

VINCENZO P. BAGNATO

NUOVI INTERVENTI SUL PATRIMONIO ARCHEOLOGICO

Un contributo alla definizione di un'etica del paesaggio

*NUEVAS INTERVENCIONES EN EL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO:
UNA CONTRIBUCIÓN A LA DEFINICIÓN DE UNA ÉTICA DEL PAISAJE*

Universidad Politécnica de Cataluña
E.T.S.A. de Barcelona

Proyectos Arquitectonicos
GIRAS

Dir.: Prof. Magda Saura Carulla

Barcellona 2013

II_LE TRASFORMAZIONI DEL PAESAGGIO ARCHEOLOGICO



_Giulio Romano, Sala dei Giganti, Palazzo Te, Mantova (Italia), 1530. Particolare.

1_ ELEMENTI PER LA DEFINIZIONE DI UN NUOVO SISTEMA DI VALORI

1.1_IL CONCETTO DI ROVINA

“Nel salto semantico tra la forza figurativa di Piranesi e il linguaggio burocratico del XX secolo, che ha definito l’area archeologica quale sito su cui insistono i resti di un insieme edilizio originariamente concluso per funzione e destinazione d’uso complessiva (DL n. 490 del 29 ottobre 1999, art. 99), si svolge la difficile vicenda della contemporaneità dell’antico nella città” (Longobardi, 2002).

L’individuazione di un sistema etico di valori relativo agli interventi nelle aree archeologiche necessita di un chiarimento su cosa si intenda per “rovina” e su quali siano le diverse possibili declinazioni interpretative del suo significato.

I siti archeologici sono luoghi con una particolare posizione e configurazione, costituiti da insiemi di elementi naturali e artificiali, diversi tipologicamente, culturalmente e cronologicamente, che si manifestano sottoforma di forme architettoniche affioranti o sotterranee nel paesaggio urbano o extraurbano. Ad essi ci si riferisce sia che si parli di “processo” che di “esito” di quel processo, essendo il risultato di una serie consecutiva di trasformazioni, intenzionali o dovute a cause naturali, che hanno modificato la loro originaria configurazione.

Le rovine compongono i siti archeologici e hanno una natura “fisica” come materie soggette a degrado e trasformazione ed una natura “mentale” come portatori di idee, valenze e culture legate ad un dato ambiente e ad un dato periodo storico.

Dal punto di vista “fisico”, come scrive George Simmel in *Die Ruine in Philosophische Kultur*, la rovina contiene una sorta di fascinazione che sta nel fatto che *“un’opera dell’uomo viene percepita in ultima analisi come un prodotto della natura”*: in questo senso la rovina attenua la gravità del suo essere rudere e della caduta di cui è testimonianza assimilandosi e facendosi assorbire dall’ambiente naturale (Simmel, 1911).

Dal punto di vista “mentale”, vale la definizione dello storico polacco Krzysztof Pomian che definisce le rovine “oggetti semiofori”, ovvero portatori o contenitori di significati: esse non hanno una capacità comunicativa intrinseca, fissa e univoca, ma rappresentano dei messaggi prodotti dalla combinazione di parametri quali lo spazio, il tempo, l’energia e l’informazione che le generazioni che si susseguono riempiono di significati sempre diversi (Pomian, 1987).

Sono, come scrive Salvatore Settis, elementi che *“segnalano al tempo stesso una presenza e un’assenza; mostrano, anzi sono, un’intersezione tra il visibile e l’invisibile, tra il tempo e la storia”*, avendo un duplice valore in sé e come rimando metaforico a condizioni relative a tempi diversi da quello presente.

Inoltre, in quanto testimonianze tangibili non solo della morte di un mondo antico ma anche del suo intermittente e ritmico ritorno alla vita, esse rimandano all'idea di "classico", espressa Ernst Howald³² a metà del secolo passato, come la forma ritmica della storia culturale europea, che a sua volta costituisce un carattere peculiare dell'identità culturale dell' Occidente (Settis, 2004).

La rovina quindi non come ciò che resta di un'opera prodotta nel passato, ma come "opera nuova", dotata di una nuova unitarietà e specifiche caratteristiche, ma soprattutto di una sua propria "spiritualità".

Ma le rovine sono anche e più semplicemente il prodotto di un'operazione di scavo che è *"Un processo di destabilizzazione: estrae gli oggetti per strati, li decontestualizza per comprenderli e studiarli a fondo e, infine, li restituisce carichi di un nuovo significato. Lo scavo riscopre l'antico che riemerge come "nuovo", determinando scarti e discordanze tra gerarchie consolidate e ordini precedenti"* (Torricelli, 2002).

In un primo momento, immediatamente successivo alla sua scoperta, la rovina si configura come frammento o insieme di frammenti appartenenti ad un insediamento antico, avente mero valore documentale-nozionale. Solo successivamente essa va acquisendo un'essenza significativa attraverso un processo non tanto di inquadramento epistemologico, quanto di natura squisitamente "interpretativa".

La disciplina archeologica tende a congelare nel tempo questa visione della rovina che anche dopo essere stata scoperta, disvelata e indagata rimane "documento", "reperto" da attestare cronologicamente e inserire nel quadro di una più ampia conoscenza scientifica; questa impostazione va d'accordo con un certo atteggiamento storicista che, alimentato dal rinnovato interesse collettivo per la storia, non riconosce al rudere lo status di "monumento" se non dopo un processo "iniziativo" costituito da diverse fasi sequenziali durante le quali essa viene dapprima indagata e poi intesa, illustrata, spiegata (Greco, 2006).

La disciplina del Restauro interpreta invece la rovina in modo più distaccato: essa, in quanto struttura debole e vetusta, è vista come "oggetto" bisognoso di essere protetto ed eventualmente allestito. (Acocella, 2000).

Per l'architettura la rovina, al di là di ogni suo connotato empiricamente funzionale, si svela come l'immagine prima della forma architettonica: *"una sorta di prova della verità dove un "non finito" al contrario (il reperto archeologico) apre tutte le porte possibili al mondo dell'immaginazione"* (Anselmi, 2002); tra un'interpretazione di rovina quale traccia nascosta e prezioso oggetto di studio degli specialisti e un'idea di essa quale oggetto di consumo turistico sostanzialmente privo di reali forze evocative si colloca l'accezione prevalente nell'ambito della ricerca architettonica che è basata sul recupero di aspetti sia di natura emozionale che di natura prettamente estetica inerenti la rovina in quanto tale.

³² Salvatore Settis fa qui riferimento al testo di Ernst Howald del 1948, intitolato *Die Kultur der Antike*.

In una dimensione etica, in linea generale, il valore e il significato di un oggetto dipendono dalle forme con cui esso si relaziona con altri oggetti: in questo senso, a prescindere dalle varie possibili declinazioni interpretative, al concetto di “rovina” è sempre riconosciuto il fatto di costituire elemento identitario di un luogo intriso di valori storici, qualità estetiche, funzioni ed usi, nell’incrocio tra tradizione ed innovazione culturale.

Il legame con il luogo fa sì che la rovina, nella sua individualità di “segno storico”, possa essere interpretata anche come “frammento del passato” e quindi acquisire un carattere universale; proprio nel passaggio dalla dimensione individuale a quella universale essa si lega al suo contesto, inteso quest’ultimo come mondo materiale e spirituale di cui il segno costituisce frammento (Cavaciuti, 2006).

Un “segno” è però anche una “traccia”, quindi un vincolo preciso nella prefigurazione e nella materializzazione di nuove possibili configurazioni: questa doppia valenza della rovina (la sua natura segnica e la sua natura residuale) impone certamente un’attribuzione di significato, ma anche azioni su di essa di tipo pratico che introducano nuove condizioni con l’eventualità di generare nuove tracce che si sovrappongano, si confrontino e si sostituiscano alle precedenti, per l’esistenza di nuovi eventi, interessi e necessità sociali (Quilici, 2002).

In ultima analisi, risulta fondamentale che l’acquisizione di significato da parte della rovina avvenga a seguito di un processo conoscitivo che, in virtù della distanza temporale che la separa dalla sua originaria configurazione, non la chiuda nell’interpretazione di un’eredità oppressiva e paralizzante bensì di una ricchezza per il presente che si proietti nel futuro; un processo conoscitivo che quindi costruisca attorno alla rovina un carattere “monumentale” che la distingua dall’idea di “maceria”, collocandola a metà tra “progetto” e “memoria” (Tortora, 2006).



_Giorgio De Chirico, Archeologi, 1968.

1.2 MEMORIA E ROVINA

La rovina come monumento

Quando si parla di monumento³³ si fa riferimento al rapporto fra la costruzione e il contesto sociale (e non fisico) odierno. Nessun edificio nasce come monumento, ma lo diventa col tempo, nell'attimo in cui comincia ad assumere valore per la memoria della collettività: ciò vuol dire che le testimonianze materiali del passato non costituiscono "memoria" di per sé, ma lo diventano a seguito di una acquisizione delle stesse da parte degli individui e della collettività che in questo modo li "riconoscono" e ne attribuiscono un significato.

In questo senso, l'atteggiamento di fronte ai monumenti non può che determinare una certa indipendenza dal passato e l'attribuzione di un valore di originalità al monumento in base alla percezione che si ha di esso nel presente.

Alois Riegl, all'inizio del secolo, afferma che il "culto ai monumenti" è un fenomeno del tutto moderno, sospeso tra l'*Alterswert* (valore di antichità) e l'*Erinnerungswert* (valore di memoria); il monumento viene interpretato come contenitore di una pluralità di significati (valori) che nel momento stesso in cui lo definiscono, danno luogo a tensioni fra di essi che hanno la loro manifestazione fisica all'ora di adottare l'uno o l'altro criterio di intervento. Riegl sostiene che solo la sensibilità contemporanea può riconoscere un edificio come monumento, il che significa che la memoria è un'idea che appartiene al presente e non al passato; le categorie di valore contenute nel monumento vengono identificate da Riegl con sentimenti come la sacralizzazione ad oltranza e il rispetto per una vaga idea del passato o di antiche radici proprie; questo atteggiamento, sottolinea Riegl, ha un doppio effetto contraddittorio: da un lato un certo senso di appropriazione del monumento; dall'altro, un allontanamento da ciò che si riferisce alla sua utilizzazione e godimento quotidiano (Riegl, 1903).

Come ricordato da E. Benvenuto e R. Masiero, "*secondo l'ottica del pensiero premoderno, il contenuto della memoria non può mai tramutarsi in terminale approdo del sapere, ma è momento passeggero che deve essere trasceso in forza di ragione per accedere a ciò che veramente è (to ontos on)*" (Benvenuto e Masiero, 1997).

Marcel Proust parla dell'"uso attivo" della memoria quando pone l'interrogativo: "*Ora la ricostruzione dalla memoria di impressioni che avrei dovuto in seguito approfondire, illuminare, trasformare in equivalenti intellettuali, non era forse una delle condizioni, quasi l'essenza stessa dell'opera d'arte, così come l'avevo concepita?*" (Proust, 1927)

Ernesto Nathan Rogers commenta e integra tale interpretazione sostenendo che "*l'operazione creativa viene influenzata da due azioni della memoria, o meglio dal rapporto dialettico di due tensioni opposte: la prima azione si rivolge al passato (...). E' il senso dei ricordi ancestrali della conservazione, del ripensamento; la rielaborazione per cui le cose già fatte continuano in noi, determinano una tradizione, cioè si portano avanti tramite nostro,*

³³ La parola "monumento" viene dal latino *monumentum*, da *mònere*, che significa "ricordare", "far sapere"; la terminazione *mèntum* indica ora il "mezzo", ora l'"atto".

s'inverano nell'oggi, gli danno stabilità con fondamenta più ampie di quel che avrebbero se nascessero solo da noi. La memoria conferisce alle cose dello spazio la misura del tempo: di tutto quel tempo che è prima di noi. Ma è il tempo di coloro che ci hanno preceduti e in gran parte il tempo dei morti" che ci ammoniscono di essere vivi.

"Ammonire e ricordare (moneo et memini) hanno la stessa radice semantica e da essa acquista valore la parola monumento ed il concetto simbolico che essa racchiude. Monumento, nel concetto moderno (e già lo era in parte per il Palladio), non è soltanto la casa di Dio e del Principe, ma soprattutto la casa dell'uomo e ogni altro organismo edificato che sintetizzi nella sua fattura l'utilità e la bellezza, ai fini di una determinata società. Qui è l'altra azione della memoria, non quella che si muove da noi verso le cose, ma dalle cose a noi e oltre noi. Un artista non è tale se non ha la memoria dell'esperienza altrui e se ad essa non aggiunge i due significati elaborati nella contemplazione e nell'attività" (Rogers, 1961)

Memoria individuale e memoria collettiva

Il rapporto tra memoria individuale e memoria collettiva è affrontato da Aldo Rossi che mette in relazione tale dicotomia con la dialettica passato/presente, tra "piano implicito" della città (che permane) e potere innovativo del progetto (Rossi, 1966).

Gli studi più recenti sul concetto di memoria applicato al rapporto tra antico e nuovo sono stati condotti da Pierre Nora, che ricorda che *"la memoria si incarna in molte cose ed ha diverse funzioni, fra le quali la principale resta sempre quella di legare attivamente il passato al presente, in vista del futuro"* (Nora, 1997), e da Paul Ricoeur il quale, riprendendo le analisi di Henri Bergson e Gilles Deleuze, giunge alle seguenti conclusioni:

- Il presente è il punto di contatto fra il ricordo (azione rivolta al passato) e l'invenzione (azione rivolta al futuro), cioè fra memoria e innovazione;
- Il progetto e la città costruita sono complementari e dal loro incontro nasce lo spazio/tempo socialmente vivo;
- Affinché tale incontro non si esprima attraverso un contrasto, c'è bisogno che il passato sia visto come progetto e il futuro come memoria (Ricoeur, 2000).

