fine l'uomo.”, mostra la speranza di credere che in futuro sarà possibile realizzare ogni utopia formale immaginata dall'uomo, e che egli ha espresso “nei disegni di strutture sospese in cui la dualità dell'architettura futura è insita nella sua capacità di accogliere l'obsolescenza come valore.”

NOTE

1 - M. Brusatin, *Colore senza nome*, Marsilio Venezia , 2006

BIBLIOGRAFIA:

O. Chaslin, *Monographie de l'oeuvre complète*, IFA-Éditions Electa-Moniteur, 1984

Henri Ciriani, monographie, Editions Rockport usa 1996

M. Galantino, *Henri Ciriani, Architettura 1960-2000*, Editions Skira

L. Miotto, *Henri E .Ciriani Cesure urbane e spazi filanti*, Editions Testo & Immagine, Torino, 1996

L. Miotto, *Henri E .Ciriani*, Canal Éditions, 1998

J. Petit, *Henri E.Ciriani Paroles d'architecte*, Editions Fidias, Lugano 1997

J. Petit, *Ciriani lumière d'espace*, Editions Fidias, Lugano

C. Volpi, *Saper credere in architettura*, Editione Clean, Napoli, 1997

H. Ciriani, “Evoluzione di una pratica”, *Controspazio-AMC*, gennaio-febbraio, 1976

M-C. Loriers, “Lumière et géométrie”, *Urbanisme* n°188, febbraio 1982

F.Chaslin, “Bleu Gauloises”, *Le Monde*, 29 aprile, 1982

F. Chaslin, M.-J. Dumont, L. Beaudouin, C. Devillers, “Henri Ciriani” (numero speciale), *Architecture d'Aujourd'hui*, n°282, settembre 1992

M. Andersch, “Musée d'archéologie, Arles”, *Bauwelt*, n°43, novembre 1993

L. Beaudouin, “Il museo archeologico di Arles”, *Casabella*, n°618, dicembre 1994

V. Borie, “Musée de l'Arles Antique”, *AMC Le Moniteur Architecture* n°61, maggio 1995

F. Cooper, “El triángulo azul”, *El Comercio*, 14 giugno 1995

B. Kraft, “Museum in Arles”, *DBZ Deutsche Bauzeitschrift*, n°8/95, agosto 1995

“Arles Archaeological Museum”, *GA Document*, n°45, dicembre 1995

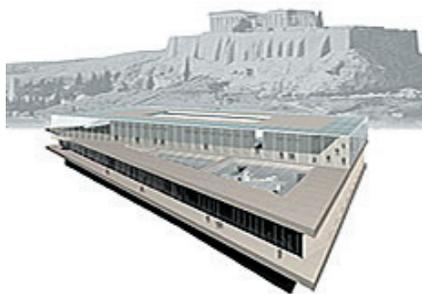
C. Varlet, “Le musée de l'Arles antique”, *Bulletin d'Informations Architecturales*, n°189, dicembre 1995

Realizzazione di una struttura museale su di un sito archeologico

Confronto :

Museo dell'Acropoli di Atene, Bernard Tschumi

Musée de l'Arles et de la Provence Antiques, Henri Ciriani



1 - Museo dell'Acropoli di Atene

Entrambi i Musei hanno una posizione paesaggistica importante, ad Arles il Museo è situato lungo la riva del Rodano, ad Atene è posto proprio sotto il Partenone, ma, a differenza di quanto avviene ad Atene, dove il Museo rappresenta un nuovo ingresso simbolico alla città e pone un importante segno nel tessuto urbano, ad Arles appare esterno al tessuto storico e il tracciato dell'autostrada evidenzia ancora di più questa distinzione.

Lo stesso Ciriani progetta un Museo che poco dialoga con l'esterno mentre Tschumi cerca costantemente il rapporto interno-esterno, soprattutto attraverso la trasparenza, tanto da utilizzare vetri senza ferro per non essere disturbato da nessun riflesso o colore.

Il compito di Tschumi è stato sicuramente più difficile, si è trovato a dover risolvere il difficile rapporto con la città antica ma anche con la nuova, il delicato problema degli scavi archeologici ritrovati sul sito, ma soprattutto ha dovuto affrontare la tremenda responsabilità di dover



2 - Museo di Arles e della

progettare un edificio per conservare, preservare e mostrare le sculture più importanti della Grecia antica.

Entrambi i progetti hanno come riferimento le tipologie del Movimento Moderno e sono caratterizzati da due aspetti fondamentali quali la luce e la forma.

Tschumi è colpito dalla calda e inondante luce mediterranea e vuole a tutti i costi che continui a illuminare i reperti antichi, anche all'interno del Museo da lui progettato.

Per Ciriani, come osserva Purini, la luce è necessaria per creare un'architettura che sia fatta proprio dal riflesso di essa sui corpi.

I due progettisti scelgono di realizzare un'architettura minimalista che lasci in primo piano le opere da mostrare e che non distolga l'attenzione da esse, utilizzano materiali semplici, cemento, vetro, acciaio, ferro.

Il vetro è da Tschumi utilizzato per le facciate del piano superiore, ma anche

come pavimentazione al di sopra degli scavi, è vetro trasparente per la luce ma soprattutto per la trasparenza.

Il vetro usato per i rivestimenti delle pareti perimetrali ad Arles sono moduli regolari utilizzati soprattutto per il colore, la lucentezza, i riflessi, per creare quell'architettura leggera, trasparente, astratta a lui cara.

La geometria del museo di Tschumi è dettata dalla presenza degli scavi archeologici sottostanti e dalla posizione del volume più alto che doveva essere rivolto verso il Partenone, le forme geometriche variano nei vari piani e cambia anche l'orientamento, la forma geometrica del museo di Arles è dovuta alla diversificazione delle funzioni che deve ospitare su di un unico piano. L'edificio costruito da Tschumi, più complesso, si suddivide secondo l'altezza in tre piani, basamento, volume centrale e corpo superiore, ciascuno fortemente caratterizzato, nella forma e nell'orientamento.

I progettisti danno vita, in entrambi i casi, a un percorso cronologico che accompagna il visitatore, per Ciriani, il movimento nel tempo, è ricostruito dalla successione delle sale espositive, per Tschumi il percorso lungo la storia dell'antica Grecia è più complesso, e va dagli scavi del piano terra fino alle sculture del Partenone dell'ultimo piano, ma è, soprattutto, uno degli elementi fondanti del del progetto.

Ricomposizione ed interpretazione della spazialità originaria del sito

Sistemazione dell'area archeologica dell'Acropoli e del colle di Filopappo

Progettista: Dimitris Pikionis

Opera: Sistemazione dell'area archeologica attorno all'Acropoli ed al colle di Filopappo

Tipologia di progetto: Parco archeologico

Ubicazione: Atene, Attica (Grecia)

Realizzazione: 1954 - 1957

Pikionis ha curato la sistemazione del percorso panoramico tra la base dei Propilei e il belvedere di Filopappo.

Sentieri, spazi di sosta, si svolgono, tra la vegetazione, lungo il tratto che dalla base dei Propilei, passando per l'area di San Dimitrios Loumbardiaris, salendo accanto alle mura antiche, lungo il pendio del Colle delle Muse, arriva fino al belvedere del monumento a Filopappo.

L'architetto ha immaginato, per ogni intervento, forme nuove composte dall'assemblaggio di frammenti diversi e suggerite dai frammenti stessi, ha rivisto le antiche tecniche di costruzione, aggiornandole, in modo che potessero tenere il confronto con l'arte classica.



Acropoli

L'acropoli si trova su uno sperone di roccia calcarea che si eleva di 156 metri sul livello del mare, sopra la città di Atene, il pianoro è largo 150 metri e lungo 300 circa.

Fu abitata, senza interruzioni, dal 3000 a.C. e in epoca micenea fu uno dei maggiori centri del tempo, come testimoniano resti delle mura ciclopiche e di un grande palazzo.

Sulla collina dell'Acropoli furono costruiti e ricostruiti alcuni degli edifici più importanti dell'architettura dell'occidente.

La struttura, così come oggi ci appare, risale alla seconda metà del V secolo a.C., epoca in cui Pericle volle dare alla città una nuova sistemazione urbanistica e monumentale e furono costruiti il Partenone, i Propilei l'Eretteo e il Tempio di Nike.

Dal colle di Filopappo, il più alto di Atene, da cui la vista spazia su tutti i monumenti dell'Acropoli, si trovano, la "Prigione di Socrate", i "Sepolcri di Cimone", il monumento di Filopappo (Gaio Giulio Antioco, re della Siria) del II sec. a.C. e la piccola chiesa bizantina di San Dimitrios Loumbardiaris.

L'Acropoli di Atene è un caso paradigmatico dei diversi significati e delle diverse forme di riuso assunte nelle varie fasi della sua storia, dal disegno di Pericle del V secolo a.C. fino agli interventi di Dimitris Pikionis nel XX secolo.



1 - L'Acropoli

2 - Foto aerea dell'Acropoli

3 - Intervento sul colle delle Muse

Descrizione dell'opera

Nel suo intervento Pikionis riesce a conciliare memoria del passato e modernità, è capace di rispondere alle esigenze nuove conservando ed esprimendo, nel modo migliore, il luogo e il tempo della sua costruzione.

La realizzazione delle pavimentazioni ha richiesto per la natura storica dell'area d'intervento, un particolare lavoro manuale, derivato dalla collaborazione di più mestieri specializzati.



Scrive Pikionis *“L'ordinaria direzione dei lavori, con l'assistenza di personale qualificato, non soddisfa le condizioni necessarie di una tale opera... Quest'opera richiede di impegnarsi a fondo, con iniziative sul posto che nessun progetto può prevedere, nessun contratto descrivere. In simili casi il progetto e le indicazioni sono insufficienti. Il primo non è esecutivo ma funge da criterio che contiene l'idea generale, che va interpretata... Questa sorveglianza in atto è la sola in grado di portare a compimento la forma sensibile e viva, e non convenzionale e morta.”*

Pikionis sembra dire che egli stesso è tramite di ciò che suggerisce l'opera nel



tempo della sua realizzazione. **1** Pikionis sembra dire che egli stesso non è autore ma è tramite di ciò che suggerisce l'opera nel tempo della sua realizzazione e che occorre, prima di operare, ascoltare le parole delle pietre.

Serino definisce 'cantiere inverso' quello praticato da Pikionis: *“Cantiere che non si sovrappone alterando le misure e gli equilibri esistenti ma al contrario operante con grande precisione per fare emergere, per fare venire alla luce frammenti di storie antichissime”*
2

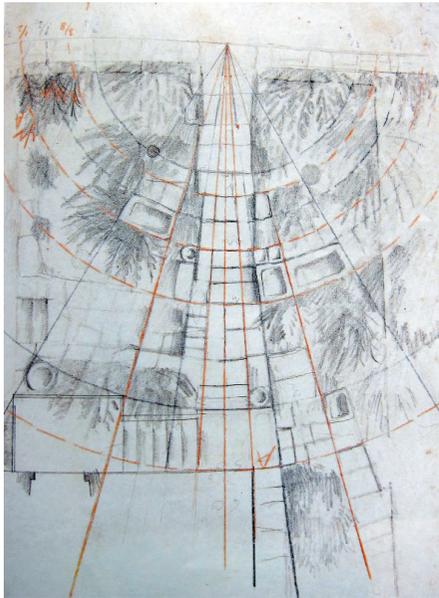


Pikionis ricostruisce con cura percorsi con pietre ritrovate tra le rovine di epoche diverse, le ricolloca però in modi sempre differenti, recupera, con passione di archeologo, tutto quello che ancora è visibile della storia di Atene, dal più antico frammento alle copie neoclassiche, le reinterpreta per farle rivivere.



recupera e riutilizza ogni frammento antico sottraendolo al disuso e alla dimenticanza. Ogni reperto o scarto viene recuperato per diventare testimone del passato, per continuare il ricordo della storia del luogo.

Ricomponi insieme ogni cosa senza nessun mimetismo, riutilizza frammenti di marmo antico per ricostruire panchine, si serve di resti di colonne e tombe come elementi decorativi, inserisce pezzi di tegole nella pavimentazione. Architravi antichi di marmo servono per costruire i ripari dei custodi, i padiglioni, recupera pezzi di macerie, unisce insieme marmi e cemento, sassi con scarti di cava,



“Il paesaggio attico, da molto tempo scomparso nella sua integrità, ritrova vita nelle micro composizioni sparse sul percorso, in alvei ristretti dove il senso dei luoghi si rinnova e i significati originari che sprizzano dalle pietre si confondono con altri, distanti secoli nel tempo reale ma vicini nel gioco analogico che regola il susseguirsi delle forme e delle idee nella storia.” (Ferlenga)

Anche la vegetazione è stata oggetto di uno studio speciale sulla composizione, l'aspetto, il colore, i significati.

E' la stessa di quella classica dell'Attica di Pericle perchè è stata rafforzata la flora bassa, ripiantati olivi, melograni, mirti e allori e sono stati eliminati tutti gli alberi non autoctoni.



Chiesa di S. Dimitris Loumbardiaris

Ampliamento della chiesa di San Dimitrios Loumbardiaris e annessa edificazione di un punto di ristoro

Nell' area di San Dimitris Loumbardiaris, la piccola chiesa bizantina è stata arricchita con l'aggiunta di un portico in legno simile a quelli dell'architettura contadina dell'Epiro e tutto il complesso ricorda le piazze di un'isola delle Cicladi.

Anche nella pavimentazione della chiesa di S. Dimitris Loumbardiaris o nei muri dei sentieri frammenti archeologici sono uniti a macerie, sassi, scarti di cava, lastre di marmo, cemento.



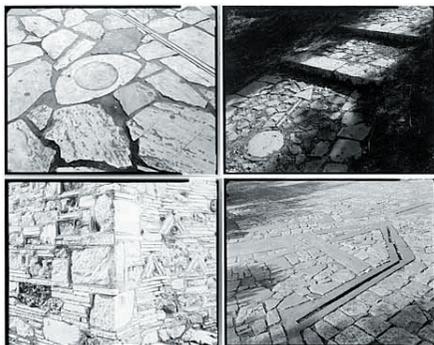


*Non esiste nulla di isolato, ma tutto è parte di una universale Armonia.
Tutte le cose si compenetrano l'una nell'altra
e l'un l'altra patiscono, e l'un l'altra si trasformano.
E non è possibile comprenderne una, se non tra le altre.'*
D. Pikionis

Metodologia progettuale

Nel progetto di sistemazione del percorso panoramico, tra la base dei Propilei e il belvedere di Filopappo, l'architetto applica la propria concezione di un'architettura "in continuo rapporto con la natura, il presente e il passato" ed esprime la convinzione sulla necessità di continuare ad utilizzare i luoghi antichi.

La sistemazione della zona archeologica intorno all'Acropoli di Atene e il centro di accoglienza di San Dimitris Loumbardiadis testimoniano la volontà di tradurre in operato la sua idea " ... che lo spirito universale doveva trovare una sintesi con lo spirito della nazione greca".



Convinto anche che la Grecia fosse un ponte tra Oriente ed Occidente, Dimitris Pikionis è sempre stato sensibile alle relazioni nascoste, al ricorrere, in campi lontani tra loro, di cose simili, ed è stato inoltre attratto dalle tante tradizioni che hanno contribuito a formare la straordinaria cultura greca e a fare del Mediterraneo la culla e lo sfondo di miti eterni ed universali.



Nel suo lavoro, così come nella sua formazione culturale, ha affiancato alle antiche tradizioni la conoscenza appassionata dell'arte moderna, approfondita a Monaco e poi a Parigi, attraverso la vicinanza con Cézanne,

Klee, Kandinskij e De Chirico.

Il risultato finale, riscontrabile nel suo minuzioso lavoro sull'Acropoli, è stata la fusione tra il cubismo e l'archeologia, tra le tecniche costruttive della Grecia antica e l'architettura giapponese, tra il paesaggio greco, ormai così diverso da quello della classicità, e la capacità evocativa dei giardini Zen.

Il progetto del rifacimento della pavimentazione degli antichi sentieri è un progetto artistico più che architettonico, un progetto di "invenzione dell'arte del paesaggio", lungo sentieri che sono diventati mosaici o incisioni, e che ricordano e interpretano un grande passato attraverso l'uso di frammenti ancora oggi esistenti.

1-2-3 - Dettaggi della pavimentazione sui sentieri del colle delle Muse

Dimitris Pikionis è riuscito nell'incredibile impresa di coniugare l'essenzialità dei giardini di rocce giapponesi con i tratti di Klee o di Mondrian, nel sito più importante della storia classica greca.



Nei sentieri dell'Acropoli ateniese Pikionis realizza l'idea, già espressa nel 1935 in Topografia estetica, di un luogo nel quale far vivere la sua concezione di Armonia universale, Armonia tra tutte le cose del mondo. Ed anche di individuare un Numero per misurarle, dominarle, trasmetterle.

I giardini sono ispirati alla conservazione di un "alfabeto primordiale", attraverso la costruzione dei sentieri prende forma l'idea di Armonia Universale.

I sentieri, le pavimentazioni, realizzati da Pikionis sono il risultato di una continua ricerca di dialogo tra l'architetto, la rovina e il paesaggio.

Minuti sassi, cocci di terracotta, pietre antiche, pietre di ogni colore e forma, piccoli frammenti composti insieme, grandi rocce, e i loro significati simbolici e mitologici, compongono, attraverso un linguaggio antico ma innovativo, un unico "diario estetico incompiuto", la sua architettura si realizza non "come heuresis, scoperta, ma come invenzione: ritrovamento".

La sistemazione dell'area archeologica intorno all'Acropoli di Atene e il Centro di accoglienza di San Dimitris Loumbardiadis "materializzano l'assoluta dedizione che a esse Pikionis dedicò negli anni compresi tra il 1954 e il 1958." 3

NOTE

1. Lettera di Pikionis al ministro dei lavori pubblici Costantino Karamanlis, 12 maggio 1955.
2. .R. Serino, "Dimitri Pikionis", in *Foroellenico* anno VII, n. 59, p. 16)
3. F. Dal Co, "Recensioni", *L'Indice del 1999*, n. 03

BIBLIOGRAFIA

- "Il sentiero dell'Acropoli", in *L'Arca* 182, giugno/ 2003, p. 89
- M. Beard, *Il Partenone*, Laterza, Roma-Bari, 2004.
- R. Carpenter, *Gli architetti del Partenone*, Einaudi, Torino 1979.□
- S. Settis (a cura di), *L'eco dei marmi*, Donzelli, Roma 2004.
- L. Ferro, "L'insegnamento di Dimitris Pikionis al Politecnico di Atene. Teoria metodo e contesto", stampato da Luisa Ferro, Milano, 2000,
- "Pikionis Paths facing the Acropolis of Athens", *Marmaro*, XI, 3, 2003, pp. 13-23.
- "I sentieri dell'Acropoli di Atene", *L'Architettura*, maggio-giugno 2003.
- A. Pikionis, *Dimitris Pikionis 1887-1968: Routes and Encounters*, catalogo della mostra, Athina 1987
- A. Pikionis, "Vita, opere e pensiero di Dimitris Pikionis", *Controspazio*, 5,1991,pp.3-7
- A. Pikionis, *Dimitris Pikionis. Architechtonikò èrgo 1949-1964*, Athina 1994
- A.A.V.V., 'Other ways. 1 Homage to Pikionis', Colegio Oficial Arquitectos Castilla y Leo Este Demarcacion de Avila, 2005
- A. Ferlenga, "Dimitris Pikionis ad Atene: cammini di pietra, recinti di sogni", *Interni*, 3, marzo 2004, pp. 118-123.
- A. Ferlenga, *Pikionis. 1887-1968*, Electa, Milano, 1999
- A, (a cura di), *Dimitris Pikionis*, Electa, Milano, 2000.
- D. Pikionis, "Discorso in difesa del Paesaggio"
- A. Ferlenga, *Tra le rocce dell'Acropoli, "I sentieri di Pikionis di fronte all'Acropoli di Atene"* Fondazione Benetton Studi Ricerche, Treviso 2003, pp. 43-44
- R. Serino, "Dimitri Pikionis", *Foroellenico* anno VII, n. 59, p. 16

Ricomposizione ed interpretazione della spazialità originaria del sito

Sistemazione del sito archeologico e dell'area circostante l'Agorà di Atene

Progettista: Yannis Tsiomis

Opera: Sistemazione del sito archeologico dell'Agorà e del quartiere limitrofo

Tipologia di progetto: Parco archeologico

Ubicazione: Atene, Attica (Grecia)

Realizzazione: Progetto, 1997-2001 1998-2007

Il progetto per la *Sistemazione dell'Area archeologica di Atene* comprende i sei principali siti archeologici: il Ceramico, l'Agorà classica, l'Agorà romana, la salita meridionale all'Acropoli, la collina di Filopappo e l'Olympieion. Seguendo sia la tradizione progettuale, risalente agli interventi per Atene redatti nella prima metà del XIX secolo, dagli architetti Kleanthis e Schaubert, allievi di Schinkel, e da von Klenze, che i suggerimenti inseriti nel programma dei promotori dell'iniziativa, l'intervento intende soprattutto contribuire a ripristinare continuità tra lo spazio pubblico della città contemporanea e lo spazio archeologico.

Frequentemente, quando la vocazione di un sito antico viene ristretta alla sola funzione di attrazione turistica, si verifica una condizione limitativa di isolamento dal resto della città, Tsiomis propone, per rendere concreta la continuità tra città antica e città moderna, di fare assumere ad entrambe il doppio valore archeologico e urbano.

L'Atene contemporanea, risultato delle tante stratificazioni, del periodo greco, ellenistico-romano, bizantino, ottomano, neoclassico e moderno, spinge Tsiomis ad un'impostazione progettuale "che fa della mescolanza e della contaminazione - sociale e spaziale - un valore da perseguire, un carattere da preservare." ¹

Progetto per l'Agorà Antica (1999-2003)

Durante la preparazione per i Giochi Olimpici era stato ideato un progetto, parzialmente realizzato, di collegamento di tutti gli scavi archeologici e i monumenti del Parco Archeologico d'Atene, mediante una rete di percorsi pedonali.

Tsiomis era stato incaricato dell'intervento nell'Agorà Antica e del mercatino dell'antiquariato sotto l'Acropoli.



Gli edifici principali dell'Acropoli risalgono al V secolo a.C.

I sei principali siti dell'Acropoli sono:

- il Ceramico, necropoli di Atene, utilizzata dal XII sec. a.C. al VI secolo.

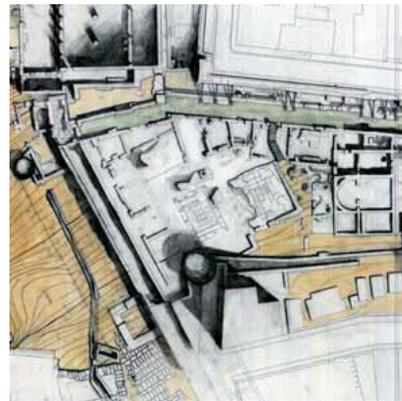
- l'Agorà classica, situata ai piedi dell'Acropoli. Rappresentava il centro commerciale, politico e religioso della città, conserva monumenti che si riferiscono a periodi storici diversi, dall'età classica all'XI secolo d.C.

Gli edifici principali sono il Theseion 460-415 a.C., e la Stoà di Attalo.