In realtà l'idea di una memoria interamente costruita nel presente porta con sé anche il rischio della degenerazione retorica perché il monumento può essere oggetto di "memoria manipolata" se viene riempito di significati in maniera autoritaria. Per scongiurare questo pericolo bisogna richiamare il ruolo dell'analisi storica che assume il compito fondamentale di controllare criticamente la memoria per poterne valutare l'autenticità.

Il rapporto tra memoria individuale e memoria collettiva è approfondito da Aleida Assman che integra tale dicotomia con la memoria generazionale e la memoria culturale. Tra queste, la memoria culturale si presenta come specificatamente semantica e si riferisce all'apprendimento di nozioni e conoscenze che l'individuo interiorizza per assorbimento di esperienze esterne: essa è il principio monumentale della cultura, che però ha bisogno di una interazione tra condizioni spaziali e temporali per potersi sedimentare e diventare patrimonio collettivo (Assman, 1999).

Memoria e progetto

Bruno Pedretti, distinguendo la memoria sociale dalla memoria disciplinare, rileva che: *“La memoria sociale è molto meno rispettosa che la memoria disciplinare della storia, della tradizione, del documento culturale, e molto meglio disposta a intervenire, modificare, riplasmare e piegare a proprio uso e consumo quanto ereditato. La memoria sociale fa diventare originale il presente in quanto messa a frutto dell’eredità ricevuta: quella disciplinare (poiché vincolata alla storia come fonte) fa diventare originale il passato in quanto orto concluso da rispettare per interpretare, ma non da cambiare”* (Pedretti, 1997).

Tale interpretazione, di matrice conservativa, si basa sull’assioma secondo cui la trasformazione in quanto tale è irrispettosa della storia e della tradizione, ed è espressione di un equivoco che non tiene evidentemente conto del potere dialogico dell’intervento di trasformazione.

Il rapporto tra memoria disciplinare e memoria sociale deve essere considerato in termini di rapporto tra memoria intrinseca (implicita o disciplinare) e memoria estrinseca (dialogica), in cui mentre la prima definisce valori e significati sulla base di un proprio orizzonte conoscitivo inteso come unico possibile, la seconda individua il valore culturale e il significato attraverso un ambito culturale extradisciplinare esteso alla storia, all’archeologia, alla società, ecc., che evita il pericolo sia di un atteggiamento patologico basato sull’imitazione, sia di una totale indifferenza verso il contesto (Muntañola, 2002).

In questo quadro, la nuova architettura sembra avere come unica possibilità per potersi inserire nello spazio/tempo odierno in maniera viva quella di inserirsi nel punto d’incontro fra realtà e virtualità, fra memoria e progetto, evitando sia la riproduzione mimetica del passato, sia la costruzione di un’architettura virtuale e indifferente.

La conseguenza immediata è che il progetto non può appoggiarsi nella ripetizione di forme storiche (falsa memoria), né nel *collage* stilistico (manipolazione della memoria), né nella ripetizione di forme tutte uguali fra loro (memoria meccanica), né nella totale estraneità formale (perdita della memoria).

Come scrive Philippe Genestier, *“La emancipación del individuo frente a formas heredadas (no vividas ya en el presente, pero percibidas en su alteridad temporal) asociada a la poca atención al espectáculo de las figuras culturales colectivas, es causa del re-uso de sus formas hipo significantes; ello autoriza correlativamente su proliferación. La carga semántica, el valor simbólico de cada artefacto revestido de un valor heredado sufre una fuerte decaída. Entonces el objeto solo tiene significado por él mismo en tanto que testimonio del tiempo que cambia o en tanto que nuevo producto puesto en el mercado por las industrias tecnoculturales”* (Genestier, 2001).

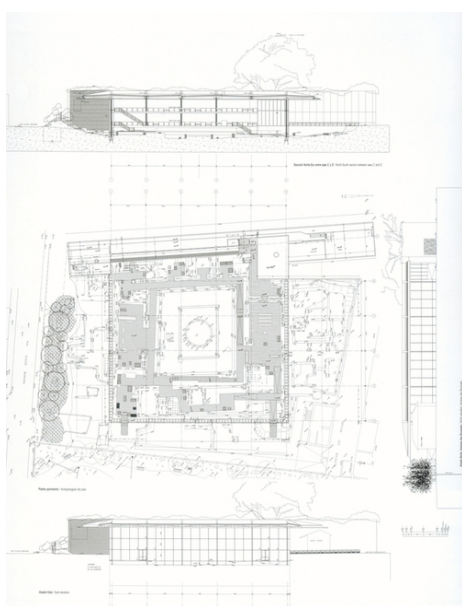
La necessità del progetto di rimanere comunque all’interno del proprio campo disciplinare e di impostare il rapporto con le altre discipline attraverso un dialogo e non attraverso una dissoluzione dei confini disciplinari ci porta a dover fare una distinzione tra la “memoria collettiva”, cioè quella che comprende tutto ciò che il territorio contiene in termini di tracce, frammenti, monumenti, ecc. e la “memoria architettonica”.



_Rafael Moneo, Museo Nazionale di Arte Romana, Mérida (Spagna), 1980-1985.

A questo proposito Stanford Anderson rileva che gli architetti moderni hanno tendenzialmente la necessità di inventare una memoria che appartenga, dipenda da e sia al servizio dell'autonomia dell'architettura. Questa necessità si esprime attraverso la creazione di mezzi per evocare quegli archetipi che si ergono imponenti dietro ai modelli culturali. Scrive Anderson che *“lungo il percorso dell'architettura moderna emergono molte tracce di questa ricerca di forme archetipiche, come si nota nei lavori di Peter Behrens e Le Corbusier, di Aldo Rossi o nella piramide del Louvre di I.M. Pei. (...) Usare elementi archetipici come giustificazione della propria opera denota il desiderio di un'architettura autonoma con forme riconoscibili che soddisfino le aspettative culturalmente ben definite dei fruitori”*.

Commenta Anderson, però, che *“La ricerca che guarda al passato, o in modo più significativo, la ricerca di ciò che costituisce l'architettura (la ricerca di ciò che dovrebbe appartenere alla memoria di questa disciplina) non deve essere soltanto, o innanzitutto, la ricerca di forme archetipiche” (...)* *“La memoria architettonica può andare alla ricerca di principi fondanti invece che di precedenti formali. Il nostro rapporto con la terra, il cielo, il fuoco e l'acqua; un numero infinito di maniere per definire lo spazio e controllare la luce, per mettere in relazione i materiali e le strutture con questi elementi, per stabilire sistemi di ordine (compreso il disordine): tutto questo può essere cercato e depositato nella memoria architettonica”* (Anderson, 1997).



Jean Nouvel, Museo Gallo-Romano, Périgueux (Francia), 1993-2003.

Se è vero che la ricerca di forme archetipiche, nel rapporto con l'antico, non appartiene più all'architettura di oggi, è altrettanto vero che la definizione dei nuovi principi che sostituiscono queste forme archetipiche rischia di vanificare la qualità dialogica se non mantiene un livello di accessibilità sociale che possa riunire la memoria architettonica (e quindi la sua autonomia) alla memoria storica e alla memoria sociale: *“La modernità è operazione storica che si riferisce sempre a una memoria; essere moderno significa fare il miglior uso di questa memoria collegando diverse informazioni, non necessariamente in ordine cronologico: un atto di autenticità storica, all'interno del quale segnalare la traccia dei valori di un'epoca”* (Nouvel, 1998).

Il problema della trasformazione del paesaggio archeologico ha quindi due aspetti: quello della “memoria” e quello dell’“identità”: l'archeologia, infatti, come materializzazione fisica della memoria e come rappresentazione del senso di appartenenza ad un luogo, a una comunità o a un gruppo sociale, *“è un fattore importante nella creazione di identità, anche se in questo caso non immediatamente legato ai luoghi in cui i reperti sono stati scoperti o ad antichi insediamenti riportati alla luce, ma riferito a una estensione temporale, geografica che, intersecando ad ampio raggio differenti regioni, culture e vicende, attiva una pluralità di appartenenze, più idealmente motivate che fisicamente radicate”*.

In questo senso, *“L'archeologia è sempre contemporanea, perché è percepita e vissuta nella sua realtà attuale, e pone questioni che riguardano il nostro tempo e il modo in cui noi oggi guardiamo al passato”*³⁴.

³⁴ Basso Peressut, L. (2012), “Archeologia/Archeologie: identità e rappresentazioni museografiche”, in Vaudetti, M., Minucciani, V., Canepa, S. (2012), *The archaeological musealization*, Allemandi, Torino.

1.3_IDENTITÀ E ROVINA

Memoria, identità e dimenticanza

L'associazione memoria/identità è alla base non solo della definizione di un nuovo sistema di valori, ma anche e soprattutto dell'esigenza della tutela del passato. Il rapporto tra questi due concetti è ben espresso da Frances Yates quando parla di arte della memoria non solo come mnemotecnica, ma come fonte d'identità, garanzia di prosecuzione dell'esistenza e strumento ordinatore del mondo (Yates, 1966).

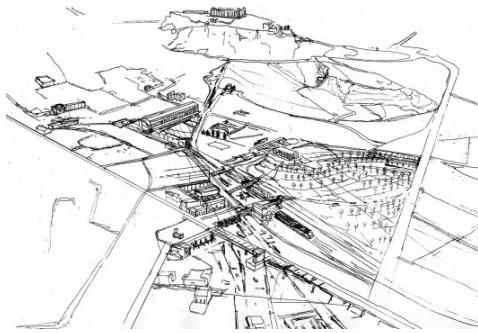
Nel binomio memoria/identità s'inserisce il concetto di "dimenticanza", rispetto al quale sono opportune le riflessioni di Paolo Rossi che sottolinea come nel pensiero scientifico venga teorizzata non solo l'inevitabilità della dimenticanza ma la sua validità, e che quindi né la memoria individuale né quella collettiva sono fenomeni spontanei, bensì forme di conoscenza che devono passare al vaglio della critica gli apporti della memoria.

L'identità è quindi una condizione "culturale" che si genera attraverso l'incontro tra "memoria individuale", "memoria collettiva" e "coscienza storica" e che esiste grazie al rapporto tra "memoria" e "dimenticanza", a sua volta regolato dalla "coscienza critica": *"Come un essere umano non potrebbe sopravvivere in armonia con l'ambiente e crescere razionalmente senza memoria, così una civiltà senza coscienza storica sarebbe condannata alla perdita della propria identità culturale. E' un'analogia suggestiva ed efficace, purché si aggiunga che non si dà vera memoria senza dimenticanza"* (Rossi, 1997).

La coscienza critica

La "selezione critica" è un'operazione finalizzata *"a sancire i modi, i tempi e i luoghi della città da conservare o da innovare. Nessuno ignora l'intrinseca relatività di ogni giudizio di valore; esso vale però per le stesse opere del passato, prima ancora che per le scelte operative su ciò che può valere la pena di costruire ex novo nel prossimo futuro"*. (...) *"Resta ancora da chiedersi chi deve operare tale selezione e chi decidere le tecniche più idonee da adottare caso per caso. A mio avviso Tafuri ha ragione nel sostenere che tali scelte non possono che essere l'esito finale di un conflitto tra opinioni"* (Gravagnuolo, 1997).

La questione relativa alla "selezione critica" interviene sia laddove si debba decidere se riqualificare un insediamento archeologico o al contrario rinterrarlo, sia laddove si delinei la necessità di decidere, nell'ambito di uno stesso insediamento archeologico, cosa scavare, cosa restaurare, cosa riqualificare e cosa rinterrare: le aree archeologiche sono generalmente inserite in "recinti", "ambiti" che di fatto selezionano gruppi di oggetti che vengono inclusi rispetto a gruppi di oggetti che vengono invece esclusi. Quando quest'operazione di inclusione/esclusione viene fatta in maniera a-critica e per di più non è seguita dalla costruzione di un rapporto "attivo" con il resto del territorio, ciò che è nel recinto viene di fatto abbandonato ad una condizione a-temporale e si crea una sorta di "ossimoro urbano" in quanto quello che è storico per eccellenza (le rovine) viene estromesso dal *continuum* spazio-temporale e dal corso naturale della storia.



_Yannis Tsiomis, progetto di sistemazione dell'Agorà di Atene.

Lo spazio archeologico si separa dallo spazio antropologico e, in quanto spazio "non abitato", appare privo di identità, appartenenza, relazioni sociali e non vi si può attribuire un valore se non attraverso la mediazione della storia intesa come scienza (Longobardi, 2002).

Il concetto di identità, così come finora definito, non è riferito soltanto alle rovine in sè, ma risiede nel rapporto tra le rovine e il loro contesto: la presenza di tracce del passato può contribuire alla definizione dell'identità di un paesaggio urbano o extraurbano, ma perché ciò avvenga è necessario che tali tracce siano integrate nel tessuto consolidato, stabiliscano delle relazioni con lo spazio contemporaneo, vengano riconosciute, come scrive Simon Schama, come il "*fantasma del paesaggio antico sotto il rivestimento superficiale del contemporaneo*", e non siano quindi solo "contenitori di memoria" (Schama, 1995).

L'appropriazione della consapevolezza circa la potenzialità identitaria delle rovine individua un approccio che non è "a partire dalle tracce" ma "sulle tracce", che anziché "scoprirle" (compito che è invece dell'archeologo), le valorizza e le rende leggibili. Un lavoro sulle tracce che sia "*visione del passato ma non costituzione (o ricostruzione) del passato; un'esegesi, un'interpretazione dell'interpretazione. Nel lavoro degli archeologi vi è un'interpretazione che poggia su fondamenti teorici; nell'operatività dell'architetto si può vedere invece una libera interpretazione dell'esegesi degli archeologi (...). In Questa prospettiva il progetto archeologico diviene un progetto nel senso forte del termine, proprio in rapporto al tempo*" (Tsiomis, 1998).

Il potenziamento dell'identità delle rovine archeologiche passa attraverso l'attribuzione di un nuovo ruolo all'interno delle dinamiche spaziali della città; ciò significa la necessità di intervenire sull'estetica del rudere, le cui caratteristiche dipendono dalla sua memoria per gli individui appartenenti alla comunità.

In questo quadro, il ruolo del progetto, laddove limitato ad interventi esclusivamente conservativi che escludano a priori l'inserimento del nuovo per evitare il rischio di non intaccare la memoria, rischia di non costruire identità.

Al contrario, il progetto deve esaltare l'identità del sito archeologico interpretando le sue potenzialità rispetto a quelle del luogo; il "significato" del progetto deve essere legato al "significato" della rovina, sia in relazione alle sue ragioni interne che al rapporto con il contesto. Le modalità e i dispositivi attraverso cui ciò avviene (dimensioni, materiali, tecniche, ecc.) devono essere consequenziali in modo da fugare un duplice rischio: da un lato le ricomposizioni romantiche, dall'altro le esibizioni tecnologiche moderniste.

L'identità delle rovine è quindi ponte tra storia e il progetto: Manieri Elia afferma che "*E' solo quando si riesce a vedere nel frammento di città antica, ritornato tra noi, tutto il senso che esso può avere nella nostra società e nel contesto urbano contemporaneo tutta la carica di valori e di storia di cui la nostra cultura è intessuta; è solo cioè (...) percependo appieno l'esistente sensibile come storia indivisa che tesse con il nostro corpo le cose in una simultaneità che è tanto temporale quanto spaziale che i termini convenzionalmente divaricati torneranno ad incontrarsi e confondersi nella storia, nel senso più vitale*". (...) "*La storia è un modo per immergerci nei dati fondanti il nostro discorso e per riassumere in termini di identità le generatrici di un possibile, e sempre perfettibile, progetto*" (Manieri Elia, 1998).

Progetto che, in definitiva, dovrà ottemperare a tre istanze fondamentali, l'incontro delle quali ne definirà la fusione con il contesto in termini di identità: l'istanza funzionale, l'istanza estetica e l'istanza simbolica.

1.4_L'ESTETICA DELLA ROVINA: DAL VALORE POTENZIALE AL VALORE REALE

“La rovina intesa come traccia per un ragionamento romantico e sentimentale, oltre che archeologico e scientifico, diverrà una insostituibile figura della cultura umana, tale da far coniare la locuzione “estetica della rovina”³⁵.

In che cosa consiste il valore estetico di un insediamento archeologico? Ha valore estetico la rovina? L’inserimento del nuovo deve rispettare un valore estetico esistente, recuperarne uno perduto o crearne uno nuovo?

Il discorso estetico sulla rovina ha inizio nell’epoca moderna con Denis Diderot: già la voce *“ruine”* dell’*Encyclopédie* (firmata da Louis De Jaucourt) riporta la frase *“les ruines sont belles à peindre”*, ma Diderot aggiunge che il senso estetico delle rovine non consiste nel richiamare l’immagine del monumento originario, bensì nella sua imperfezione che ne fa un oggetto esteticamente autosufficiente e autoreferente nel suo essere abbandonato dal tempo e parzialmente recuperato e reintegrato nella natura (Pucci, 2006).

Il ruolo della natura è in questo senso decisivo poiché il dialogo che si costruisce tra rovina e natura conferisce sostanza storico-estetica a entrambe le parti in un connubio fatto di continui vicendevoli rimandi.

Anche Giovanni Battista Piranesi interpreta la rovina attraverso la sua significazione contemplativa, che le viene data non dal fatto di essere parte di un qualcosa, ma dal fatto stesso di essere rovina in quanto oggetto che vince le sfide del tempo, *“come perdita definitiva della organicità di grande costruzione in quanto rappresentazione del potere collettivo che caratterizzata l’architettura romana”* (Gregotti, 2002).



—Giovanni Battista Piranesi, veduta del Tempio di Ercole, Cora, 1769.

³⁵ Vercelloni, V. (1990), *Atlante storico dell’idea di giardino europeo*, Jaca Book, Milano.

La rovina piranesiana ha comunque una dimensione realistica in quanto mostra i suoi muri e le sue volte sezionate, la struttura interna dei suoi edifici, l'organizzazione spaziale, le tecniche costruttive e i materiali, ed è una *"metafora della ricerca di un luogo in cui l'esplorazione delle radici dei monumenti si incontra con la esplorazione delle profondità del soggetto"* (Tafuri, 1968).

La fisicità delle rovine si associa in Piranesi ad uno stupore e ad un incanto per ciò che le rovine comunicano dal punto di vista "emozionale", ma il loro valore estetico intrinseco è arricchito dall'interpretazione che egli dà di esse e che è basato sulla loro riscoperta quali entità nuove intrise di una forte soggettività della persona che le osserva con curiosità e le legge attraverso il disegno, reinventandole: una colonna di un edificio è la parte di una idea o di un simbolo, ma questa stessa colonna, perdendo con il tempo la sua configurazione originaria, raggiunge un potere di suggestione differente, che infonde nell'osservatore una sensibilità nuova; ciò è probabilmente dovuto al fatto che l'opera, in seguito alla sua dissoluzione, cioè una volta diventata rovina, rivela i suoi principi generatori (Focillon, 1934).



_Francesco Venezia, Giardino Segreto, Gibellina (Trapani), 1984-1987.

L'autonomia estetica della rovina rispetto al monumento originario è espressa anche da Francesco Venezia che riconosce alla rovina un valore estetico in se stessa, indipendente dall'unità figurativa originaria, perché da "parte" di un qualcosa diventa oggetto autonomo caratterizzato da un'identità propria, *"il preziosismo dell'elemento e non la valutazione dell'edificio nella sua totalità"* (Venezia, 1989).

La rovina si fa frammento, e con la sua "muta eloquenza" diventa materia per la costruzione e l'architettura, accettandone il carattere incompleto, supera la dicotomia conservazione/ricostruzione per riconquistare una temporalità e delle regole proprie.

Anche Franco Purini parla di rovina come frammento e, specificando che tale concezione deriva dal rapporto tra la parte e l'intero e tra l'intero e il tutto, definisce dapprima il frammento come *"ciò che è il colmo di una interezza potenziale che aspira alla totalità come trascendimento di sé"* e poi la rovina-frammento come *"simbolo più alto di questa essenza intrinsecamente continua del costruire"*. La rovina quindi è frammento in quanto parte di un intero, ma solo se ne contiene in sé l'idea. L'interpretazione estetica della rovina, mutuata sul piano del rapporto tra antico e moderno, influenza e pervade la dimensione del progetto di architettura: Purini trasferisce l'idea della rovina-frammento alla costruzione contemporanea dimostrando che essa, per poter rispondere alla *venustas* vitruviana deve essere concepita come una rovina che, con la sua carica evocativa, rivela la vera essenza identitaria della costruzione. Il frammento si fa contemporaneo e diventa il *"luogo dell'ontologia del costruire"*, in cui il processo costruttivo è perennemente differito in quanto le diverse alternative d'intervento e il rischio della cancellazione del suo significato sono una garanzia contro una eventuale pericolosa razionalità unificante (Purini, 2006).

Sul piano figurativo, la rovina costituisce senza dubbio una perdita rispetto all'opera da cui discende; ma può anche succedere che l'opera non avesse in origine un valore artistico e che invece la rovina, per ragioni o vicende anche casuali, acquisisca una propria dimensione estetica secondo meccanismi del tutto autonomi: una dimensione estetica che nasca per "compensazione", che si generi

per effetto di un processo, di una “perdita” ed una “acquisizione” allo stesso tempo (Pareyson, 1954).

Non tutti i ruderi possono allo stesso modo acquisire una qualificazione estetica: in questo senso il problema dell’attribuzione di significato estetico rimane irrisolto e sicuramente il ruolo del “contesto” diventa fondamentale perché la sua dimensione, quella del luogo o del paesaggio, è piena di elementi ancestrali che facilmente consentono di attribuire un senso simbolico ai suoi elementi costituenti in virtù del legame “etico” che essi hanno con la memoria storica, anche nei suoi aspetti formativi e pedagogici (Fancelli, 2006).

L’estetica della rovina è quindi influenzata anche dalla carica di memoria di cui essa è portatrice e dall’insieme di simboli di cui è costituita; questi ultimi in particolare conferiscono all’oggetto antico una sorta di sacralità che cela “*una presenza, una trascendenza, quasi l’impronta di un Dio*”, e che produce nell’uomo una doppia sensazione di appartenenza ed estraneità, di rispetto e timore allo stesso tempo (Oreglia D’Isola, 2002).

C’è quindi un condizionamento morale che influisce sulla percezione del valore estetico di un rudere e ciò accade in virtù del fatto che a partire dal Ventesimo secolo, nella cultura occidentale la Storia si sostituisce a Dio e viene divinizzata.

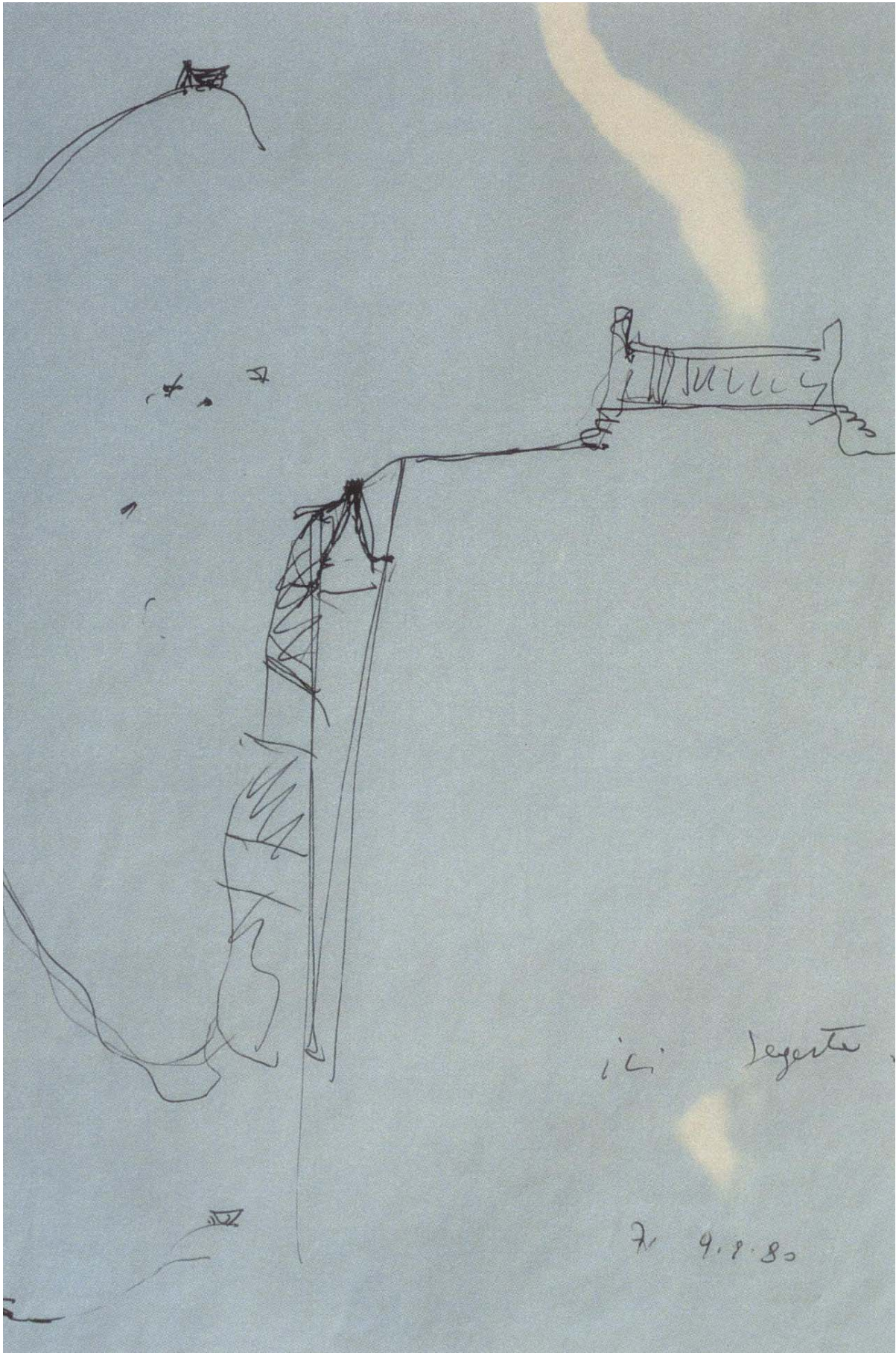
Le rovine, come scriveva Walter Benjamin, sono tra le più potenti metafore della cultura occidentale, sono il paradigma della caducità dell’uomo e delle sue opere, ma anche l’illusione di una possibile salvezza³⁶.

Il rapporto tra paesaggio e insediamento archeologico, fra rudere e città contemporanea rappresenta quindi la trasposizione dell’eterno contrasto fra sacro e profano e in questa prospettiva integrare alla vita di oggi un luogo segnato dalla presenza archeologica significa far entrare il sacro nella vita di tutti i giorni, portare l’assoluto e il divino nella sfera del reale, all’interno della vita dell’uomo, con l’evidente pericolo di compromettere la sacralità del rudere e di lederne il mito della memoria.

Il rapporto tra estetica intrinseca della rovina e città contemporanea ci rimanda all’estetica kantiana che sottolinea il legame con l’attività umana, però non di forma intima e isolata, ma nella sua proiezione esteriore, cioè nella relazione dell’uomo con gli altri; secondo un’interpretazione di matrice kantiana, quindi, non si può parlare di valore estetico di una rovina se non in relazione ad un’attività umana, e questo ci porta alle riflessioni di Muntañola³⁷ il quale, parlando del luogo, fa riferimento sia ad aspetti di natura fisica che ad aspetti di tipo sociale, vincolando la questione estetica al problema etico: il valore estetico di un luogo dipende dall’uso sociale che di questo luogo viene fatto; nel momento in cui un qualsiasi luogo viene estromesso dalle azioni dell’uomo, esso perde la sua valenza estetica, che passa da un livello reale ad un livello potenziale.