- l'Agorà romana, originariamente una estensione della Agora greca, fu edificata durante il regno di Adriano. Era il centro della vita commerciale e politica della città, in essa si trovano la Biblioteca di Adriano, costruita nel 132 a.C. che ospitava il nucleo culturale e la Torre dei Venti progettata nel I° sec a.C.

- La Collina di Filopappo (147 m.) era consacrata nell'antichità alle Muse, dalle quali prendeva il nome, È dominata dal monumento di Filopappo (116 d.C.), eretto in memoria di un benefattore di Atene.

Si trovano inoltre "la prigione di Socrate", un'abitazione scavata nella roccia, e i "Sepolcri di Cimone."



-La salita meridionale all'Acropoli
- L'Olympieion, o Tempio di Zeus Olimpo, la cui costruzione iniziò intorno al 525 a.C. e terminò nel 131 a.C., sotto la dominazione dell'imperatore Augusto.

La zona circostante presenta resti di numerosi monumenti di età classica, romana e bizantina.

Progetto per l'Agorà Antica (1999-2003)

Descrizione dell'opera

La proposta progettuale di Tsiomis si traduce in una “passeggiata archeologica” che attraversa i diversi siti.

Secondo Yannis Tsiomis *“Il progetto urbano costituisce un mezzo di conoscenza del passato, così come il progetto archeologico aiuta a comprendere il passato di una realtà urbana [...] L'architetto segue la traccia storica e la valorizza mentre compito dell'archeologo è quello di identificare la traccia”*. 2

Il risultato finale trasforma lo spazio pubblico in elemento ordinatore, *“attraverso il quale è possibile leggere i diversi tempi della città, la diacronia e la sincronia delle tracce e delle storie percepibili in essa.”*

Il progetto di risistemazione dell'Agorà non utilizza grandi segni architettonici o complesse soluzioni formali, ma ricorre a interventi minimalisti tratti dall'analisi degli usi, anche quelli temporanei, dello spazio pubblico e dei piani terreni degli edifici.



Ogni intervento è indirizzato alla tutela dei resti e delle fondamenta delle rovine del periodo classico, rovine che sono integrate in “percorsi pedagogici”.

Gli enti promotori del progetto, così come gli interventi precedenti realizzati all'inizio dell'Ottocento avevano privilegiato una specie di “passeggiata archeologica” attraverso i siti archeologici, Tsiomis, condizionato dalla complessa stratificazione dei luoghi sceglie una soluzione che tende a preservare il carattere di mescolanza tra le diverse epoche che hanno caratterizzato il sito dell'Agorà, in modo da garantirne la continuità.

Questa scelta è considerata la migliore per integrare l'archeologia con la modernità e Tsiomis propone di servirsi dello strumento della “topografia storica”, per interpretare e predisporre lo spazio pubblico che assume la funzione di elemento ordinatore per leggere le differenti fasi urbane.

La “topografia storica” non è più un paesaggio musealizzato ma è un principio attivo alla base della progettazione urbana, lo spazio archeologico, così delicato, ha bisogno di soluzioni protettive e di “percorsi pedagogici”, ma questi devono essere in numero limitato e devono essere definiti attraverso un lavoro interdisciplinare che veda il coinvolgimento di più figure professionali: architetti, archeologi e storici.

La “topografia storica” supera in questo modo i ristretti ambiti archeologici per assumere un valore urbano capace di determinare relazioni tra fasi storiche differenti e, soprattutto, collegamenti tra passato e futuro.

L'emotività scaturita dalla topografia storica diviene il legame capace di tenere assieme il quartiere e il sito archeologico.

Nella risistemazione dell'Agorà e della parte di città possono continuare a stare insieme il sito archeologico, la città e il paesaggio circostante solo se esiste reciprocità, è allora necessario, nelle diverse fasi dell'intervento, sottoporre ad analisi le relazioni e le funzioni che integrano i sistemi, ed occorre operare tenendo presente la necessità di lasciare *in loco* i reperti.

Materiali

Tsiomis sceglie di operare con materiali reversibili e allusivi.

Utilizza soprattutto la terra che ha un forte significato simbolico, rappresenta un ritorno all'origine, essendo stata l'Agorà terra fino all'epoca ellenistica, quando si cominciò a rivestire il suolo di marmo e di pietra.

Lo stesso Tsiomis spiega di aver scorto *“una relazione con la realtà attraverso la terra: è il rapporto con il mito.”*

La terra stabilizzata propone il rapporto con il mito della terra, dell'autoctonia.



*La questione archeologica stessa è un progetto, un progetto di futuro.
Nello stesso tempo, il progetto urbano,
dal momento in cui si concretizza, diviene già 'archeologico'.
Y. Tsiomis*

Metodologia progettuale

Attraverso il progetto di risistemazione dell'Agorà di Atene Yannis Tsiomis, uno dei maggiori studiosi della relazione tra progetto e archeologia, ha voluto verificare la coerenza e la fattibilità del principio che ritiene possibile l'interazione tra progetto urbano e progetto archeologico.

La metodologia progettuale di Tsiomis si basa sull'idea dell'indissolubilità del legame tra patrimonio archeologico e patrimonio "vivente", da qui deriva l'esigenza di lavorare contemporaneamente sullo spazio pubblico e su quello archeologico.

La riflessione sullo spazio archeologico influenza il disegno della città mentre le osservazioni sullo spazio pubblico possono modellare lo spazio archeologico.

Dichiara Tsiomis che l'architetto chiamato ad operare in città antiche deve essere uno storico intuitivo, mentre l'archeologo, storico della città è, o dovrebbe essere, un architetto o un pianificatore capace, nello stesso tempo, di anticipare il futuro ma anche di guardare al passato.

Senza negare la specificità di ciascuna disciplina, ma, al contrario, riferendosi alla storia delle azioni che hanno prodotto tante importanti città europee, Tsiomis dichiara di rendersi conto che ancora oggi le conseguenze dell'azione archeologica interferiscono sulla pianificazione della città.

Questo è il caso di Atene, dove l'archeologo ha spesso agito come un pianificatore, viceversa, con il senno di poi, è possibile dire che la moltitudine di architetti coinvolti a Roma per un secolo, hanno agito come archeologi, rispetto all'insieme stratificato di questa città, autoimpedendosi di intervenire.

Per Tsiomis il progetto archeologico è da considerarsi un progetto urbano nel senso più completo, un progetto che ha conseguenze che vanno oltre i siti stessi, le loro delimitazioni e anche i quartieri immediatamente limitrofi, ritiene pertanto possibile lo studio e la progettazione dello spazio urbano in continuità con lo spazio archeologico.

Secondo il suo pensiero ogni progetto relativo ad un sito archeologico, posto in uno spazio urbano, deve essere affrontato potenzialmente come progetto archeologico, e ogni intervento archeologico deve essere affrontato come progetto urbano, con la finalità di proporre l'integrazione del sito nella città.

Scrive Tsiomis : *Qualsiasi progetto d'intervento su un sito archeologico nel centro di una città è un potenziale progetto archeologico, e qualsiasi campagna archeologica è un progetto urbano, dal momento che, presto o tardi, si porrà la questione dell'integrazione del sito nell'ambito della città e del modo in cui trattarne i diversi limiti, cioè la questione della relazione del sito stesso con la città. (2)*

Il progetto per la risistemazione dell'area archeologica non può essere limitato allo sviluppo di sole attività turistiche e museali ma dovrebbe favorire processi di integrazione tra lo spazio pubblico dell'Agorà e il quartiere limitrofo. La topografia storica nel progetto urbano diventa principio operativo capace di provocare emozioni, di suscitare desiderio di contemplazione, non deve essere strumento per creare un paesaggio musealizzato, ma occorre garantire tutela e protezione agli spazi archeologici aperti alla città e creare "percorsi pedagogici", limitati e comprensibili. Lo studio del passato, per la sua specificità, va affidato a storici ed archeologi ma le questioni del progetto urbano devono essere trattate da architetti e urbanisti.



Sistemazione del sito archeologico dell'Agorà Classica di Atene

Nel fare architettura in luoghi caratterizzati da importanti segni di antiche preesistenze occorre sempre ricordarsi che devono contemporaneamente coesistere sia il progetto urbano che il progetto archeologico: “... *La questione archeologica stessa è un progetto, un progetto di futuro. Nello stesso tempo, il progetto urbano, dal momento in cui si concretizza, diviene già ‘archeologico’,*” l’impegno è quello di trovare le forme possibili dell’incontro tra questi due progetti.

Per Tsiomis è importante scoprire, in fase progettuale, le possibili forme derivate dall’incontro di questi due progetti, la questione dell’incontro tra passato e futuro. è invece una questione filosofica e può servire per comprendere il futuro attraverso la storia, non aiuta nella fase di stesura del progetto.

Per Tsiomis ridefinire i limiti tra il passato e il presente significa definire la nostra capacità di far rivivere il passato.

L’analisi storica è preliminare nell’intervento per la sistemazione dell’Agorà, Tsiomis studia in primo luogo le diverse epoche storiche, la complessa stratificazione della città, che è il risultato del succedersi di diversi periodi: periodo greco, ellenistico, romano, bizantino, ottomano, neoclassico e infine moderno, per poi affrontare il problema della scelta, che porta inevitabilmente a dover sacrificare immagini importanti.

Il progetto è pertanto “*una maniera d’iniziazione al passato (“apprentissage”), ma non la conoscenza del passato.*”

Ciascuna scelta è fonte di dibattiti tra architetti ed archeologi, impone delle rinunce e il calcolo di esse deve essere posto alla base delle scelte progettuali. Ad esempio, nel caso dell’Agorà, un dibattito vivace ha coinvolto l’architetto e gli archeologi sulla proposta di ricostruire un portico di epoca ellenistica che, con la sua presenza, avrebbe impedito la lettura della topografia dell’epoca classica, La scelta finale è derivata non tanto da ragioni estetiche, la ricostruzione del portico sarebbe stata gratificante per la sua spettacolarità, ma da condizionamenti ideologici.

Per Tsiomis compito dell’architetto è rendere “bella” la stratificazione, questo compito non può essere affrontato però dall’architetto da solo, ma il suo modo di operare deve essere una “libera interpretazione” del lavoro degli archeologi che, a loro volta, si basa su una interpretazione fondata su studi teorici.

E’ importante che il progetto presenti carattere di reversibilità. Nel caso dell’intervento sull’Agorà di grande importanza è stata anche la scelta del materiale usato: terra stabilizzata. Tsiomis, nel rapporto con il paesaggio, sceglie di evidenziare la leggibilità delle tracce, occorre servirsi di un’architettura che può essere d’allusione, e scegliere di utilizzare l’insediamento o, al contrario, optare per la sua cancellazione. Nell’attività di Tsiomis è molto presente l’esigenza di un confronto tra discipline complementari.

NOTE

1. A. Massarente, “*Progetto urbano e progetto archeologico ad Atene di Yannis Tsiomis*”, (Fonte) http://www.archinfo.it/yannis-tsiomis-progetto-urbano-per-i-agera/0,1254,53_ART_173118,00.html
2. Y. Tsiomis, “*Progetto urbano e progetto archeologico*”, in A. Massarente, M. Triscioglio, C. Franco, *L’antico e il nuovo. Il rapporto tra città antica e architettura contemporanea : metodi, pratiche e strumenti*, Torino, Utet Università, 2002
3. ibidem

BIBLIOGRAFIA

Athènes, Ville capitale. Athènes, Caisse archéologique, 1986. (Ouvrage collectif sous la direction de Y. Tsiomis). Editions en grec et en français.

“Progetto urbano per l’Agora-Atene”, in *Area*, n° 62, Maggio-Giugno 2002.

Aménagement du site archéologique de l’Agora d’Athènes, in *Les carnets du paysage*, n° 6, 2000

« Dynamiques des projets urbains en centres historiques-Athènes », in *Dinamische di trasformazione dela Città. Actes colloque*, Torino, Politecnico di Torino, 2001.

C Franco, A Massarente, M Triscioglio, *L’antico e il nuovo: il rapporto tra città antica e architettura ...* - 2002 - UTET libreria

Y Tsiomis, *Athènes affaire européenne* 1985 - Min. de la Culture



Ricomposizione ed interpretazione della spazialità originaria del sito

Confronto :

Sistemazione dell'area archeologica dell'Acropoli e del colle di Filopappo, progetto di Dimitris Pikionis

Sistemazione del sito archeologico dell'Agorà e dell'area circostante, progetto di Yannis Tsiomis

Nei casi di importanti città storiche in cui è presente il complesso rapporto tra archeologia e tessuto urbano occorre analizzare questa relazione in termini non di contrapposizione ma considerando il sito antico come parte della struttura stratificata della città.



Nella cultura contemporanea esiste una diversa relazione tra memoria e invenzione, tra archeologia e architettura che porta a considerare necessaria la compatibilità tra tutela e fruizione e tende a garantire il rispetto dell'integrità dei manufatti antichi attraverso opere di conservazione e consolidamento.

Questa stessa cultura vuole anche offrire questi luoghi, una volta recuperati, alla fruizione di un pubblico il più vasto possibile, concetto già chiaro e fortemente difeso da Franco Minissi.

Per garantire la tutela e valorizzazione dei siti archeologici localizzati nel tessuto storico, soprattutto nelle grandi città come Atene o Roma, da considerarsi veri e propri musei all'aperto, è determinante creare le condizioni per il loro miglior inserimento nelle città e nel paesaggio e non considerarli luoghi relegati alla sola fruizione turistica. Occorre, per realizzare questo obiettivo, ridiscutere le politiche di sviluppo urbano connesse ai patrimoni archeologici o monumentali.

Il pensiero di Tsiomis è indirizzato prevalentemente alla realizzazione di questo obiettivo, ed è interessante mettere a confronto, come a distanza di più di sessanta anni, lo stesso problema viene trattato da due architetti greci, nel più importante museo all'aperto dell'archeologia greca.

Dimitri Pikionis è il primo architetto ad utilizzare un approccio progettuale, etico ed estetico nel disegno di un intervento archeologico.

Yannis Tsiomis, uno dei maggiori studiosi del rapporto tra archeologia e progetto, tende a creare una possibile continuità tra spazio archeologico e spazio pubblico, e assegna proprio allo spazio pubblico la funzione di elemento ordinatore attraverso cui comprendere la complessa stratigrafia dei luoghi.

L'obiettivo principale che si propone Tsiomis è verificare che, all'interno di processi di trasformazione della città antica, il progetto urbano possa continuare ad interagire con il progetto archeologico.

Pikionis cura, nell'intervento tra il 1954 e il 1957, la sistemazione del percorso panoramico che dalla base dei Propilei raggiunge il belvedere di Filopappo, l'intervento di Tsiomis consiste nella ideazione di "una passeggiata architettonica" che attraversa i sei siti archeologici di Atene, ed è una verifica concreta delle sue teorie in cui il progetto archeologico, diventato percorso urbano, riesce a modificare non solo i siti ma estende la sua influenza anche ai quartieri limitrofi.

Entambi gli architetti realizzano interventi minimalisti, Yannis Tsiomis utilizza piccoli segni, e sfrutta le contaminazioni delle diverse stratificazioni presenti in loco, Pikionis crea sentieri, spazi di sosta, immaginando forme sempre nuove, suggerite dai frammenti recuperati.

I due progettisti differiscono però molto nel modo in cui affrontano il lavoro, Pikionis è un autore solitario, capace di continue invenzioni, di assemblaggi sempre diversi, che derivano dalla propria creatività e dal suo ampio bagaglio culturale. Può definirsi l'autore di un progetto di "invenzione dell'arte del paesaggio", di un progetto artistico più che architettonico.

Tsiomis rivendica l'operato del lavoro di discipline complementari, non opera da solo.

Entrambi sottopongono i siti ad accurati esami analitici, Tsiomis rivolge la sua attenzione soprattutto agli usi e alle attività dello spazio pubblico per definire un progetto basato su "percorsi pedagogici", orientato ad aprire l'area archeologica all'intera città contemporanea, ai suoi abitanti e non più relegandola a solo spazio per i turisti.

Pikionis concentra il suo operato soprattutto sull'aspetto visivo dell'architettura, assemblandoli, analizza ogni singolo elemento del passato, ogni frammento è sottoposto a dettagliate, scrupolose analisi, ne studia la composizione, la forma, i colori, i significati, così come la stessa vegetazione viene esaminata e studiata, per riproporre solo ciò che è consono al luogo, per piantare solo essenze autoctone.

Assembla gli elementi ritrovati in modi sempre diversi, suggeriti, come dichiara, dagli stessi frammenti, che, ricomposti riescono a dare al sito una dimensione atemporale.

L'architettura di Pikionis è in stretto rapporto con la natura, e non si limita ad osservare solo il passato ma è volto anche al presente, colto attraverso il filtro dell'arte moderna, di cui è un esperto conoscitore.



Conclusioni

La scelta dei casi studio è indirizzata verso progetti volti a contribuire alla individuazione e determinazione delle strategie migliori per la valorizzazione di reperti e siti archeologici, gli interventi, improntati al rapporto tra l'archeologia e i tanti saperi che gravitano intorno ad essa, hanno cercato soluzioni diverse per la rivitalizzazione e risignificazione delle "rovine", in relazione alle diverse necessità territoriali.

In presenza di reperti (architettura) o siti archeologici (tracce urbane) le metodologie di tutela, conservazione, esposizione, possono essere di vario tipo e sono condizionate, in primo luogo, da questioni teoriche e progettuali che coinvolgono il modo di intendere il rapporto architettura-archeologia.

I tipi d'intervento sono determinati dalle scelte indirizzate al raggiungimento della migliore sintesi tra le finalità di tutela e quelle, più soggettive, di valorizzazione e di fruizione dei beni archeologici, tra le specificità dei luoghi su cui insistono le preesistenze e le singole tipologie d'intervento richieste, che possono variare molto, dai grandi siti monumentali, all'inserimento del sito in uno spazio, prevalentemente ipogeo, conservandone la funzione urbana, all'inglobamento di reperti all'interno di edifici con funzioni differenti, all'esposizione dei reperti ritrovati all'interno di spazi museali, ad altre forme di memorizzazione, alla creazione di spazi che restituiscano una adeguata rilettura spaziale delle rovine, a ricostruzioni storiche su paesaggi segnati da tracce antiche ma limitate.

Numerose e diversificate sono dunque le tipologie comprese nella tematica del rapporto tra architettura e memorie archeologiche, i progettisti sono chiamati a trovare soluzioni valide per il complesso problema di mostrare l'antico in modi moderni, superando la dicotomia archeologia-progetto, antico-nuovo.

Non sempre il rapporto antico-nuovo è inteso in modo conflittuale, non lo è per Moneo e Grassi, due architetti che hanno in comune il modo di affrontare il tema dell'evocazione dell'antichità e che progettano architetture nuove, su architetture antiche, con la convinzione che siano destinate a ricongiungersi, due architetti che, mantenendo vivo il rapporto tra antico e nuovo, evitano di trasformare l'edificio in un simbolo immobile del passato. Due architetti che assumono la rovina come base del progetto, per Grassi, ciò si traduce formalmente nell' 'incompiutezza', interpretando la "rovina" come una costruzione non finita lascia parti del Teatro a 'rovina', restaura volutamente solo un settore della cavea che destina agli spettatori. in modo che torni a svolgere la funzione per cui era stato realizzato.

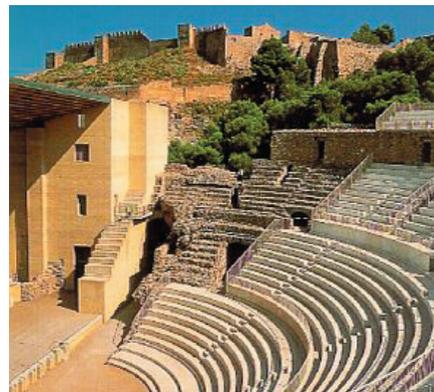
La 'rovina', per Grassi, Moneo, Venezia ed altri architetti contemporanei, è usata come processo compositivo, come una forma aperta su cui completare il progetto.

Nel Museo Romano di Merida "i resti archeologici servono a definire la struttura del nuovo edificio, sono morfogenetici", come scrive Venezia, le rovine sono per Moneo i segni della storia, sono quello che resta dell'architettura quando non ha più una funzione da svolgere e appare come era già predestinata ad essere, sono quei segni, oggi nascosti, ma un tempo nati dal tessuto edilizio romano, dalle tracce archeologiche, dalla maglia urbana, che Moneo è capace di ritrovare per utilizzarli nella sua architettura.

Il progetto di Grassi poggia su di una considerazione iniziale, il Teatro romano di Sagunto, così come era, rappresentava un falso, era quindi lecito operare per "riportare



Museo Romano di Merida, Rafael Moneo



Teatro di Sagunto, Giorgio Grassi

ad una lettura corretta”, allora interviene come se riprendesse un discorso interrotto dalle distruzioni operate dal tempo e dai restauri sbagliati e assume l’archeologia come parte integrante del progetto di architettura.

Opera in modo da rendere il progetto, praticamente e materialmente, indifferente rispetto al tempo e per restituire l’edificio alla sua funzione iniziale di teatro, che è un “tipo” che si ritrova nell’antichità come nel mondo contemporaneo. Interviene per ritrovare l’identità originaria che si era persa nella rovina e ripristinarla, eliminando tutte le superfetazioni, ricostruendo le parti mancanti secondo le descrizioni di Tacito, o dal confronto con i teatri romani ancora esistenti, ponendo sulla *frons scenae* i reperti archeologici ritrovati, utilizzando la tecnica di inserimento secondo la lezione di Piranesi e Schinkel, ristudiandone il rapporto con la città.

Grassi si pone in continuità con gli interventi del passato, disegna un progetto “mimetico” che sembra avere come oggetto la stessa rovina, o meglio, l’immagine del teatro in rovina.

Moneo realizza un museo moderno, che fa riferimento, come Grassi, all’idea di romanità, che traduce in forme moderne, astratte ed imponenti.

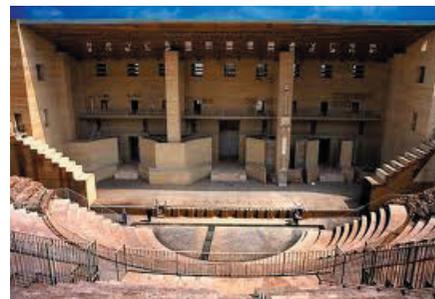
La metodologia che adotta è di tipo analogico, punto di partenza è lo studio dell’architettura romana, punto di arrivo è la creazione di spazi che non hanno alcun riferimento mimetico, ma che provocano le stesse emozioni suscitate dai grandi spazi della romanità, dove la suggestione creata dallo spazio interno garantisce “una sorta di metaforica rilettura spaziale delle rovine,” spazi capaci di interpretare, con la successione ripetitiva dei grandi muri e arconi in laterizio, la romanità.

Entrambi i progetti di Moneo, a Merida e a Cartagena, mostrano la stretta relazione tra l’idea progettuale e il sito su cui sorgono, mostrano l’appartenenza ai luoghi e l’architetto si serve del percorso per raccontare la storia e la stratificazione della città, ripetendo il tema dello spazio introverso, chiuso.

A Cartagena il progetto comprende la sistemazione dell’antico Teatro e la creazione di un ‘percorso’ che, collegando il resto della città al Teatro, metta in relazione i vari spazi tra loro e mostri l’evoluzione e la stratificazione dei luoghi.