³⁶ “Le allegorie sono nel campo del pensiero quello che le rovine sono nel campo delle cose”, Benjamin, W. (1976), *Angelus Novus*. Einaudi, Torino.

³⁷ Muntañola, J. (1978), *Topogenesis 1*, Oikos Tau, Barcelona.



_Francesco Venezia, progetto per la Risalita all'Acropoli di Selinunte, Trapani, 1980.

1.5_IL RUOLO DEL PROGETTO: DAL PUROVISIBILISMO ALL'APPROCCIO DIALOGICO

Valore storico e valore emozionale

*“Il passato è interessante non solo per la bellezza che da esso hanno saputo estrarre gli artisti per i quali questa costituiva il presente, ma anche il passato, per la forza del suo valore storico. Lo stesso succede con il presente: il piacere che sentiamo per la rappresentazione del presente dipende non solo dalla bellezza con la quale si adorna, ma anche dalla sua essenziale qualità di presente”*³⁸.

“Valore storico” significa valore come fonte storica, che dipende da fattori come l’eccezionalità, la rarità, ecc. ed è quindi definibile solo attraverso la ricerca e la conoscenza; al contrario di quanto generalmente avviene nel mondo contemporaneo, dominato dal fenomeno della “democrazia estetica” che, aggiungendo alla conservazione ad oltranza l’idea di “bene culturale”, estende il concetto di “opera” e permette a tutto indistintamente di sopravvivere alla disparizione temporale, utilizzando a questo fine (in chiave estetica) le armi della storia e del pensiero storico che rende ogni segno documento, ogni traccia opera, ogni gesto monumento, ogni immagine icona (Pedretti, 1997).

Queste considerazioni ci consentono di mettere in relazione il valore che si attribuisce all’ antico con quello che si attribuisce al nuovo; tale attribuzione risulta fortemente condizionata da un lato dalla percezione del luogo e dall’altro dal livello di religiosità che regola il rapporto tra “sacro” (l’antico) e “profano” (il moderno): questi parametri caratterizzano la cultura di una società, il suo “sentimento” nei confronti delle cose e la distanza (maggiore o minore) tra il valore oggettivo delle cose e quello soggettivo che ad esse viene attribuito; un valore quindi “emozionale” che si aggiunge a quello “nozionale”:
“Un lugar es a la vez una orientación para la actuación (o sea una “noción”) y una modulación de la relación con el cuerpo del otro, siempre mas o menos presente o ausente en el (o sea una emoción) (Muntañola, 1978).

Dietro un oggetto o un sito archeologico possono esserci numerosi significati, non necessariamente legati alla sua materialità o alla sua tipologia. Il ruolo del progetto è quello di interpretare da vari punti di vista i significati e i simboli sia della cultura di origine che di quella di arrivo.

Il valore estetico del progetto: bellezza e necessità

A questo punto si pone il problema di definire il valore estetico del progetto e di valutarne la compatibilità con quello potenziale delle rovine.

Platone dice nel Timeo: *“A mio avviso si devono innanzitutto distinguere queste cose: che cos’è ciò che sempre è e non ha nascita, e che cos’è ciò che sempre si genera, e che mai non è? L’uno si apprende con l’intelligenza e mediante il ragionamento, poiché è sempre allo stesso modo, l’altro si congettura con l’opinione mediante la sensazione irrazionale, poiché si genera e muore, e in realtà non è mai.*

³⁸ Baudelaire, C. (1981), *Scritti sull’arte*, Einaudi, Torino (Trad. it. A cura di G. Guglielmi e E. Raimondi).

Tutto ciò che è generato si genera necessariamente per una causa: infatti per ogni cosa è impossibile generarsi senza una causa.

Quando l'artefice, rivolgendo il suo sguardo verso ciò che è sempre allo stesso modo e servendosi di una tale entità come di un modello, realizza la forma e la proprietà di qualche cosa, è necessariamente bello tutto quello che in questo modo realizza. Non è bello se invece ha prestato attenzione a ciò che è soggetto a generazione, servendosi appunto di un modello generato. La prima è la specie del modello, che è intelligibile e sempre allo stesso modo, la seconda è l'imitazione del modello, che ha nascita ed è visibile" (...) "La genesi di questo mondo è mista, derivando da una composizione di necessità e intelligenza. L'intelligenza dominò la necessità, persuadendola a muovere verso l'ottimo bene la maggior parte delle cose che si generavano, e così, poiché la necessità si era lasciata dominare da una saggia persuasione, venne in principio realizzato quest'Universo"³⁹.

In questo passaggio del Timeo vi sono due questioni strettamente legate al problema estetico: la "bellezza" e la "necessità della creazione".

Se il reperto archeologico è "ciò che sempre è e non ha nascita", esso sarà anche parte consolidata del paesaggio, inscindibile dal resto del luogo in cui si trova. Il progetto di architettura, come una delle possibili soluzioni al problema dell'integrazione estetica, sarà "bello" se verrà realizzato utilizzando il reperto come modello, e solo se a seguito di una profonda acquisizione di conoscenza di esso, attraverso l'intelligenza ed il ragionamento.

Il valore estetico di un progetto di architettura, quindi, è vincolato all'acquisizione del reperto come modello, il che significa che affinché al nuovo sia riconosciuto un valore estetico, è necessario che esso tenga conto del valore estetico insito nel rudere stesso: *"Compito degli antichi era essenzialmente trasformare, montandole, materie in elementi di architettura. Il nostro è quello, più modesto, di assemblare prodotti pre-significati tentando di far assumere ad essi un nuovo senso, lavorando sulla loro disunità o cercando fra queste un comune terreno di connessione, cioè in qualche modo negando l'idea di montaggio come tecnica compositiva, ma nello stesso tempo utilizzando il montaggio come tecnica costruttiva"* (Gregotti, 2002).

Per ciò che riguarda la necessità dell'intervento (tutto ciò che è generato si genera per una causa), l'inserimento del nuovo deve avvenire laddove esista un problema oggettivo da risolvere, o nel momento in cui si rilevi una frattura fra la rovina e la vita dell'uomo, in modo da ristabilirne attraverso il progetto d'architettura la relazione perduta: *"conservare è un obbligo morale, ma musealizzare no, ed è quindi necessario chiedersi dove convenga farlo e se convenga farlo"* (Ruggieri Tricoli, 2004).

Queste considerazioni collegano, anche nel caso del "nuovo", il problema estetico alla questione etica, perché, come ancora ricordato da Muntañola⁴⁰, dato che i termini secondo i quali si produce il significato estetico di un oggetto architettonico sono definiti dalla poetica, ed essendo questa l'espressione della relazione fra oggetto architettonico e il suo contesto vivo, fisico e sociale, il valore estetico di un oggetto inserito in un contesto antico è vincolato alla sua capacità di costruire con esso un dialogo; tale virtù è una virtù etica.

³⁹ Reale G. (2000), *Platone, Timeo*, Bompiani, Milano.

⁴⁰ Muntañola, J. (1981), *Poetica e architettura*, Aqnagrama, Barcelona.

Il valore etico del progetto: la doppia dialogia

Il progetto di architettura segna senz'altro il punto di crisi nel dialogo con la storia e può determinare "rottture" o situazioni di disequilibrio temporaneo: ma la "rottura" non è un fattore negativo in sé perché l'unità urbana e la definizione della sua *forma urbis* possono costruirsi o ri-costruirsi anche a seguito di un gran numero di "rottture", quali sono le costruzioni di diversi edifici o le trasformazioni effettuate in differenti periodi storici nello stesso luogo urbano: *"La vita è l'inizio della morte, però la morte è la condizione della nuova vita. La legge eterna delle cose si compie nel divenire costante. Non c'è colpa, né in conseguenza redenzione, ma innocenza del divenire"* (Nietzsche, 1872).

La visione purovisibilista, che ha prodotto un approccio sui ruderi di tipo meramente contemplativo caratterizzato dal "divieto di fare per non danneggiare" e basato sul principio della conservazione estetica, ha dimostrato forti limiti misurabili osservando il degrado in cui sono caduti i giacimenti archeologici negli ultimi decenni.

Affinché il patrimonio archeologico si possa conservare e tramandare alle generazioni future è necessario che se ne tuteli il valore etico che risiede nella sua capacità di partecipare in quanto luogo alle attività dell'uomo e della città contemporanea.

La finalità di un'azione di trasformazione è quella di creare o trasformare uno spazio affinché in esso si possano svolgere determinate attività; è l'azione umana che trasforma uno "spazio" in un "luogo", nel momento in cui lo dota di un passato, di un presente e di un futuro: lo spazio, divenuto luogo, costruisce a sua volta un ponte tra l'uomo e la storia instaurando, alla fine di questo processo evolutivo, una "cultura del luogo" in cui l'oggetto architettonico *"è da intendere non solo in relazione alla peculiarità del clima, della luce, dei venti, dei materiali e dell'orografia ambientale, ma anche in rapporto al substrato antropologico dei valori sociali, religiosi e simbolici stratificati nella memoria collettiva"* (Gravagnuolo, 1997).

Dal punto di vista etico, il progetto d'architettura si valuterà in funzione di due variabili:

- La capacità di generare un dialogo con le varie parti che costituiscono il contesto archeologico;
- La possibilità di recuperare l'estetica intrinseca delle rovine, facendola passare da una dimensione potenziale ad una reale;

Essendo il paesaggio archeologico estremamente complesso poiché costituito da parti distanti fra loro sia spazialmente che temporalmente, al progetto di architettura sarà riconosciuto un valore etico in base alla sua capacità di far convivere queste due istanze attraverso modalità che dipenderanno dai singoli casi: in questo senso non sarà più sufficiente parlare di approccio dialogico, ma si dovrà ampliare il concetto a quella che chiameremo "doppia dialogia".

Il concetto di “doppia dialogia”, acquisendo l’interpretazione “per elementi” del fenomeno architettonico elaborata da Rogers⁴¹, si pone in continuità con l’approccio analogico e, avvicinandosi alla politica della “situazione”, supera l’approccio critico in base al quale l’unica via possibile è rappresentata dall’integrazione: *“Lo que debemos hacer es encontrar una logica que comience en lo que tenemos; una táctica de simple mejora de lo que ya existe. Ya no existe arquitectura buena o mala; no hay juicio crítico previo a la acción. Una arquitectura inteligente deberá considerar el contexto como una composición efímera que debe ser modificada”* (Nouvel, 1998).

La doppia dialogia recupera inoltre il ruolo fondamentale della storia e del contesto con le seguenti modalità:

Il rapporto con la storia si traduce, sul piano ontologico, nel rapporto tra storia ed essere, dove l’essere è inteso come libertà a sua volta concepita come iniziativa creativa: “essere è far essere”, nel senso dell’essere come produttore e generatore di nuova vita. Se l’essere è libertà, esso è anche “crescita”: il dinamismo della libertà creativa non distrugge il passato ma ne fa un punto di riferimento per il nuovo; di qui il rispetto dell’antico (e quindi del segno storico) come valore per il progetto che viene dal rispetto per la libertà e per l’essere che è libertà (Cavaciuti, 2006).

Il contesto, *“che si può largamente paragonare alla somma di esigenze e di obblighi, trova il suo completamento sensato in una forma che gli è adatta, mentre la forma incorpora la somma delle qualità che soddisfano il contesto. Una forma si adatta ad un contesto se favorisce una coesistenza senza attriti fra entrambi. Si può quindi interpretare il processo di progettazione quale un’impresa per neutralizzare o smorzare quei fattori che generano il poco desiderato attrito fra una forma e il suo contesto. Il progetto risulta dal limare sul negativo”* (Bonsiepe, 1967).

Nel rapporto tra progetto e contesto, la doppia dialogia acquisisce la concordanza tra il concetto di “territorio” e quello di “progetto” elaborata da André Corboz⁴² ed introduce quello che Alvaro Siza chiama “tono” di un intervento architettonico: poiché la capacità trasformatrice dipende dall’intenzione, dall’uso e dal carattere di ciascun caso, l’etica del progetto sta proprio nella ricerca del tono adeguato rispetto al contesto: l’azione progettuale non è la somma di un atto tecnico più un atto creativo “che lasci le tracce della nostra epoca”, bensì un intervento che renda leggibili le relazioni tra le diverse parti, rinunciando anche al suo protagonismo formale.

⁴¹ In particolare, Rogers sottolinea la necessità di *“penetrare integralmente il fenomeno architettonico nei suoi riflessi con l’uomo che lo vive e con l’ambiente nel quale si manifesta, nell’ambiente sociologico e con i mezzi tecnologici, mediante i quali si realizza fisicamente ed esteticamente”* (Rogers, 1961).

⁴² André Corboz nel suo saggio “Il territorio come palinsesto, pubblicato sulla rivista Diogene n. 121 nel 1983, scrive che *“Perchè l’entità del territorio sia percepita come tale, è dunque importante che le proprietà ad esso riconosciute siano ammesse dagli interessati. Il dinamismo dei fenomeni di formazione e di produzione prosegue nell’idea di un perfezionamento continuo dei risultati, in cui tutto è correlato: individuazione più efficiente delle potenzialità, ripartizione più coerente dei beni e dei servizi, gestione più adeguata, innovazione delle istituzioni. Di conseguenza, il territorio è un progetto”*.

1.5_L'ETICA DEL PAESAGGIO ARCHEOLOGICO

Contemplazione e azione

“Ciò che conta, nel paesaggio, non è tanto la sua obiettività quanto il valore attribuito alla sua configurazione. Questo valore è e non potrebbe essere che culturale” (Corboz, 1983).

Una volta stabilito che le rovine hanno un valore estetico autonomo e che esso è vincolato alla relazione fra esse e l'attività umana, bisogna definire in che termini è possibile definire e valutare la qualità etica di un paesaggio archeologico.

Innanzitutto bisogna precisare che i ruderi archeologici, in quanto espressione di una cultura, di un sapere, non rientrano nella distinzione aristotelica fra “filosofia delle cose umane” e “filosofia delle cose della natura”, ma costituiscono l'incrocio fra queste due categorie. E bisogna precisare inoltre che il paesaggio è la natura vista attraverso una cultura, cioè è espressione delle relazioni tra l'ambiente naturale e la società, ma è anche il rapporto tra presente e passato all'interno del quale la rovina si inserisce in maniera decisiva, con l'ulteriore capacità potenziale di prefigurare il rapporto tra presente e futuro (Pucci, 2006).

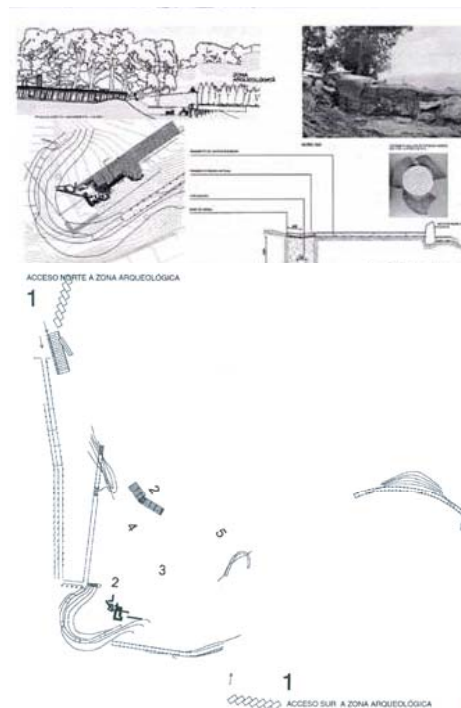
Lo stesso termine “*landscape*”, oggi molto in voga, esprime una dimensione culturale del paesaggio inevitabilmente situata nell'attualità, che si manifesta non tanto per la sua obiettività quanto per il valore che viene attribuito alla sua configurazione: ancora una volta ci si sposta dal tema delle cose al tema del loro significato (Corboz, 1983).

La domanda da porsi pertanto è: esiste un'etica del paesaggio archeologico? In base a quale etica è possibile effettuare delle modificazioni attraverso l'inserimento del progetto d'architettura?

Massimo Venturi Ferriolo attribuisce al paesaggio archeologico un valore etico in quanto espressione del culto degli uomini per il divino: *“Forma della commozione creativa dello spirito umano, ogni espressione del culto trae impulso dal divino che si annida nel paesaggio, dominandolo e impregnandolo di sacralità. Esso appartiene, in quanto creazione, al genere monumentale, perché plasmato da un “processo creatore” e testimone di “una vera e propria apparizione della divinità”⁴³.*

La presenza del divino dà quindi origine al luogo che, a sua volta, *“plasma le comunità, la cui formazione è connessa al proprio paesaggio, alla totalità dell'immagine del mondo vissuto afferrata dalla contemplazione. Tra popolo e luogo il legame è stretto e vitale, etico; un rapporto di appartenenza rivelabile con la percezione del giusto e del divino” (Hillman, 1977).*

Il luogo, quindi, non è solo il prodotto dell'azione dell'uomo sul paesaggio, ma anche entità che produce e plasma la civiltà di un popolo; questa caratteristica viva, dinamica, consente di definire il paesaggio archeologico, che è il risultato dell'operosità dell'uomo sulla natura, come una realtà etica il cui valore risiede nell'azione, nella pienezza di attività.



_Magda Saura Carulla, Parco Archeologico della Cadira del Bisbe, Premià de Dalt (Barcellona), 2000-2002.

⁴³ Venturi Ferriolo, M. (2002), *Etiche del paesaggio. Il progetto del mondo umano*, Editori Riuniti, Roma.

Il rapporto fra valore estetico e valore etico è ben espresso da Rosario Assunto che definisce il paesaggio archeologico come *“realtà estetica che noi contempliamo vivendo in essa”*⁴⁴.

L'unione del godimento visivo e dell'azione, ovvero il principio di inseparabilità della contemplazione dal vivere all'interno di un luogo storico definisce il valore etico di un paesaggio archeologico, che ha valore quindi solo se relazionato al presente.

Testo, enunciato e discorso

Ai fini di una maggiore comprensione nell'analisi delle componenti etiche del paesaggio, è utile operare una trasposizione dall'ambito letterario e rifarsi alle riflessioni di Michel Foucault: interpretando il territorio o la città come un *“testo”*, possiamo assimilare il progetto all'idea di *“enunciato”* e il paesaggio a quella di *“discorso”*.

Se consideriamo la rovina come *“segno”*, potremo affermare che una serie di segni diventa *“enunciato”* nel momento in cui per essa sia possibile individuare un rapporto con *“qualcos'altro”* che concerna proprio lei (il suo valore estetico indipendente dall'unità figurativa originaria) ma non la sua causa (i motivi che hanno determinato la sua attuale configurazione) o le sue parti costituenti (i frammenti).

Interpretando il territorio (extraurbano o urbano) come *“testo”*, si può facilmente stabilire che l'*“enunciato”*, a differenza di una semplice frase (un qualsiasi brano urbano), affinché si possa definire tale ha bisogno di acquisire un rapporto con un determinato *“contesto”*.

Il *“contesto”* non è però un *“insieme”* di elementi tra cui il sito archeologico, bensì un *“sistema di enunciati”* che forma una trama complessa i cui i margini o *“limiti”* hanno dei rapporti di natura sia orizzontale che verticale; in particolare, il rapporto di tipo verticale si ha quando l'*“enunciato”* è parte di un enunciato più grande (es. i resti di una *domus* romana sono parte di un insediamento romano più grande), la cui relazione si stabilisce esplicitamente o implicitamente per mezzo di rimandi, riferimenti, richiami.

Così come costituisce enunciato un sito archeologico, può essere un enunciato anche il progetto di architettura, che col precedente definisce invece un rapporto di tipo orizzontale.

Con riferimento al progetto, si delineano alcune caratteristiche dell'enunciato che riguardano la possibilità di definire delle formulazioni capaci di ripetere, modificare, adattare o opporsi alle caratteristiche di altri enunciati prodottisi precedentemente (es. il sito archeologico), che possono così essere in diverse forme *“riattualizzati”*.

Ma l'*“enunciato”*-progetto si caratterizza anche per la capacità di formulare le possibilità future di altri enunciati, intese sia come nuove configurazioni degli enunciati esistenti, sia come nuovi enunciati ancora inesistenti, dei quali in particolare esso predispone la possibilità ontologica come *“conseguenza”*, *“successione”* o *“replica”*.

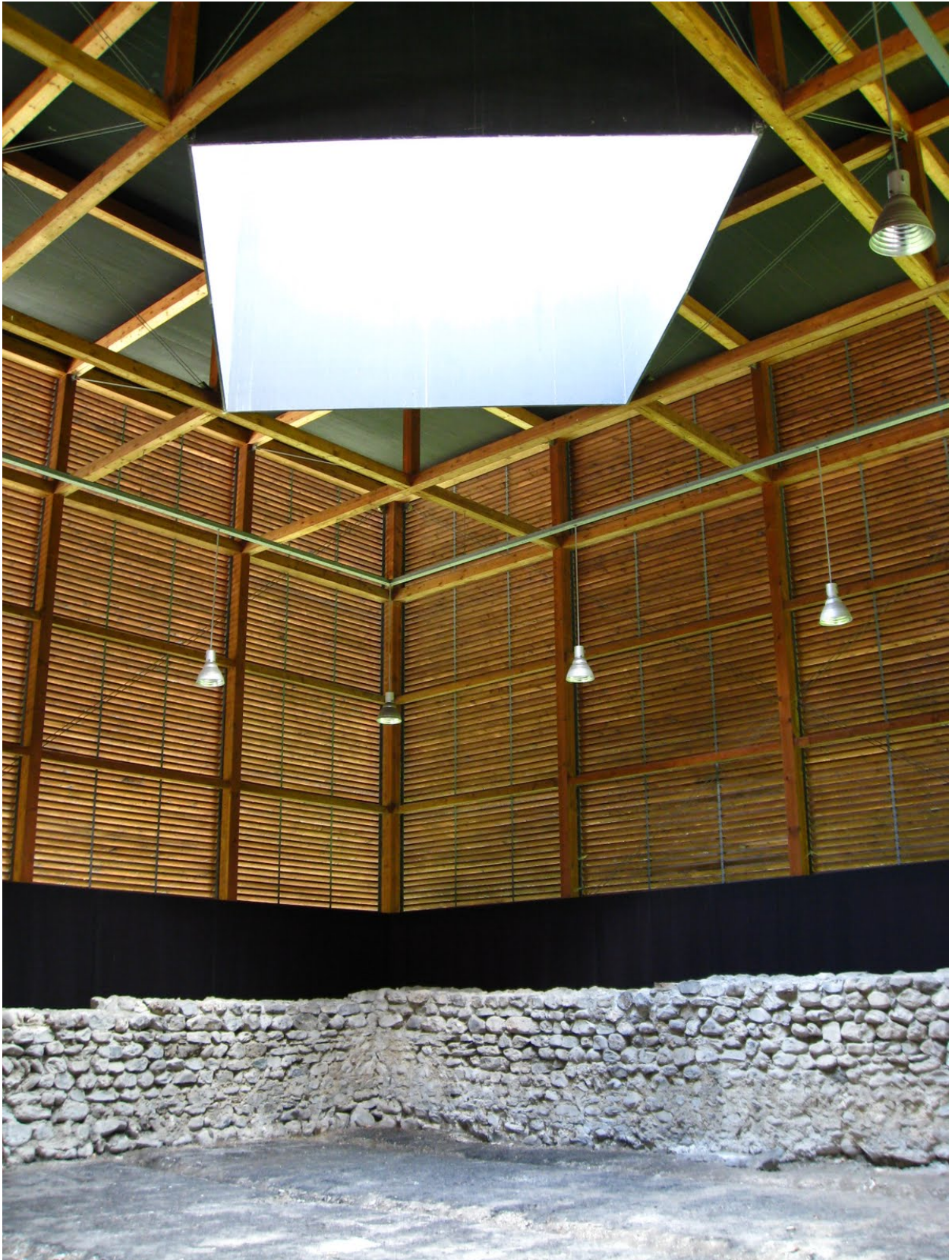
⁴⁴ Assunto R. (1994), *Il paesaggio e l'estetica*, Novecento, Palermo.

Un'altra caratteristica fondamentale dell'enunciato-progetto è il suo rapporto con l'entità disciplinare (la letteratura e, per trasposizione, l'architettura), con cui deve condividere lo "statuto" (le regole disciplinari) e rispetto alla quale esso ha la possibilità di conservarsi, valorizzarsi ed acquisire la plausibilità necessaria per costituire esso stesso parte di questa disciplina e completare il percorso che dalla teoria porta alla pratica e dalla pratica di nuovo alla teoria.

Sia il sito archeologico che il progetto, in quanto enunciati, non possono esistere in sé (nel senso che non possono esistere i loro significati) se non in relazione ad altri enunciati, sui quali appoggiano e rispetto ai quali si distinguono; non possono esistere nemmeno senza una "materialità" e ciò vuol dire che i rispettivi significati non possono determinarsi in assenza di una effettiva "realizzazione", intesa come la configurazione fisica della loro idea generatrice.

L'insieme degli enunciati (i siti archeologici, il progetto, altri enunciati eventualmente esistenti e aventi un rapporto con questi ultimi) definisce il "discorso", il cui concetto per trasposizione coincide con quello del "paesaggio", inteso come sistema in cui si formano tutti gli enunciati che ad esso appartengono.

Questa trasposizione consente di dimostrare che il paesaggio non è un'unità retorica o formale e non è ripetibile; non è nemmeno una forma ideale e a-temporale; al contrario, esso ha un "tempo" nel senso che ha una storia, ma il suo rapporto con la storia non è di causa-effetto (non è importante il perché esso abbia rispetto alla storia quella configurazione e perché tale configurazione sia stata definita proprio in quel punto della storia), ma di appartenenza in quanto parte di essa, frammento di essa, unità e discontinuità della storia stessa: la sua identità è data dai suoi limiti, dalle sue fratture, dalle sue trasformazioni, dai modi specifici della sua temporalità (Foucault, 1969).



_Peter Zumthor, Edificio di protezione delle Rovine Romane, Coira (Svizzera), 1986.

2_IL PROGETTO CONTEMPORANEO NELLE AREE ARCHEOLOGICHE

2.1_LE CATEGORIE DI INTERVENTO

Nel momento in cui le rovine vengono alla luce, esse pongono una serie di problemi di natura progettuale che dipendono da un lato dalle caratteristiche dell'insediamento archeologico e dall'altro dalle modalità del loro ritrovamento.

In linea generale, la definizione di un nuovo sistema etico di valori, propedeutico all'inquadramento di operazioni reinterpretative sull'antico, passa attraverso la preliminare codificazione del ruolo del "contesto", da intendersi come insieme organico degli spessori narrativi del tempo, dei luoghi, delle forme e delle tecniche, e da distinguersi in funzione del rapporto con i centri urbani tra "contesto urbano" e "contesto extraurbano".

Nel primo caso il tema dell'area archeologica si fonde con i più generali temi urbani legati allo spazio pubblico e all'integrazione tra antico e moderno; nel secondo caso il tema archeologico si inquadra in quello del paesaggio e del rapporto tra elementi antropici ed elementi naturali.

Dal punto di vista del rapporto tra rovine e contesto territoriale, si possono quindi raggruppare le aree archeologiche in tre macrocategorie di riferimento:

- Insediamenti all'interno del centro urbano;
- Insediamenti contigui al centro urbano;
- Insediamenti isolati.