Ma il ‘movimento’ attraverso lo spazio e attraverso il tempo, “*da sempre dimensione cruciale dell’architettura*”, è, come dichiara anche Tschumi, un aspetto importante anche nel Nuovo Museo dell’Acropoli di Atene dove è strettissimo il legame tra l’edificio e il luogo su cui sorge e che detta, in qualche modo, le scelte progettuali. Il progetto di riconfigurazione dell’area archeologica del teatro romano di Cartagena prevede percorsi sinuosi, pavimentati in polvere di tufo e affiancati da cipressi, che si allargano a formare zone di sosta panoramiche sul teatro e la città, Moneo come hanno fatto, anni prima Pikionis, e recentemente Tsiomis, affronta in termini propositivi il rapporto archeologia e tessuto urbano.

I progetti di Pikionis e Tsiomis, per la riqualificazione dell’area archeologica dell’Agorà di Atene, il più grande museo all’aperto dell’antica Grecia, a distanza di più di sessanta anni l’uno dall’altro, sono finalizzati all’inserimento del sito nella città e nel paesaggio circostante, e alla continuità tra antico e nuovo. Si servono entrambi di interventi minimalisti, Yannis Tsiomis utilizza piccoli segni tratti dalle contaminazioni delle stratificazioni, Pikionis crea sentieri, spazi di sosta, pavimentazioni, panchine assemblando i frammenti



Teatro di Sagunto, Giorgio Grassi



Cartagena percorsi, Rafael Moneo



Atene percorsi, Dimitri Pikionis

recuperati.

Il progetto di Pikionis, artistico più che architettonico, tende a rapportare la modernità alla memoria del passato, per questo la stessa vegetazione è selezionata rigorosamente, con l'esclusione di qualsiasi elemento estraneo alla macchia mediterranea del tempo, ogni frammento antico è conservato, ma i modi del riutilizzo, che avvengono in termini assolutamente nuovi, sono suggeriti, secondo Pikionis dai frammenti stessi.

Tsiomis, studioso del rapporto tra archeologia e progetto, consapevole della necessità di ridiscutere le politiche di sviluppo urbano connesse ai patrimoni archeologici o monumentali, si propone di fare interagire il progetto archeologico con il progetto urbano.

Si serve dello spazio pubblico per stabilire una continuità con lo spazio archeologico, crea "una passeggiata architettonica", attraverso i sei siti archeologici di Atene, con l'intento di rivitalizzare non solo i siti ma anche i quartieri limitrofi.

In modi diversi, anche il Museo dell'Acropoli d'Atene, progettato da Tschumi, contribuisce alla riqualificazione dell'area dell'Acropoli e può considerarsi quasi un risarcimento moderno per le mancanze che segnano l'area archeologica dovute, soprattutto, alla rimozione di gran parte dei fregi del Partenone, spostati ed esposti al British Museum. Tschumi intende, con la sua costruzione, valorizzare l'Acropoli nel suo insieme e, per avviare alla localizzazione del Museo, esterna all'area, crea un contatto visivo immediato, che contestualizza le due realtà.

Il percorso archeologico esterno dell'Acropoli continua con il percorso archeologico all'interno del Museo che parte dagli scavi e si conclude sulla vista del Partenone, nella sala che ne mostra i fregi (oggi copie).

Il progetto che probabilmente segna il momento più rappresentativo della cultura italiana nella tutela del patrimonio storico-artistico e il risultato migliore del confronto antico-nuovo, è quello della Villa del Casale di Piazza Armerina, realizzato da Minissi, tra la fine degli anni 50 e '70. Questo progetto vede l'applicazione pratica delle teorie scaturite dal lungo dibattito sul restauro dei monumenti, iniziato dopo la seconda guerra mondiale e che ha avuto come protagonisti, tra gli altri, Cesare Brandi, Renato Bonelli, Guglielmo De Angelis D'Ossat, Roberto Pane, Bruno Zevi.

L'intervento sulla Villa del Casale di Piazza Armerina vede applicati i principi del restauro critico, afferma, per la prima volta, il diritto di coesistenza dell'architettura e dell'archeologia, mostra la consapevolezza dell'architetto nel sapere "utilizzare la sua creatività per conservare ed esaltare, con il suo intervento, l'assoluto protagonismo della preesistenza".

Lasciando netta la distinzione tra antico e nuovo, archeologia e architettura, ma riuscendo ad avvicinarli tra loro straordinariamente, Minissi sceglie di intervenire con un'opera di protezione dei mosaici, lasciati per la prima volta *in situ*, priva di ogni intento mimetico ma, al contrario, caratterizzata da modi e tecniche moderne, restituisce l'immagine volumetrica e spaziale originaria della *domus* e realizza una perfetta composizione di luce naturale e percorsi.

La copertura della Villa Romana del Casale rappresenta una soluzione equilibrata tra tradizione ed innovazione, tra le esigenze di tutela del sito e il rispetto dei reperti, a cui, attraverso un segno leggero, non invasivo, è stata restituita una ideale dimensione spaziale.



Nuovo Museo dell'Acropoli di Atene, B. Tschumi



Villa del Casale di Piazza Armerina, Franco Minissi



Villa del Casale di Piazza Armerina, percorso interno e copertura Franco Minissi

Minissi, servendosi di materiali e tecnologie innovative, realizza un progetto di rara pulizia formale, ridotto impatto della materia, un progetto minimalista che non vuole gareggiare con l'archeologia ma che è attento al confronto fra le esigenze del presente e la conservazione delle antichità. Un progetto che sceglie soluzioni per la tutela archeologica originali e sperimentali, apre la strada a tutti i successivi interventi di architetti contemporanei, indicando l'uso del minimalismo, della trasparenza, i percorsi sopraelevati che attraversano le rovine, l'utilizzo prevalente della luce naturale e, soprattutto, il modo di intendere il rapporto antico-moderno, architettura-archeologia. Si rapporta con l'antichità ricercando il massimo coinvolgimento della cittadinanza, capendo, prima degli altri, che la dimenticanza è il pericolo peggiore per i reperti antichi, interviene mostrando interesse per la leggibilità del patrimonio archeologico, cercando di intervenire con soluzioni flessibili e reversibili, in modo da poter rimuovere le aggiunte in caso di mutate esigenze o di tecnologie più avanzate (intervento che si sarebbe dovuto applicare per conservare le strutture da lui progettate).

Minissi coniuga storia e natura *"nell'inguaribilità del suo sogno Moderno"*, scrive Sandro Ranellucci, il suo intervento si limita a *"deporre ali trasparenti sui resti emersi"*.

Scelte minimaliste, trasparenza, l'intento di non sovrapporre l'architettura all'archeologia, il rapporto con la storia e l'attenzione per il paesaggio, guidano anche l'intervento della Copertura della Necropoli di San Paolo fuori le Mura, progettato da Cellini e Cipollone. I due architetti tendono a ridurre l'impatto visivo della nuova costruzione per non distrarre l'attenzione dei visitatori dai reperti archeologici, che sono raccolti sotto una unica copertura, per dar modo di comprendere simultaneamente il senso delle parti. La creazione della panca, come perimetrazione dell'area archeologica, solo in parte realizzata, indica la consapevolezza che recintare uno spazio pubblico vuol dire creare una separazione, estromettere quel luogo dalla quotidianità, spingerlo verso la dimenticanza, l'incuria, la non tutela. Gli interventi devono tendere a rendere fruibili gli aspetti storici e culturali dei resti archeologici, approfittando dell'interesse turistico che costantemente va aumentando occorre coinvolgere ed interessare il pubblico.

Anche per Francesco Cellini *"La storia diventa il campo di una ricerca infinitamente interessante e illuminante, alla scoperta dei nodi, dei trucchi, delle difficoltà, della intelligenza, della capacità, della profondità, della poesia che ci ha preceduti."*

Minissi protegge i resti della *domus* e, soprattutto, i mosaici con un intervento di chiusura riconfigurativa che restituisce un'immagine esteriore, volumetrica e compositiva della rovina, analogamente a quanto fa, con forme e materiali completamente diversi, Zumthor che ricomponi i resti romani inserendoli in strutture di legno.

Per i padiglioni degli scavi romani di Coira Zumthor sceglie il legno perchè crede che ogni progetto abbia un suo tema che è un'idea fisica, non astratta, è un corpo reale, un edificio con una sua struttura e i suoi materiali e l'idea dei padiglioni era fatta di legno. Nella realizzazione dell'idea il sogno si traduce in architettura, con il suo proprio materiale che trascende la propria materialità.

Il concetto di integrazione architettonica nell'ambiente corrisponde alla realtà delle costruzioni di Zumthor che progetta edifici che col tempo entrano in simbiosi naturale con la storia e la morfologia dei luoghi. I materiali che utilizza, il loro uso, il metodo



Copertura della Necropoli Estense, Francesco Cellini - Eugenio Cipollone



Villa Romana di Olmeda, Angela Garcia de Paredes e Ignacio Pedrosa



Museo a Coira, Peter Zumthor

la struttura, sono moderni ma la sua architettura non altera la dimensione storica dei luoghi.

Sentire, pensare, stare attento, così riassume il suo metodo progettuale, provare a sentire insieme la necessità della funzione e dell'uso e le particolarità del luogo. Comprendere e pensare al luogo che è formato da tracce e stratificazioni e, nella fisicità del luogo, ritrovare interamente la sua storia, per poi lavorare con i ricordi che non sono più immagini ma emozioni per chi poi ne fruisce.

L'opera architettonica di Zumthor mostra la possibilità della convivenza dell'antico con il nuovo che si stratifica sulla preesistenza senza mutilarla, nuovo e antico si contemplanza senza snaturarsi vicendevolmente.

Gli interventi presi in esame mostrano tutti lo stretto legame con il luogo, anche il progetto di Nouvel, la grande teca di vetro del Museo gallo-romano della *domus des Bouquets* a Vésone, come l'intera sua opera architettonica, risulta dall'incontro tra i valori del luogo, di cui è capace di interpretarne tutte le caratteristiche, e la sua personale poetica, basata sulla percezione sensoriale. I progetti che ne derivano sono sempre differenti tra loro, lo stesso architetto definisce la sua 'un'architettura opportunista', perchè si alimenta delle occasioni e non parte da regole fissate a priori.

Per Nouvel l'antico non è considerato ostacolo al progetto, ritiene la storia lo strumento per guardare al futuro e la utilizza, senza nessun compiacimento o nostalgia, come strumento di indagine da cui trarre nuovi spunti creativi.

A differenza di Minissi e Zumthor gli interventi di Cellini e Cipollone, di Nouvel e la Villa Romana ad Olmeda, progettata da Paredes-Pedrosa, scelgono di ricoprire il sito con un'unica copertura e ricostruire solo all'interno la spazialità originaria, con pareti, preferibilmente trasparenti e leggere.

Nel rapporto tra archeologia e architettura Marco Dezzi Bardeschi si pone in favore del concetto della conservazione ma riconosce al progetto del nuovo il ruolo di 'metà simbolica' attraverso cui possono trovare senso compiuto le ragioni della conservazione.

Come si riscontra nell'intervento del Tempio-Duomo di Pozzuoli, con il termine 'conservazione', non deve intendersi ricostruzione mimetica ma deve indicare "un *calcolato progetto del nuovo, come aggiunta autonoma e compatibile...cui viene conferito un ammiccante carattere narrativo.*"

Il legame tra passato e presente può venire ricreato dando nuove funzionalità alle preesistenze, così avviene nel Tempio-Duomo di Rione-Terra, restituito alla sua funzione liturgica, e a quella archeologica. I principali cardini della innovazione sono per Dezzi Bardeschi i principi della "sostenibilità" e della "durabilità", intendendo per "sostenibilità", "il *soddisfacimento delle necessità del presente senza compromettere la possibilità, per le future generazioni, di soddisfare le loro.*"

La storia, che è sempre presente nei suoi interventi architettonici, rappresenta "interpretazione, relazione dei fatti...e come tale continuo progetto", ed è usata come memoria, poesia, mito, la "rammemorazione" come compresenza di stimoli, di temi, di matrici formali. L'elaborazione progettuale si realizza trovando, nelle opere oggetto di intervento, una serie di connotazioni derivate da una sua visione fantastica, fatta di astrologia, geometria, citazioni, e facendo rivivere nel presente queste connotazioni.