In funzione delle modalità di ritrovamento, che possono determinare un diverso atteggiamento da parte del progetto, è opportuno distinguere tra:

- Insediamenti fuori terra;
- Insediamenti entro terra (venuti alla luce durante i lavori).

La comprensione delle questioni etiche del paesaggio sul piano teorico-critico necessita di una approfondita analisi di una casistica di esperienze progettuali realizzate sul territorio, rispetto alle quali ci si chiede in quale maniera la rovina possa influenzare il processo progettuale e che tipo di rapporto l'architettura costruita definisca con il sito archeologico; quali siano le eventuali implicazioni teoriche e gli esiti progettuali del progetto d'architettura in presenza di tracce del passato.

L'ambito di riferimento si assume essere quello europeo di area mediterranea, poiché esso contiene la maggior quantità di reperti e testimonianze storico-archeologiche di elevatissimo valore che ne costituiscono di fatto, unitamente alla dimensione del paesaggio (urbano ed extraurbano), il principale fattore identitario. E' evidente, ed è stato già sottolineato, come il "valore" sia riferito ad un complesso insieme di categorie, all'interno delle quali però la dimensione "emotiva" è quella che caratterizza di più il contesto europeo, a differenza di altre civiltà (es. in Cina) nelle quali è più difficile riscontrare una strategia consapevole di tutela, anche "materiale", delle rovine.

I progetti analizzati come "casi studio" non sono riconducibili a meri interventi di restauro architettonico o di consolidamento statico, né ad operazioni finalizzate unicamente alla conservazione fisico-materica o alla ricostruzione filologica per anastilosi; si tratta di esperienze di architettura in cui a partire da una necessità concreta, il

“nuovo” rileva un’interruzione nella naturale continuità delle relazioni storiche, fisiche e sociali di un determinato contesto e, nella sua completa autonomia (ad eccezione dei vincoli di programma), esprime una sua interpretazione del rapporto con la rovina e con il paesaggio contemporaneo. In particolare, le questioni analizzate per ciascun progetto riguardano:

- La conservazione e la protezione dell’area archeologica;
- La ridefinizione dei rapporti insediativi, morfologici e spaziali del territorio (urbano o extraurbano), modificato dal rinvenimento dei ruderi;
- Il rapporto tra scavo e progetto e l’integrazione dei reperti al resto della città o al paesaggio;
- L’accessibilità, la fruibilità e la percorribilità dei reperti in modalità diverse da parte di categorie di persone differenti: studiosi esperti, appassionati, curiosi, turisti, ecc.;
- La definizione del rapporto tra la dimensione generale (paesaggistica, urbana o extraurbana) dell’insediamento archeologico e quella particolare del singolo reperto;
- La leggibilità e la comprensione dell’area archeologica in rapporto alle sue stratificazioni, con questioni legate al rapporto dentro/fuori, all’articolazione dei limiti e delle soglie, al contrasto tra condizioni statiche e condizioni dinamiche.

I casi studio contemplano esempi illustri e lavori meno noti individuati tra quelli realizzati e “permanent” (distinti cioè dalle strutture effimere o a carattere temporaneo) rispetto all’intera letteratura esistente e rappresentano un quadro esaustivo delle esperienze di progettazione nelle aree archeologiche relativo agli ultimi venticinque-trent’anni.

I progetti sono articolati in categorie tipologiche, così come di seguito individuate, secondo un principio di “trasversalità”, che prevede cioè che ciascuno di essi possa essere riconducibile a più di una contemporaneamente ed essere quindi confrontato e comparato con gli altri su più livelli di analisi. In base al rapporto con il contesto archeologico e territoriale:

- a) Interventi su insediamenti in zone urbane;
- b) Interventi su insediamenti in zone extraurbane;
- c) Interventi nei pressi delle aree archeologiche.

In base alle modalità di musealizzazione:

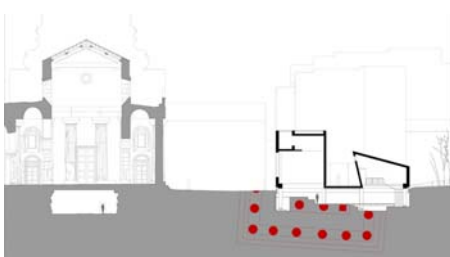
- d) Strutture museali/espositive chiuse;
- e) Interventi di musealizzazione “open air”;
- f) Parchi archeologici.

In base alle modalità di protezione:

- g) Sistemi di protezione/ copertura con nuove morfologie;
- h) Sistemi di protezione/copertura con rinterro;
- i) Interventi modificati a seguito di ritrovamenti in corso d’opera.

Interventi su insediamenti in zone urbane

Questi interventi si caratterizzano per il fatto di essere chiamati a definire un dialogo non solo con le rovine ma anche con un ben definito contesto urbano; pongono quindi problemi di “ricucitura”, di connessione con il tessuto urbano consolidato. Possono riguardare sia operazioni di protezione-musealizzazione, sia di creazioni di parchi archeologici urbani (che si configurano però più come giardini), sia di costruzione di veri e propri edifici-museo. In tutti i casi, essendo la quota archeologica al di sotto di quella della città, gli interventi inclusi

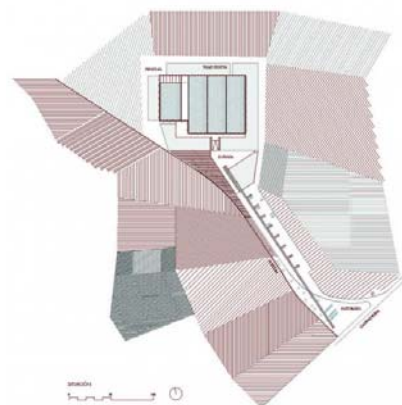


_Vincenzo Latina, Padiglione d’accesso agli scavi dell’Artemision, Siracusa (Italia), 2012.

in questa categoria contemplano come punto di partenza la definizione del recinto archeologico e del rapporto con la struttura viaria (carrabile o pedonale), oltre che morfologica della città.

Interventi su insediamenti in zone extraurbane

Questa categoria è riferita agli interventi che si confrontano con insediamenti archeologici isolati, al di fuori dei contesti urbani. In questo caso il tema è quello del rapporto con il paesaggio, sia nella sua dimensione naturale che in quella antropica. Generalmente gli insediamenti archeologici extraurbani hanno una dimensione molto grande, dovuta alla sostanziale mancanza di vincoli nella delimitazione dell'area di scavo, di conseguenza gli interventi, quando non riguardano grandi operazioni di musealizzazione, riguardano generalmente sistemi di copertura/protezione dei reperti, realizzazione di piccole volumetrie di accoglienza o servizio, sistemazioni ai fini dell'accessibilità.



_Paredes&Pedrosa, Copertura della Villa Romana La Olmeda, Palencia (Spagna), 2009.

Interventi nei pressi delle aree archeologiche

Questi interventi si distinguono dai precedenti per il fatto di sorgere non direttamente sulle aree occupate dai ruderi ma esternamente ad esse; non sono legati ad una necessità di protezione, bensì piuttosto alla creazione di strutture museali o alla riqualificazione di spazi pubblici attorno alle rovine. In questi casi, il dialogo con l'antico non si configura come una scelta obbligata che deriva da una necessità di musealizzazione o di protezione, ma come strategia del tutto interna alla dimensione etica del progetto di architettura.



_Guillermo Vazquez Consuegra, Centro visitatori dell'area archeologica di Baelo-Claudia, Bolonia, Cadice (Spagna), 1998-2007.

Strutture museali/espositive chiuse

Nonostante costituiscano il sistema di protezione più efficace, gli interventi riconducibili a questa categoria pongono due ordini di problemi principali: l'invasività delle strutture del nuovo edificio sulle rovine e la necessità di stabilire un sistema di microclima interno non lesivo dei reperti (soprattutto quando si tratta di mosaici, dipinti).

Interventi di musealizzazione "open air"

Questa categoria si riferisce ad interventi che, assecondando quella che sembra essere oggi la tendenza dominante, mantengono "in loco" gli oggetti rinvenuti dallo scavo anziché portarli lontano dai luoghi di ritrovamento: di fatto, l'attività archeologica (l'attività di scavo, di rilievo, di studio da parte degli specialisti) diventa in sé oggetto di musealizzazione e acquisisce una funzione educativa per i visitatori, trasformando la tradizionale concezione del museo da "contenitore" a "laboratorio" di ricerca e conoscenza a diversi livelli di specialismo.

Parchi archeologici

I progetti di questa categoria si traducono anch'essi in interventi di musealizzazione "open air", ma a differenza di questi ultimi non prevedono necessariamente la costruzione di nuovi edifici e si configurano generalmente come parchi extraurbani, siti archeologici all'aperto, sistemi museali, in cui vi è un rapporto "dinamico" con il territorio dato dalla possibilità di visitare le rovine archeologiche in un sistema di percorsi che va al di là dell'area strettamente occupata dalle rovine.



_Marte.Marte Architekten, Parco Archeologico della Villa Romana, Rankweil (Austria), 2008.

Sistemi di protezione/copertura con nuove morfologie



_Cuesta/Duran/Conti, Copertura del sito archeologico del Santuario di Minerva, Breno, Brescia (Italia), 2000-2007.

Franco Minissi distingue le coperture dei siti archeologici in: coperture provvisorie, coperture permanenti con morfologie autonome e con funzione di musealizzazione, coperture permanenti con morfologie autonome rispetto alla articolazione planimetrica dell'impianto archeologico e con funzione di ricomposizione delle forme e delle dimensioni originarie, coperture permanenti con morfologie che rievocano gli spazi e i volumi originari con tecniche e tecnologie moderne reversibili e con funzione di ricomposizione delle forme e delle dimensioni originarie (Minissi, 1988).

In linea generale, la prima questione a cui devono rispondere le strutture di protezione/copertura è quella dell'individuazione di un equilibrio tra le necessità protettive dei ruderi e le esigenze di fruizione, laddove le prime richiedono una condizione di sostanziale isolamento, le seconde di maggiore apertura possibile.

Sistemi di protezione/copertura con rinterro



_EMBT, Mercato di Santa Caterina, Barcellona (Spagna), 1997-2005.

Cesare Brandi a proposito dei mosaici di Piazza Armerina scriveva: *"Ma si sa come sono fatti gli archeologi: a un certo punto, quel che a loro preme è di scavare. Ed è male. La roba scavata generalmente sta meglio sotto terra, dal punto di vista della conservazione, che all'aria libera: non c'è scavo e non c'è oggetto di scavo per cui l'esumazione non prospetti dei pericoli più gravi di quando ancora la terra ricopriva il relitto"* (Brandi, 1957).

Gli interventi di protezione/copertura con rinterro dello scavo (o a raso) riguardano gli interventi in cui la quota archeologica si trova molto al di sotto rispetto al piano di campagna. Riguardano prevalentemente le aree archeologiche urbane e si traducono generalmente in operazioni di rinterro parziale o totale dei ruderi quando non ci sia una rilevante necessità fruitiva, quando ai ruderi non venga riconosciuto un significato tale da giustificarne una musealizzazione e quando l'entità dei ritrovamenti non ecceda quella della funzione pubblica urbana della superficie al piano di campagna al di sopra di essi; oppure quando la condizione dei ruderi sia talmente precaria che il rinterro risulta l'unica garanzia di conservazione (Manacorda, 2009). In questa categoria rientrano anche gli interventi che prevedono sistemi di visita al di sotto della quota del rinterro, in una condizione museale interrata o ipogea.

Interventi modificati a seguito di ritrovamenti in corso d'opera



_Renzo Piano, Auditorium e Parco della Musica, Roma, 1997-2002.

Questa tipologia di intervento misura il dialogo con le rovine nella modalità attraverso cui il progetto accetta di modificarsi a seguito di ritrovamenti in corso d'opera. In tutti i casi la strategia è quella di musealizzare in loco i resti rinvenuti, ma sebbene i ritrovamenti costituiscano senza dubbio un valore aggiunto per la nuova costruzione, spesso la mancanza di un reale coordinamento tra le competenze disciplinari (in quanto non preventivamente e adeguatamente programmata) porta il progetto più che a modificarsi a sacrificare parte della sua superficie o del suo volume per dare spazio ai reperti rinvenuti. Gli spazi in cui i reperti vengono musealizzati risultano essere indipendenti dalla ragione che ha portato al progetto e poi allo scavo: si determina qui una tensione tra le esigenze legate all'archeologia e le funzioni originarie dell'intervento, che si risolve a volte integrando le due istanze in un unico sistema spaziale, a volte separando nettamente lo spazio dell'archeologia da quello del nuovo edificio.

2.2_LE MODALITÀ DI INTERAZIONE STORICA E SOCIALE

La capacità dialogica delle esperienze di intervento nelle aree archeologiche è oggetto di un'analisi che passa attraverso le diverse e specifiche modalità di interazione storica e sociale, le quali rappresentano i dispositivi e le forme attraverso cui i progetti dialogano con il contesto archeologico.

In particolare, l'analisi parte dall'acquisizione dei dati sull'insediamento archeologico relativamente ai suoi trascorsi storici (stratificazioni storiche, trasformazioni, precedenti interventi di restauro e/o sistemazione, caratteristiche morfologiche, sistemi originari di accesso, ecc.), al suo contesto (caratteristiche culturali, morfologiche, paesaggistiche, ecc.) e al suo valore come monumento (riconoscibilità, valore di testimonianza storica, valori extramateriali); successivamente si prendono in considerazione le esigenze e le necessità del progetto, che costituiscono il punto di partenza e che marcano la differenza dei casi analizzati rispetto ai tanti progetti non realizzati, per poi individuare i caratteri del progetto di architettura attraverso l'articolazione delle sue dimensioni estetiche (strategie retoriche e poetica), logiche (apparati epistemologici e semiotici) ed etiche.

Ai fini dell'analisi, vengono individuate e codificate le seguenti modalità di interazione storica e sociale per ciascun progetto:

- Grado o livello di astrazione;
- Dialogo tra epoche diverse;
- Definizione del recinto archeologico;
- Grado di oggettività.

I livelli di astrazione

L'astrazione è un processo attraverso cui il progetto consente alla rovina archeologica di passare da uno stato di rudere ad una dimensione contemporanea che elimini il gap spazio-temporale tra antico e nuovo e crei una nuova forma di dialogo. Si basa su un metodo allusivo che riguarda sia la definizione delle forme che la scelta dei materiali e che costruisce un rapporto con la rappresentazione e con il disegno incentrato sulla perentorietà del segno progettuale e sulla sua esattezza scientifica.

Negli spazi interni, l'astrazione è spesso funzionale alla creazione di dimensioni introverse e condizioni di illuminazioni per le rovine che in qualche modo ricreano il carattere ipogeo della loro situazione originaria precedente lo scavo: un dispositivo ben diverso rispetto agli approcci che caratterizzavano le esperienze degli anni Cinquanta e Sessanta in cui la principale finalità dei meccanismi di astrazione delle forme e dei materiali era la trasparenza e la leggerezza del nuovo contrapposta alla massività dei muri antichi.

L'astrazione rappresenta infine anche una certa forma di legame con il contesto "mediterraneo" nella misura in cui si esplicita attraverso la rarefazione delle forme di matrice purista che implicitamente richiamano l'architettura spontanea delle coste del Mediterraneo.

Il dialogo tra epoche diverse

"Il gioco di distruzione-costruzione-restituzione alla luce mira esplicitamente alla creazione di un insieme inedito" (...). "Un insieme scolpito nella massa composta della storia e posto in contiguità,

come in una immensa installazione, con alcune parti più recenti della città” (...). “Il risultato è sempre un paesaggio, cioè la riunione di temporalità diverse”(…). “Il paesaggio delle rovine non riproduce integralmente alcun passato e allude intellettualmente ad una molteplicità di passati”(…). “Le rovine sono il culmine dell’arte nella misura in cui i molteplici passati ai quali esse si riferiscono in modo completo, ne raddoppiano l’enigma esacerbandone la bellezza” (...). “Le rovine esistono attraverso lo sguardo che si posa su di esse. Ma fra i loro molteplici passati e la loro perdita funzionalità è possibile percepire un tempo al di fuori della storia” (...) “un tempo che non è quello di cui parlano i manuali di Storia o che i restauri cercano di richiamare in vita” (...). “Un tempo perduto che l’arte talvolta riesce a ritrovare”. (Augé, 2003).

Il dialogo tra epoche diverse è la capacità del progetto di architettura di costruire una relazione tra i molteplici passati che gli insediamenti archeologici contengono e tra questi e il tempo presente.

Il “tempo dello scavo”, il “tempo della costruzione” e il “tempo della fruizione” sono solo alcuni dei momenti della storia rispetto ai quali il progetto definisce un dialogo assumendo una distanza a-storica, nel senso che i vari momenti storici non vengono riorganizzati in maniera sequenziale in base alla loro datazione (come può avvenire per lo storico o per il restauratore) ma in maniera organica in una dimensione a-temporale (Augé, 2004).

Questa modalità d’interazione non si riferisce tanto alla funzione del progetto di proteggere o riqualificare le rovine, ma di renderle comprensibili, di dotarle di un contenuto o di ricollocarle su un territorio in cui il passare del tempo ha cancellato parti della storia eventualmente presenti nella memoria collettiva ma assenti nelle loro “tracce”.

Il progetto quindi come ponte fra i dati che servono per ricomporre la storia e i legittimi eredi della stessa, attraverso l’unico elemento comune ad entrambi: il luogo in cui essa si sviluppa (De La Iglesia, 2002). Ma anche come *“Narración que no se interponga a la pluralidad de las fuentes y no prescriba la aparición de una autoridad recompackante”* (Pizza, 1994).

I dispositivi a disposizione del progetto sono in questo caso le azioni dell’“accedere” e del “percorrere”: l’accedere è l’avvicinamento inteso come parte di un processo conoscitivo più ampio che consente una corretta lettura del luogo, distinguibile in “avvicinamento lento” e “percezione simultanea”.

L’avvicinamento lento, laddove consentito dalle condizioni del contesto, è una scoperta progressiva, graduale, attraverso la selezione di singole parti che vanno poi a formare il tutto.

La percezione simultanea è l’impatto diretto e contestuale su tutte le parti che guida poi alla successiva percezione e comprensione dei singoli dettagli.

Il percorrere riguarda invece l’attraversamento dei siti archeologici, che può avvenire o secondo i percorsi originari, rispetto ai quali si organizzano i diversi ambiti spaziali, oppure secondo nuove tracce che si sovrappongono alle stratificazioni esistenti e che si legano alla storia delle idee più che a quella “naturale del luogo”, ma che sono capaci di misurare la distanza tra queste due storie mediante una cultura del “mantenimento” più che della “conservazione” (Quilici, 2002).

La definizione del recinto archeologico

Dal punto di vista progettuale, la definizione del recinto archeologico pone un problema, accanto a quelli della tradizione e della traccia, relativo al rapporto tra “frattura” e “limite”: quali sono i requisiti di rispondenza planimetrica con il sito? I varchi d’accesso coincidono o no con le vie di penetrazione originali o con punti di vista particolarmente efficaci?

La capacità dialogica si lega al carattere che assumono il suolo e lo scarto altimetrico tra le quote urbane, e si traduce in questioni legate alla definizione del “bordo”, del “limite”, della “soglia”, all’interno di due macrocategorie: l’ambito archeologico, in cui i reperti si inseriscono nel paesaggio contemporaneo ridefinendone i rapporti spazio-temporali; lo scavo ipogeo, dove la rovina archeologica si trova in una dimensione in cui convive simultaneamente con più strati sovrapposti, l’ultimo dei quali appartenente al paesaggio urbano (o extraurbano) inteso come suolo ovvero come costruzione⁴⁵.

Il tema del recinto archeologico presuppone inoltre un rapporto dialogico tra “scavo” e “progetto” che può esplicitarsi sia in termini spaziali (con ripercussioni sulla configurazione che il paesaggio può avere dopo l’intervento) sia in termini temporali (con conseguenti questioni legate al metodo d’intervento e di uso dello spazio dopo l’intervento) ed ha infine due aspetti che attengono al principio di “selezione”: la scelta della forma e l’estensione dello scavo; la scelta tra “diacronia” e “sincronia”, inerente cioè il rapporto tra il recinto e i confini delle varie unità architettoniche e spaziali.

Il grado di oggettività

Il grado di oggettività è la capacità del progetto di architettura in un dato contesto archeologico di configurarsi nello stesso tempo come oggetto e come non-oggetto.

Se il progetto di architettura come oggetto fisico costruisce un dialogo con l’antico in maniera “diretta”, cioè considerando quest’ultimo come “materia” del progetto, suscettibile di modificazione, la valenza del progetto come “non-oggetto” costruisce un rapporto di “empatia” con l’esistente, provocando e rivelando nuove relazioni e nuove connessioni indipendentemente dalla sua configurazione formale.

Si tratta di una modalità di interazione fisica e sociale che misura il carattere dialogico del progetto attraverso la sua capacità di unire le istanze conservative a quelle della leggibilità del manufatto con operazioni che non comportino necessariamente l’inserimento di nuovi oggetti all’interno dell’area archeologica, ma che riescano a tradurre i principi della tutela (riconoscibilità, reversibilità, appropriatezza) in temi architettonici: l’attenzione si sposta dalla forma al meccanismo che la sottende e alla materia che permette a tale meccanismo di compiersi, non secondo lo stesso linguaggio architettonico bensì secondo lo stesso codice linguistico.

⁴⁵ Un esempio relativo alla prima interpretazione è la Piazza del Duomo di Feltre (BL) nel progetto di protezione delle rovine romane di Carlo Scarpa (1975-1978); al secondo è invece ascrivibile il progetto per la Biblioteca Hertziana a Roma di Juan Navarro Baldeweg (1994-2006).

Il progetto inteso come non-oggetto agevola l'integrazione fra le parti già esistenti (sia sociali che fisiche) del contesto in quanto entità che può assumere configurazioni in maniera indipendente dagli oggetti che la definiscono: un testo aperto a diverse possibilità di lettura, attento all'ordine proprio delle cose che ha davanti a sé; non un oggetto architettonico con una forma chiusa e definita, ma un "campo di possibilità", un "humus" capace di consentire sia il recupero di relazioni perdute, sia la costituzione di nuovi rapporti.

Il suo carattere di "non finito", avente natura non assertiva e calibrata in base al suo "peso" (non tanto cioè nella forma di ciò che è dal punto di vista fisico-materico, quanto nella forma risultante da ciò che non è), *"contiene la manifestazione delle trame diversificate dell'esperienza e della coscienza la cui poliedricità non può essere contenuta in un disegno unitario"* (Musil, 1930), ed è peraltro perfettamente compatibile con il "non finito" delle aree archeologiche e con le contraddizioni e le tensioni discordanti di cui esse sono deposito.

Le azioni di modificazione progettuale, in questo senso, possono avvenire anche senza l'inserimento o la sovrapposizione di elementi estranei ma attraverso l'alterazione di elementi già esistenti che con il loro "movimento" generano nuove forme.

Tale modalità si inquadra in una revisione dei processi cognitivi in cui *"da una concezione ancora aristotelica (classificatoria e antievolutiva) che assumeva la forma delle cose come testo de-finito, come sintesi stabile e giudicabile degli aspetti materiali e dei valori significanti, si è passati a un pensiero dominato dalla complessità e dalle interrelazioni mutevoli coinvolgenti nei processi trasformativi e di simbolizzazione anche il soggetto, secondo una concezione attenta alle dinamiche di interazione tra gli uomini e le cose, tra le società e il mondo, in cui appunto i processi cognitivi e le valutazioni qualitative divengono funzioni a due variabili"*. In questa cultura della complessità e delle interrelazioni *"è negata ogni passività della conoscenza ed eliso lo iato tra ricerca e progetto, identificati entrambi nel processo di donazione di senso. Ciò ha portato a concepire un diverso modo di agire nell'ambiente esistente (e di trasformarlo) fondato sull'attività conoscitiva. Un modo nuovo (che è anche il più antico), gestendo il quale non si vuole delegittimare l'intervento progettuale e costruttivo attuato nella sua forma tradizionale, più autonoma e assertiva; ma lo si accoglie (con riserva) in un sistema di valutazioni critiche e di scelte conoscitivo/progettuali enormemente più complesso e inclusivo della varietà di situazioni storiche diverse, che il contesto ci propone come parti tuttavia essenziali del nostro mondo attuale. Protagonismo della conoscenza, quindi, come tramite, come medium di interazione tra gli uomini e le cose. Conoscenza profonda: della materia e della forma, ma soprattutto delle relazioni con il contesto spazio/temporale e umano; cioè in definitiva e, più sinteticamente, conoscenza dei significati"* (Manieri Elia, 1997).

2.3_CASI STUDIO

- 01 Museo Nazionale di Arte Romana, Mérida (Spagna)**
- 02 Edificio di protezione delle rovine romane, Coira (Svizzera)**
- 03 Ricostruzione del Teatro Romano, Sagunto (Spagna)**
- 04 Museo delle Terme Romane, Treviri (Germania)**
- 05 Museo delle Terme Romane, Sant Boi De Llobregat (Spagna)**
- 06 Copertura del Sepolcreto Ostiense, Roma (Italia)**
- 07 Parco Archeologico della Cadira del Bisbe, Premià de Dalt (Spagna)**
- 08 Museo Gallo-Romano, Perigueux (Francia)**
- 09 Piazza Villa de Madrid, Barcellona (Spagna)**
- 10 Nuovo ingresso alle Kaiserthermen, Treviri (Germania)**
- 11 Museo Madinat al Zahra, Cordova (Spagna)**
- 12 Riqualificazione area del Tempio di Diana, Mérida (Spagna)**
- 13 Protezione della Villa Romana La Olmeda, Palencia (Spagna)**
- 14 Musealizzazione del Castello di Sao Jorge, Lisbona (Portogallo)**
- 15 Nuovo Museo dell'Acropoli, Atene (Grecia)**



_Inquadramento territoriale su ortofoto. Fonte: Google Maps 2013.