Museo gallo-romano di Perigueux, Jean Nouvel



Villa Romana di Olmeda, Angela Garcia de Paredes e Ignacio Pedrosa



Tempio-Duomo, Rione Terra Pozzuoli, capogruppo M. Dezzi Bardeschi

Diverse chiavi di lettura può avere il binomio archeologia-natura, che può racchiudere l'intera storia di un luogo, di un territorio e del suo ambiente. Questo binomio coinvolge le tante relazioni che portano ad interferire l'uomo con il luogo e che trasformano il paesaggio nel contenitore di tutte le arti e gli avvenimenti della storia.

Le testimonianze del rapporto natura, cultura condizionano le forme della conservazione del paesaggio archeologico, le soluzioni possibili alla richiesta di conservazione e conoscenza di un luogo antico possono essere parchi tematici, siti archeologici all'aperto, musei diffusi, sistemi museali fra parchi. Tra queste soluzioni, la realizzazione di un 'parco archeologico' porta a rappresentare un rapporto più dinamico ed aperto con il territorio, di quanto avviene normalmente per un'area archeologica.

L'obiettivo di accompagnare i visitatori di un museo archeologico in un viaggio nel tempo e nello spazio è comune a molti progetti, lo ritroviamo anche nel Nuovo Museo dell'Acropoli di Atene di Tschumi, o nel progetto per la Musealizzazione del sito archeologico di Praca Nova, del Castello di Sao Jorge a Lisbona (Portogallo)

Joao Luis Carrilho Da Graca e Joao Gomes Da Siva a Praca Nova intervengono in un'area che presenta molti e antichi resti di insediamenti abitativi, dal VII sec. a. C., ai resti di abitazioni arabe del XI secolo e al palazzo arcivescovile del XV secolo.

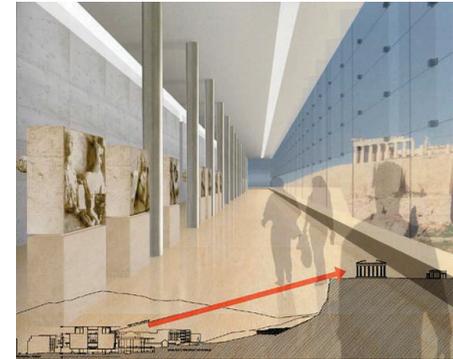
La musealizzazione del sito, accanto al Castello di San Jorge e sul fiume Tago, è ideata su una serie di percorsi, scalinate, gradinate in pietra calcarea, pianerottoli, sedute, inserite all'interno dell'area che è delimitata da un muro di acciaio corten, materiale usato spesso negli interventi in ambito archeologico, lo ritroviamo anche nel Museo ad Olmeda, per il suo particolare aspetto, che sembra corroso dal tempo, e per la facilità di inserimento nel paesaggio.

Il percorso collega reperti di varie epoche inserite in strutture diverse per forma e materiali, l'intento è quello di informare ma, soprattutto, di emozionare i visitatori che sono accompagnati in un viaggio nello spazio e nel tempo, attraverso una passeggiata archeologica che li porta a conoscere e a partecipare alla storia del luogo.

L'intervento si distingue per la chiarezza della soluzione adottata, per il confronto deciso tra architettura e archeologia, architettura e paesaggio.

Il Museo dell'Acropoli, per stessa dichiarazione dell'architetto, è diverso dagli altri suoi progetti "perchè ha la storia come punto di partenza" ed è la storia che suggerisce soluzioni progettuali. Ad Atene la volontà di mostrare i reperti ritrovati ha suggerito di includerli nel progetto, di posizionare 100 pilastri sui ruderi e di far galleggiare l'edificio su di essi, la localizzazione sotto l'Acropoli ha suggerito la trasparenza della scatola superiore e la leggera rotazione, in modo da porla di fronte al Partenone. Il terzo piano, dove sono esposti fregi del Partenone, ripete la stessa pianta, con le stesse dimensioni, del Partenone.

I vincoli archeologici sono stati determinanti per Tschumi, secondo cui, il vincolo rappresenta sempre "una sfida creativa alla quale il progettista è chiamato a dare una risposta concreta, fattibile. L'artista usa i vincoli del luogo per costruire qualcosa di nuovo" L'intervento di Atene muove dall'intento esplicito di far dialogare antico e nuovo in modo naturale, senza contrapposizioni, perchè "tra il vecchio e il nuovo vi devono essere giustapposizioni e sovrapposizioni. Il nuovo non deve imitare il vecchio ma deve dialogare con esso." dice Tschumi.



Nuovo Museo dell'Acropoli di Atene, Bernard Tschumi



2 - Sito archeologico di Praca Nova, J.L.Carrilho Da Graca e Joao Gomes Da Siva



Cartagena, Rafael Moneo

Il tema della valorizzazione di reperti o siti archeologici è affrontato proponendo progetti di architettura che hanno lo scopo di valorizzare i reperti e i luoghi, non di sopraffarli, il Nuovo è utilizzato per mostrare ed esaltare l'Antico, per accompagnare, coinvolgendoli emotivamente, i visitatori entro un complesso sistema urbano, paesaggistico e archeologico.

Ciascun intervento si differenzia per finalità ulteriori, oltre quelle comuni a tutti di tutelare ed esporre, ad esempio, Minissi, ritiene che le opere protettive debbano evocare l'immagine e il significato delle preesistenze e vuole aprire al maggior numero possibile di visitatori la Villa romana per rendere le visite agli scavi archeologici non più riservati a pochi, Angela Garcia de Paredes e Ignacio Pedrosa vogliono restituire al luogo l'antica monumentalità, emozionare è l'intento di Zumthor e di Francesco Venezia, Nouvel è mosso dall'intento didascalico di informare, coprire, contestualizzare è il proposito di Cellini e Cipollone, riconfigurare è l'obiettivo di Grassi, collegare, creando spazi e percorsi, è ciò che motiva Moneo a Merida e a Cartagena, coinvolgere e informare è lo scopo di Tschumi.

Per tutti i progettisti l'adeguato inserimento delle nuove costruzioni nel paesaggio circostante è alla base delle scelte progettuali, nel tentativo di creare un rapporto equilibrato tra natura, archeologia e nuova costruzione, la protezione esterna è quasi sempre ideata come un incolucro più o meno chiuso ma dalla struttura leggera, trasparente, semitrasparente, traforata, quasi a non voler nettamente separare l'antico dal nuovo.

L'integrazione con il paesaggio è elemento prioritario del progetto della Villa Romana di Olmeda e condiziona la scelta della parete traforata e ripiegata in acciaio corten, dello stesso colore ocre della natura intorno, così come lo è per Nouvel che sceglie le inquadrature che vuole mostrare, creando barriere visive per quelle che vuole nascondere.

In ogni progetto di Nouvel la sua particolare interpretazione del luogo determina un racconto dell'esistente inedito, la restituzione della realtà, mai mimetica, è resa in modo spettacolare.

Il rapporto interno-esterno, tra reperti e paesaggio, tra manufatti di epoche diverse, rappresenta una continuità visiva spesso ricercata, come nei casi di Nouvel, di Cellini, Tschumi, in cui i progettisti si propongono di realizzare un rapporto di continuità con l'esterno, con il paesaggio circostante che non sia però riduttivo della vivibilità degli spazi museali.

Jean Nouvel a Perigueux realizza ampie pareti trasparenti in modo da avere una architettura smaterializzata, "un'architettura di luce", entro cui giocare con la luminosità e confrontare continuamente interno-esterno attraverso trasparenze e riflessi. Per il modo come il suo museo, più geologico che archeologico, si relaziona o, in alcuni casi non si relaziona, con il contesto esterno, lo stesso Nouvel ha dichiarato che è un'opera creata per favorire una 'lettura disconnessa'.

L'approccio al patrimonio archeologico, condizionato come è dalle valenze storiche e culturali proprie ad ogni contesto, risulta differenziato nei vari paesi, con la conseguente diversa gestione dei beni del passato.

Se l'Italia, con l'intervento di Minissi, verso la metà del Novecento, si poneva all'avanguardia, oggi, appare in una situazione di difficoltà anche se bisogna riconoscerle la capacità, in alcuni casi, di coordinare l'architettura con "la complessità segnata dalla storia". Franco Purini spiega come la "tematica dell'esistente" abbia attraversato tre fasi, nella prima delle quali l'esistente è stato considerato spesso come un problema "ovvero gli architetti che hanno costruito la modernità ritenevano il costruito un ostacolo che doveva essere rimosso... Poi qualche decennio dopo ad opera di architetti italiani come Saverio Muratori ed Ernesto Rogers si è fatto strada un concetto



1 - Cartagena, Rafael Moneo



Museo gallo-romano di Perigueux, Jean Nouvel

diverso per cui l'esistente non è più un ostacolo al progetto moderno ma ne diventa una componente: diviene perciò possibile un nuovo dialogo con l'esistente. Oggi si è andati ancora più in là...il progetto non tende a sovvertire un ordine sedimentato e consolidato, contaminandosi con le preesistenze, ma tende a completare quello che noi troviamo."

Purini riconosce che quest'ultima è "una strategia complessa, ambigua" perchè, se da una parte occorre rispettare la preesistenza, dall'altra parte "ogni tempo deve poter affermare la propria idea dell'architettura."

La riflessione tra archeologia e architettura attualmente sembra più avanzata in altre parti d'Europa, particolarmente disinibita e libera appare, sul tema dell'archeologia urbana, quella spagnuola negli interventi di Saragozza, di Terragona, di Cartagena, di Merida. In Spagna il tema della progettazione architettonica, volta alla tutela e alla valorizzazione dei siti di interesse archeologico, viene affrontato con la consapevolezza della complessità disciplinare, urbanistica, architettonica, conservativa, museale e con l'intenzione di creare luoghi archeologici vivi e inseriti nella realtà urbana.

Notevoli sono le difficoltà che incontrano i progettisti in presenza di siti archeologici posti nel territorio urbano perchè spesso gli interventi devono confrontarsi con le stratificazioni storiche delle città in cui intervengono, più che con la singola scoperta, ma il progetto, proprio servendosi della stratificazione, può interpretare l'idea del tempo.

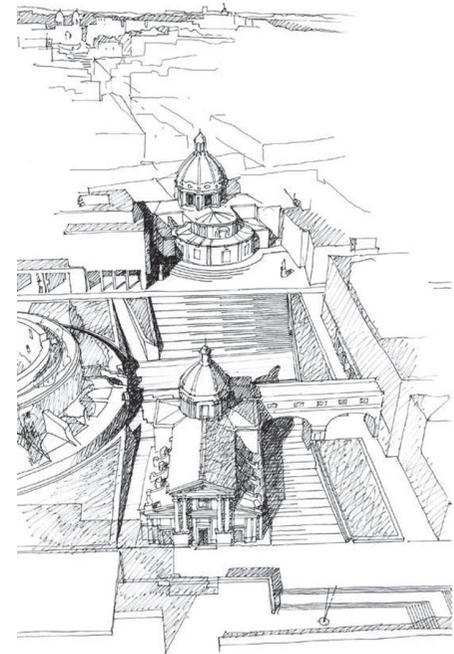
Le soluzioni possono essere varie, Moneo, ad esempio, coglie l'occasione per passare dalla progettazione del museo alla creazione di una "passeggiata architettonica" della città. Oppure, nel caso in cui non siano più visibili i resti archeologici, si possono raccogliere i risultati degli scavi condotti e tutta la documentazione relativa alle preesistenze, in musei appositamente costruiti, od ancora ci si può trovare nella situazione di siti scavati, conservati nel sottosuolo, e poi ricoperti da altri edifici, spesso con funzione espositiva.

Musealizzare le manifestazioni della storia all'interno di un contesto valorizzato è il modo migliore per preservarle e garantirne la conservazione, interventi significativi si hanno su siti scavati e conservati a cielo aperto, al loro livello originario, sottoposto al terreno, come nel caso dei progetti studiati per il Concorso Internazionale di progettazione per la Riqualificazione del Mausoleo di Augusto e della piazza Augusto Imperatore. Questi progetti appartengono alla tipologia fondamentale inserita nella tematica del rapporto tra architettura e memorie archeologiche: l'intervento ricava uno spazio ipogeo pur conservando la precedente funzione urbana.

L'intervento vincitore del Concorso della Riqualificazione del Mausoleo di Augusto di Piazza Imperatore a Roma, di cui Francesco Cellini è capogruppo, basandosi sulla considerazione della centralità e straordinaria identità del luogo, stravolto però dagli interventi moderni, intraprende sia la strada della innovazione che quella della conservazione. Il Mausoleo viene trattato con interventi di restauro inteso come "recupero del senso" del monumento antico, mentre il contesto urbano, le chiese e il Museo dell'Ara Pacis sono organizzati in un intervento innovativo che restituisce, attraverso una piazza giardino, unità ad uno spazio attualmente privo di forma.

Finalità del progetto è la riqualificazione del Mausoleo, della Tomba di Augusto, la riorganizzazione della piazza e dello spazio circostante, dal Tevere a via del Corso, dall'Accademia di Belle Arti a via Tomacelli, la ridefinizione dello spazio di relazione tra il Mausoleo, al centro di uno spazio verde e accessibile sia dalla quota stradale che da quella archeologica, e il Museo dell'Ara Pacis. Il Mausoleo, restaurato e reso visitabile, collegato al Museo di Meier, costituisce un unico complesso monumentale.

Il progetto del gruppo guidato da Franco Purini propone di realizzare un belvedere, a forma di ponte, fra l'Ara Pacis e il Mausoleo, il progetto di Francis Soler disegna una specie di copertura trasparente sul monumento, il progetto di Aymonino suggerisce il



Concorso Riqualificazione Mausoleo di Augusto, Roma.
F.Cellini (Capogruppo)

ripristino del Porto di Ripetta, in modo da riportare il suolo della zona alla situazione precedente la costruzione dei Muraglioni.

Nei casi di siti scavati, conservati nel sottosuolo, evidenziati con percorsi espositivi e ricoperti da altri edifici con funzione museale il confronto tra antico e nuovo è più diretto e pone la necessità di soluzioni non solo a scala architettonica ma anche urbana, come è avvenuto nel Nuovo Museo dell'Acropoli di Atene.

Mostrare complesse stratificazioni dentro architetture attuali impone soluzioni che tengano conto della tutela e risignificazione delle preesistenze antiche e della loro valorizzazione in rapporto alla identità dei luoghi.

La problematica è ancora più complicata quando si deve intervenire in grandi città e in presenza di rilevanti reperti di epoche diverse. Nella penisola iberica la stretta collaborazione fra archeologi e architetti ha permesso la realizzazione di interventi particolarmente significativi, come il progetto di riconfigurazione dell'area archeologica del teatro romano di Cartagena di Rafael Moneo, che può considerarsi esemplare per interventi in contesti di grande valore storico.

Su questa premessa si è basata anche la riqualificazione degli spazi e l'accesso, la presentazione e musealizzazione dei monumenti antichi condotta nella città di Saragozza dal 1995, il Museo delle Terme pubbliche di Caesaraugusta, in Calle San Juan y San Pedro, il Museo del Foro di Caesaraugusta, Plaza de La Seo, del 2003, che ingloba parte del foro e una serie di strutture commerciali poste lungo il cardo massimo urbano, venute alla luce durante gli scavi del 1988. Il Museo del Puerto Fluvial di Caesaraugusta, in Plaza de San Bruno (2000), che racchiude le strutture di antichi magazzini che si trovavano sul limite nord-est del Foro, ne riprende gli orientamenti e, nella trasposizione dei materiali, ne ripropone i colori e i volumi.

Interventi di musealizzazione dei reperti storici entro la valorizzazione dell'intero contesto ne assicurano, nel modo più sicuro, la conservazione e ne permettono la più ampia fruizione e conoscenza. L'intervento di Moneo a Cartagena consiste nell'integrazione dei ruderi nel tessuto urbano, nell'urbanizzazione dell'area adiacente il Teatro, restaurato, e nella creazione di spazi verdi oltre che nella realizzazione, contemporaneamente al lavoro degli archeologi, di un Museo dove conservare ed esporre i reperti ritrovati.

Il sistema archeologico-museale di Cartagena organizza gli episodi urbani e quelli archeologici, li finalizza alla valorizzazione del Teatro, con terrazzamenti risolve il nodo di collegamento tra i resti medievali del Castello della Concepción, il Teatro e la Cattedrale, traduce l'intervento in una passeggiata urbana che si sviluppa dal mare alla collina, tra i reperti antichi che è, come per il progetto del Museo della Stratigrafia Storica a Toledo (Spagna), di Venezia, il naturale prolungamento di un percorso preesistente, in questo caso il Cerro de la Concepción.

Nel progetto di Toledo, del 2006, non realizzato, Francesco Venezia, interviene nell'area archeologica del "Paseo del Carmen", in cui sono presenti i resti di città romana, visigota, mora e cristiana, con opere di tutela e musealizzazione. Gli scavi archeologici e l'intervento architettonico, un edificio chiuso che dà l'impressione anch'esso di essere scavato, compongono un *unicum* a cui si contrappone una passeggiata aperta sul paesaggio, sul fiume, naturale prolungamento del percorso preesistente del Paseo.

Nonostante la grande attenzione per il contesto, che è possibile rilevare in tutta l'architettura di Venezia, egli stesso rivendica, nella fase iniziale, l'autonomia del progetto, solo successivamente l'idea, con un lungo lavoro, si adatta al contesto. Il risultato finale non deve mostrare confini tra il preesistente e il nuovo, un progetto riuscito deve far parte del contesto come se ci fosse sempre stato.

Il rapporto tra rovina e progetto è una delle questioni più indagate da Francesco Venezia per il quale la distruzione è feconda almeno quanto la costruzione perchè porta alla nascita di quel sentimento di emulazione per cui il nuovo deve avere qualità tali da non fare rimpiangere l'opera distrutta.



Roma, Museo dell'Ara Pacis, Richard Meier



Roma, Museo dell'Ara Pacis, Richard Meier

La necessità della tutela di un reperto, all'interno del contesto urbano, può portare alla realizzazione di "contenitori" espositivi che ne garantiscano la migliore conservazione ed esposizione, in questi casi il progettista è posto davanti al problema di mostrare antiche architetture dentro architetture costruite *ex novo*, può anche accadere che il reperto antico sia smontato e rimontato in un edificio museale lontano dal sito originario, come nel Museo dell'Ara Pacis progettato a Roma da Meier.

In simili situazioni i problemi museografici sono generalmente rilevanti, l'integrazione tra antico e nuovo è difficile, come dimostra l'atteggiamento critico che ha accolto il progetto di Meier, pur nell'apprezzamento generale della forma architettonica non sono stati apprezzati l'inserimento nel tessuto urbano, ritenuto poco rispettoso delle preesistenze, e lo stravolgimento della visuale urbana.

Ad esempio Fuksas rileva che si è intervenuti in una realtà che era già stata 'metabolizzata' e la si è sfasciata.

Il progetto di Meier crea uno schermo contro le due chiese che già hanno problemi "per essere gemelle, costruite in periodi così lontani tra loro, una del Valadier, l'altra del Longhi, una manierista, l'altra di spirito neoclassico".

Le motivazioni addotte da Meier per il suo intervento, sono in parte simili a quelle di Raschid, entrambi ritengono che l'architetto, in ogni luogo, deve raffrontarsi con l'uomo, con le sue condizioni di vita e con il suo futuro.

Obiettivo dell'intervento di Meier è anche trasformare Roma da città del passato in città della contemporaneità.

Meier dichiara che ogni progetto architettonico o urbano nasce dal luogo e deve considerarsi un nuovo strato che si aggiunge al contesto, per questo non deve essere imitativo ma riconoscibile tra gli altri strati già sovrapposti e ancora leggibili, il passato, anche se va difeso e salvaguardato, non può rappresentare un impedimento per il nuovo progetto architettonico.

Le soluzioni progettuali per un museo nei pressi o sul sito possono essere diverse, in alcuni casi si interviene in modo da mimetizzare il più possibile l'intervento architettonico moderno.

Una operazione di mimetizzazione è stata fatta nel Centro visitatori e Museo Brúna Bòinne, Contea di Meath, presso Newgrange in Irlanda. Nel complesso archeologico, con monumenti di età neolitica, sono state riprese le caratteristiche dei tumuli, utilizzando forme curvilinee e coperture ricoperte d'erba. O mimetizzando Il museo Archaeolink visitor centre, Aberdeenshire, in Scozia, progetto di Edward Cullinan, del 1997, è stato mimetizzato sotto riparti di terra, mentre è stato reso quasi invisibile il museo gallo-romano Fourvière Lyon, progettato da Bernard H. Zehrfuss, nel 1975, il quale, rapportandosi alle costruzioni romane, e per preservare il luogo, ha nascosto l'edificio in cemento sotto la vegetazione e solo due grandi aperture" permettono la vista dei teatri interni. Il Limesmuseum Aalen, Baden-Württemberg, progetto di Knut Lohrer e Dieter Herrmann, costruito tra il 1981-2000. è il museo di storia romana più importante della Germania, nel 2000 è stato trasformato in un "parco archeologico" e nell'ultimo ampliamento, del 2005, è stata ricostruita, fedelmente e in dimensioni reali, una caserma di cavalleria del II secolo d. C. con le pareti in argilla e legno e il tetto ricoperto di scandole di larice. Assolutamente lontano dall'idea di mimetizzazione appare il progetto per il Museo de la Provence ad Arles, costruito accanto ai resti del Circo, in cui il raffronto con il paesaggio avviene dall'alto, dai vari terrazzi che offrono la vista sul fiume Rodano e la forma è geometrica e suggerita dalle funzioni, nè mimetico è il progetto del Museo dell'Acropoli di Atene dove però la forma è stata suggerita, come ammette lo stesso Tschumi dalla 'storia'.



Roma, Museo dell'Ara Pacis, Richard Meier



Arles, Museo de la Provence, Henri Cirani



Nuovo Museo dell'Acropoli di Atene, B. Tschumi

Nella moderna metodologia di intervento, quando si ritrovano importanti reperti, scoperti in seguito ad operazioni di scavo per nuove costruzioni, prevale la scelta di musealizzare in loco i giacimenti archeologici, questa scelta permette di informare dei ritrovamenti in tempo reale e continuato i cittadini e, spesso, diventa un ulteriore arricchimento per il progetto. In genere gli architetti tendono ad escludere soluzioni che possano creare nette separazioni tra l'area archeologica ritrovata e il contesto urbano, in modo da garantire la tutela del patrimonio, la fruizione, da parte dei cittadini, dell'intera città, area dissepolta e area contemporanea, e il collegamento immediato tra i reperti antichi e la città di oggi.

In alcune città europee, dall'importante patrimonio archeologico, la costruzione di metropolitane ha portato ad imbattersi in preesistenze archeologiche, ritrovate in quelle occasioni in cui è necessario rapportarsi con la superficie attraversando il sito archeologico, come per i pozzi di ventilazione, gli impianti tecnici di varia natura ma, soprattutto, per gli accessi alle stazioni, dove l'area interessata agli scavi è più vasta. Nelle costruzioni di metropolitane è più difficile imbattersi in reperti archeologici durante la realizzazione di gallerie, perché in genere vengono scavate ad una maggiore profondità.

La costruzione di linee metropolitane si è perciò trasformata in una nuova occasione di conoscenza, permettendo di utilizzare le operazioni di scavo necessarie alla costruzione di linee di trasporto, così come è stato con lo scavo per la stazione «Fori Imperiali» della Linea C della Metropolitana di Roma, che ha offerta la possibilità di scavare la porzione più consistente del Foro della Pace o negli scavi ad Atene, Genova e Napoli.

Le scoperte possono alcune volte rivestire un'importanza fondamentale nella conoscenza dell'assetto urbanistico più antico, è il caso, a Napoli, dei ritrovamenti in piazza Municipio che hanno portato alla luce il porto romano, o i ritrovamenti nella stazione dell'Università che hanno permesso di conoscere uno dei periodi meno noti della storia della città: la fase bizantina, caratterizzata da un considerevole processo di trasformazione urbanistica del fronte a mare.

Queste fermate di metro hanno caratteristiche uniche proprio per l'assoluto valore storico-monumentale e archeologico delle aree attraversate, l'archeologia non è più percepita come un ostacolo alla modernizzazione urbana ma è intesa come una straordinaria opportunità per conoscere e mostrare insieme, in un luogo pubblico, il presente e il passato della città,

Ad Atene gli scavi della metropolitana, nel loro complesso, rappresentano il più grande programma archeologico mai realizzato nella città, gli scavi hanno portato alla luce non solo reperti della Grecia classica ma anche quelli di Atene neolitica, importantissimi per capire lo sviluppo della città e della civiltà che in essa è andata formandosi nei millenni.

Molte stazioni, sotto l'Acropoli sono collocate cinque stazioni metro, Syntagma, Monastiraki, Thissio, Akropoli e Panepistimio, sono diventate anche dei musei 'metropolitani'.

Anche a Genova la costruzione della metro è stata un'importante opportunità per scavare nel sottosuolo della città, le ricerche di archeologia urbana effettuate durante gli scavi hanno permesso di delineare la forma e le linee di sviluppo della città antica e del suo territorio, con indagini su tutte le epoche storiche della città, a partire dalla preistoria. "ArcheoMetro" è un sistema di stazioni, di cui tre realizzate su aspetti archeologici, la Principe, Darsena e San Giorgio che pur presentando tematiche diverse, hanno una struttura uniforme, gli allestimenti sono firmati dal Renzo Piano Building Workshop, che ha curato anche il design delle stazioni.

A Napoli tutti i progetti devono confrontarsi con le stratificazioni storiche della città più che con la singola scoperta, scavare in questa città è più problematico che altrove per la difficile conformazione geologica, con alternanza di tufo e pozzolana e lapilli, per la presenza della falda acquifera che dalla collina scende verso il mare e, naturalmente, per la ricca situazione archeologica che ha richiesto la costante collaborazione della Soprintendenza per i Beni Archeologici e Architetonici, che si è servita di sondaggi preliminari e scavi per l'individuazione di preesistenze archeologiche.

In un'ala sotterranea del Museo Archeologico, al termine del nuovo corridoio di collegamento con la stazione Museo della Linea 1, è stata allestita l'esposizione permanente di una parte dei tantissimi (oltre 3 milioni di pezzi) reperti archeologici trovati nei cantieri delle stazioni della tratta bassa della Linea 1, disposti secondo un percorso



Napoli, Stazione Duomo della metropolitana, Massimiliano Fuksas

cronologico e illustrato con pannelli informativi.

I reperti vanno dagli insediamenti preistorici scoperti nello scavo della stazione Toledo agli oggetti marinari ritrovati a piazza Municipio, dove sono riemersi l'antica linea di costa dell'epoca greca, il successivo porto romano e le antiche fortificazioni del Maschio Angioino costruite nel '500 dagli aragonesi.

A piazza Nicola Amore (stazione Duomo) è stato ritrovato il tempio romano dei Giochi Isolimpici (I secolo d.C.), e una fontana ornamentale che abbelliva un giardino di epoca medievale, a piazza Bovio (stazione Università) è venuta alla luce una torre di età bizantina.

Siza si è trovato ad operare su di un'area complessa e stratificata con la consapevolezza che il luogo di un progetto, inteso come storia, genius loci, possa influenzare fortemente l'architettura. Ha spiegato la necessità di numerosi sopralluoghi, che a Napoli sono stati particolarmente utili, perchè non si può fare un lavoro se non si conosce direttamente una città storica così viva e complessa.

Topografia, preesistenza, storia e tradizione sono alla base di ogni suo progetto, ritiene "la tradizione una sfida all'innovazione" ed entrambi i processi sono necessari alla cultura de costruire, a Napoli interviene con un « un progetto stratificato che incrocia le recenti scoperte archeologiche con il restauro dell'area monumentale di Napoli», ridisegna la piazza solo dopo averne studiato attentamente sulle carte topografiche e sulle incisioni la conformazione nei vari periodi storici, e ritrova la matrice del progetto nella funzione di collegamento che il sito svolgeva tra la città e ai mare.

Siza intende la tradizione costruttiva come lingua viva, come una disciplina comune, risultato di un sapere antico entro cui operare le proprie scelte individuali.

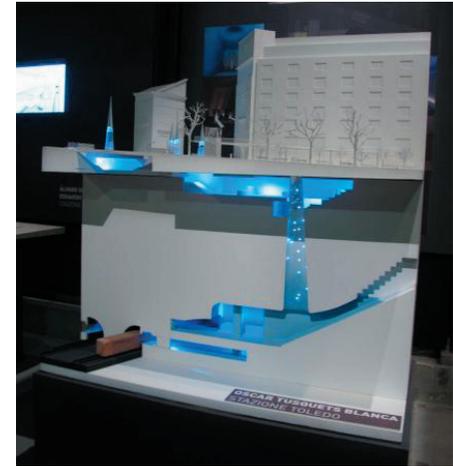
Per i ritrovamenti il progetto ha subito diverse modifiche, Siza è ben conscio che *"tutto ciò che ha a che fare con l'archeologia è provvisorio"* e dopo la prima stesura in cui era privilegiato l'aspetto architettonico, cerca un punto di equilibrio tra il progetto, le importanti preesistenze che qualificano il luogo e la necessità di creare un sistema di trasporti efficiente.

Alvaro Siza, Massimiliano Fuksas, Tusquets Blanca credono nella continuità in architettura tra antico e nuovo, passato e presente, pensano che l'architettura contemporanea debba includere l'antico che diventa elemento di arricchimento e stimolo.

L'operato di Siza cerca il giusto equilibrio tra l'antico e il nuovo, la sua architettura è caratterizzata da un fascino straordinario che *"deriva dall'ineguagliabile equilibrio raggiunto nella dialettica progettuale tra la scienza dell'edificare e gli altri saperi della cultura umanistica"*, come osserva Benedetto Gravagnuolo, ma anche nel progetto di Fuksas i ritrovamenti archeologici diventano il centro del progetto che si è andato adeguando alle scoperte. L'inaspettato ritrovamento del Tempio ha portato delle modifiche al progetto ma l'idea iniziale era già quella dello "scavo", della discesa nel sottosuolo, legata alle scoperte che vengono svelate ai visitatori, lentamente, lungo percorsi sinuosi.

Fuksas, in presenza dell'antico, impone il suo punto di vista da "architetto" e, consapevole del suo ruolo culturale, progetta servendosi delle tracce della storia come di un vero e proprio "materiale" dell'architettura.

Metodologia simile ritroviamo nel progetto della stazione di Toledo disegnata da Tusquets



Napoli, Stazione Toledo della metropolitana, Tusquet



Napoli, Stazione Università della metropolitana, Rashid



Napoli, Stazione Municipio della metropolitana, Siza

Blanca in cui vengono esposti resti archeologici ritrovati, da quelli preistorici fino a quelli del periodo aragonesi.

Con segni, colori l'architetto mostra la ripresa dei campi arati preistorici che sono stati rinvenuti durante la fase di scavo, propone l'inglobamento, all'interno della stazione, dell'antico Muraglione Aragonese e la riproposizione di alcune pareti che simulano il Muraglione. Anche in questo progetto, come in quello di Fuksas, attraverso un pozzo, è possibile vedere dall'alto la stazione, costruita nel sottosuolo.

Per Fuksas conservare vuol dire proporre, *“la conservazione delle opere dell'archeologia, della geografia degli spazi, del paesaggio, è un atto rivoluzionario compiuto”*.

I suoi interventi non concedono niente al mimetismo, ma assumono un valore antitetico problematico, la stazione, con la ricostruzione del tempio antico ritrovato, deve intendersi come spazio di contaminazione e il passato viene, in qualche modo, spettacolarizzato.

Nei suoi interventi di restauro o di riuso, quando si trova ad intervenire a contatto con delle architetture preesistenti, Fuksas impone con forza il suo ruolo di architetto a cui è affidato il compito di modificare uno stato di fatto, le tracce della storia sono trasformate in materiale per la costruzione, il suo agire è guidato da scelte critiche che mostrano i principi etici che sono alla base della progettualità. Dichiarò di aver rinunciato alla storia che definisce “celebre invenzione illuminista”, ma ha capito che, *“attraverso il frammento, tutto ciò che non può essere controllato ha una carica di energia che ci può anche rendere felici”*.

L'intervento di Rashid è probabilmente l'unico, tra tutti quelli trattati, che prescinde dai ritrovamenti archeologici e dal rapporto con il passato, proiettato così' come è verso il futuro, il progettista dichiara che *“il nostro mondo digitale, dove la comunicazione dal basso è un fenomeno di massa”* gli impone il confronto con il presente e con il futuro, non con il passato. Il progetto della stazione Università nasce dalla *“capacità visionaria di trasfigurare il mondo attraverso l'uso di forme, colori e materiali completamente inediti”*, la filosofia progettuale è sempre la stessa, raccontare *“l'era digitale attraverso oggetti emozionali che fanno crescere la nostra esperienza”*.

La fermata Università rappresenta per Rashid l'incontro di informazioni e conoscenze, la quotidianità di una stazione gli suggeriscono un mondo in cui la fantasia, il colore, il movimento, sono dominanti e in cui è possibile apprendere che, nell'era della tecnologia digitale in cui il sapere e l'interconnessione è globale, nessuno deve sentirsi solo perchè è sempre e continuamente connesso con il mondo intero. L'intervento all'esterno della stazione Università, progettato da Cappelli e non realizzato, riproponeva il legame con il passato, ricordando con il segno sinuoso l'andamento della linea di costa, ormai andata persa.

Nei casi della Metropolitana di Napoli l'esigenze culturale di mostrare il patrimonio archeologico ritrovato non poteva limitare la necessità pratica di dover risolvere i complicati problemi di mobilità di una grande città ma, superando numerose difficoltà, nella generalità dei casi, si è preferito operare all'inclusione delle preesistenze e rendere comprensibile il loro significato. Intorno ai ritrovamenti si sono andati formando i nuovi progetti, insieme al tentativo di superare le contraddizioni tra le identità del passato e quelle della cultura contemporanea.

Gli architetti hanno dovuto rispondere al compito di realizzare il recupero dei valori e delle memorie rendendo fruibili, visitabili e comprensibili i reperti archeologici ritrovati, anche da parte di un pubblico disattento e non acculturato. Li hanno inclusi nel percorso, spostandoli e ricostruendoli e hanno evidenziato le valenze delle stratificazioni storiche.

Hanno rispettato l'identità dei luoghi, perchè come afferma Fuksas, occorre sviluppare la critica e attraverso questa *“costruire un paesaggio differente e difendere la qualità della vita”*, compito difficile ma necessario in una quotidianità in cui l'uomo sembra aver *“perso la geografia, ovvero l'identità dei luoghi”*, e non a caso è usato al posto di 'contesto' il termine 'geografia', che *“... include contenuti più vasti che comprendono l'uomo, l'economia, il paesaggio.”*