01

MUSEO NAZIONALE DI ARTE ROMANA

RAFAEL MONEO

Merida, Spagna

1980-1985

Il sito archeologico

Caratteristiche:

Area archeologica di Augusta Emerita
Rovine del Teatro e dell'Anfiteatro edificati da Agrippa nel 18 a.C.
Solar de las Torres, Resti di una basilica paleocristiana,
dell'acquedotto di San Lazzaro, di case e tombe romane

Rapporto con il centro urbano:

INSEDIAMENTO ALL'INTERNO DEL CENTRO URBANO

Categoria tipologica:

INSEDIAMENTO FUORI TERRA

Il progetto

Categorie tipologiche:

INTERVENTO SU INSEDIAMENTI IN ZONE URBANE
SISTEMA DI PROTEZIONE/COPERTURA CON NUOVE MORFOLOGIE
STRUTTURA MUSEALE/ESPOSITIVA CHIUSA

Ubicazione:

Calle José Ramón Mélida, Mérida (Badajóz), Spagna

Cronologia:

1980 (progetto), 1985 (realizzazione)

Committente:

Ministerio de Cultura, Dirección General de Bellas Artes

Progetto:

José Rafael Moneo Vallés, con F. Gonzales Peiro e R. Luque

Archeologia:

José Maria Álvarez Martínez

Museografia:

J.A. Saenz de Buruaga

Architettura del paesaggio:

-

Strutture:

Jesús Jiménez, Alfonso García Pozuelo

Impianti:

-

Dati dimensionali:

-

Dati costruttivi, struttura, materiali:

Murature in mattoni con anima in c.a., carpenteria in acciaio laminato,
pavimenti in lastre di granito

Funzioni prevalenti:

Museo, deposito reperti, archivio permanente, laboratorio di restauro,
biblioteca, uffici amministrativi

Costi:

€ 2.404.000,00

Premi e riconoscimenti:

Prizker Prize 1996, Piranesi Prix de Rome 2010, Premio Principe de
Asturias 2012

Bibliografia specifica essenziale:

Bonino, M. (2007), *Rafael Moneo. Costruire nel costruito*, Umberto
Allemandi Ed., Torino;
Capitel, A. (1984), "Notas sobre la composicion del Museo Nacional de
Arte Romano", *Arquitectura*, n. 248;
Dal Co, F. (1985), "Murature romane. Il Museo di arte romana di Rafael
Moneo a Mérida", *Lotus*, n. 46;
De Solà Morales, I. (1982), "Support, surface. Il progetto di Rafael
Moneo per il Museo archeologico di Merida", *Lotus*, n. 35;
Echeverria, J. (1989), "L'analogia romana", *Anales de Arquitectura*,
Madrid;
Frechilla, J. (1984), "Museo de Arte Romano. Paseando por el Museo",
Arquitectura, n. 248;
Massarente, A. (2000), "Rafael Moneo. Ritorno a Mérida.", *Costruire in
Laterizio*, n. 76;
Morteo, E. (1990), "L'interno del Museo di Arte Romana a Merida",
Domus, n. 690;
"Rafael Moneo Valles", *El Croquis*, n. 20, 1985;
Polin, G. (1984), "Rafael Moneo. Il Museo d'Arte Romana a Merida",
Casabella, n. 501;
Vitale, D. (1981), "Rafael Moneo Architetto. Progetti e opere", *Lotus*, n.
33.

ANALISI TESTO/CONTESTO

**Il contesto archeologico:
analisi storica, del contesto e dei valori extramateriali**



L'area archeologica prima della costruzione del Museo.

Mérida, l'antica colonia romana Augusta Emerita fondata nel 25 a.C., capitale della Lusitania e nona città dell'Impero nel IV sec. per grandezza e importanza, è fin dall'epoca del Rinascimento un cantiere inesauribile di rovine di epoca romana, essendo uno dei complessi monumentali e archeologici meglio conservati in tutta la Spagna.

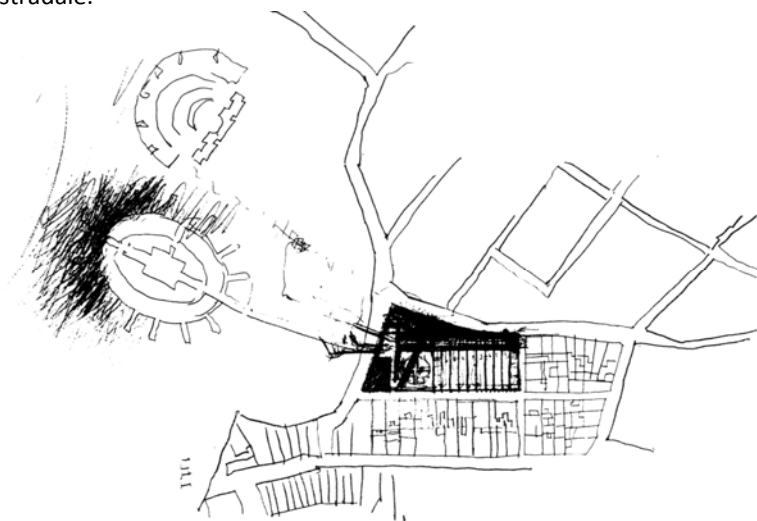
Il Museo di Arte Romana sorge in un terreno ubicato di fronte alle rovine del Teatro e dell'Anfiteatro costruiti da Agrippa nel 18 a.C. e riportati alla luce tra il 1910 e il 1936 ad opera di José Ramon Mélida e di Maximiliano Macias. Il terreno, denominato "Solar de las Torres", è occupato da una zona archeologica rinvenuta durante una campagna di scavo propedeutica alla realizzazione del nuovo Museo, costituita da una zona suburbana *extramuros* contenente resti di architetture residenziali, necropoli, una strada e la condotta idraulica detta di "San Lazzaro".

Le esigenze e le necessità del progetto

L'idea di creare un museo dedicato esclusivamente all'arte e alla cultura romana parte dalla presa d'atto dell'enorme valore storico-culturale e identitario del patrimonio archeologico di Mérida, che da solo costituisce una fonte importantissima di conoscenza e di documentazione sui processi di romanizzazione dell'intera Spagna, e dalla necessità di andare al di là dell'ambito locale e regionale, giustificando così la decisione di realizzare un Museo "Nazionale".

La decisione dell'ubicazione, in prossimità del Teatro, dell'Anfiteatro e della casa dell'Anfiteatro, è preventiva alla realizzazione del progetto e deriva dall'intenzione di sfruttare la grande domanda turistica già presente e di approfittare della forte carica di memoria che il luogo di per sé contiene; un'altra motivazione scaturisce dall'opportunità di utilizzare gli scavi della nuova costruzione per ingrandire l'area archeologica, ottimizzando così tempi e costi.

Al progetto, direttamente incaricato a Rafael Moneo senza il tramite del concorso, è richiesto di dare una sistemazione alle collezioni conservate nella Chiesa di Santa Chiara e di creare uno spazio atto a conservare *in situ* i reperti che si prevede di acquisire nelle successive campagne di scavo, risolvendo al tempo stesso il problema del notevole dislivello (più di 8 metri) tra la quota archeologica e la quota stradale.



_Bozzetto di studio del rapporto tra il Museo e l'Anfiteatro.

Letture dell'oggetto architettonico

La risposta del progetto al programma funzionale è di realizzare un "archivio vivo", un luogo cioè per la visita, lo studio e la continua catalogazione delle rovine e degli oggetti rinvenuti, aperto sia ai turisti che agli studiosi specialisti.

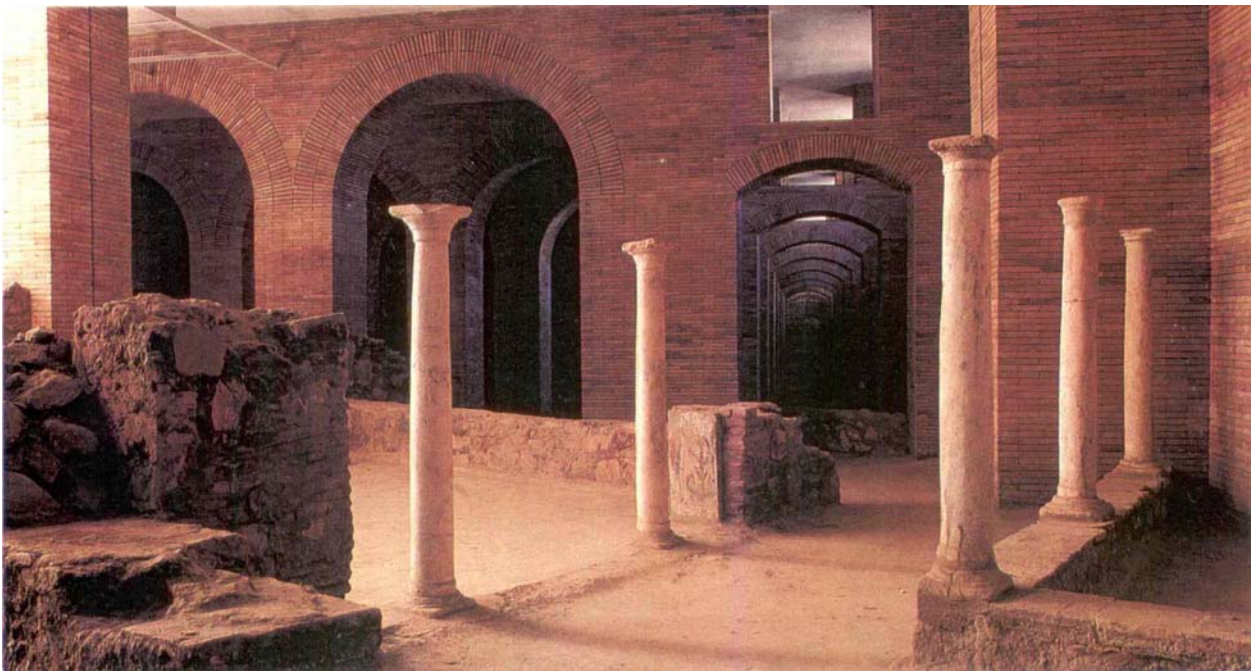
La costruzione, un grande volume quasi cieco, ha uno schema costituito da due copri separati in corrispondenza del tracciato di un'antica strada romana e collegati da una passerella sospesa sui resti archeologici; il primo corpo contiene il museo vero e proprio, il secondo le funzioni direzionali e di servizio (uffici, sala conferenze, biblioteca, laboratori di restauro, caffetteria). Il museo è caratterizzato da un grande spazio centrale a tutt'altezza ad asse longitudinale orientato lungo la direzione Est-Ovest (che alloggia i ritrovamenti principali), e da una serie di ambienti laterali distribuiti su tre livelli e separati da muri paralleli ortogonali alla direzione principale (in cui sono custoditi i reperti di minor valore).



_Inserimento del Museo nel contesto archeologico.



_La grande sala del Museo.



_La quota archeologica.

I resti del tessuto edilizio romano si trovano sotto il piano della navata principale, interrati di due livelli rispetto alla quota dell'ingresso; da qui, attraverso un passaggio sotterraneo, è possibile raggiungere l'area esterna del Teatro e dell'Anfiteatro.

Il secondo corpo, di forma più irregolare, ha un'articolazione interna più libera, in cui gli ambienti di servizio si alternano a passerelle e vuoti sui resti archeologici.

I due corpi di fabbrica si distinguono anche all'esterno: il museo appare più imponente, solido, monumentale (in particolar modo sulla facciata Sud), mentre il volume dei servizi ha un carattere più "domestico", "residenziale".

Il sistema di illuminazione è costituito da lucernari zenitali che diffondono una luce omogenea nella navata centrale, finestre alte per illuminazione indiretta negli spazi laterali, bucatore verticali per luce diretta sulle iscrizioni e sulle lapidi sulla parete Nord.

Il sistema costruttivo utilizzato per la costruzione di tutte le strutture in elevazione è la muratura armata in mattone a faccia vista; alla quota archeologica il pavimento è in terra battuta e gli orizzontamenti in solette piane di cemento a vista; ai piani superiori i pavimenti sono in lastre di granito e le carpenterie in profilati d'acciaio.

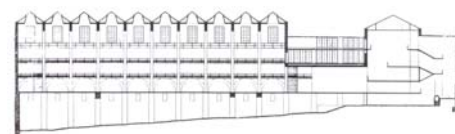
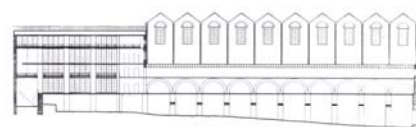
La dimensione estetica

Il museo è concepito su uno schema che si allontana dal tradizionale sistema museale di spazi in sequenza, configurandosi come una "biblioteca", un "museo-archivio" in cui i reperti sono collocati in un unico grande spazio che permette al visitatore di muoversi al suo interno con la più ampia libertà.

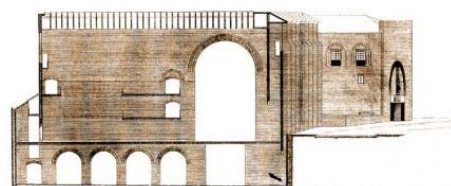
Dal punto di vista estetico il progetto lavora sul principio della "transdisciplinarietà orizzontale", mutuando l'estetica piranesiana nelle forme degli elementi architettonici e dello spazio. A tale riferimento extradisciplinare fa eco la volontà di rileggere in chiave moderna le grandi strutture costruttive romane, attraverso la sublimazione del "muro" come elemento "matrice": lo spazio è generato da un sistema di muri paralleli la cui ripetizione seriale costituisce il principio compositivo e generatore della forma finale; a partire quindi da un'iconografia mutuata dalla storia si costruisce, per contrasto, una spazialità del tutto moderna che non è una ripetizione con finalità mimetiche delle forme desunte dal luogo, ma un'idea progettuale applicata alla totalità dello spazio disponibile che sancisce fermamente la predilezione verso una condizione di "stabilità" e di "permanenza", in antitesi con la tendenza di gran parte dell'architettura contemporanea alla "mobilità" e al "mutamento".

La dimensione logica: epistemologia e semiotica

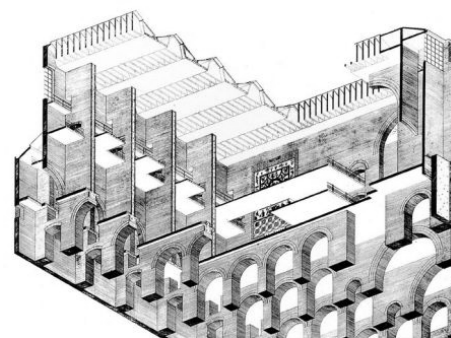
L'edificio è un luogo moderno che riproduce un'atmosfera antica con l'uso della luce, dei materiali, dei sistemi e degli elementi costruttivi: il repertorio che viene utilizzato a tale scopo è dichiaratamente antimoderno, se per modernità intendiamo la propensione a privarsi di qualunque riferimento di carattere temporale o spaziale, e passa in particolare attraverso l'uso del "frammento" incastonato nelle murature, dei rapporti proporzionali e i salti di scala retoricamente dilatati e accentuati, del mattone a faccia vista come unico materiale costruttivo, delle arcate a tutto sesto, dei contrafforti esterni e delle finestre con le persiane a doppio battente.



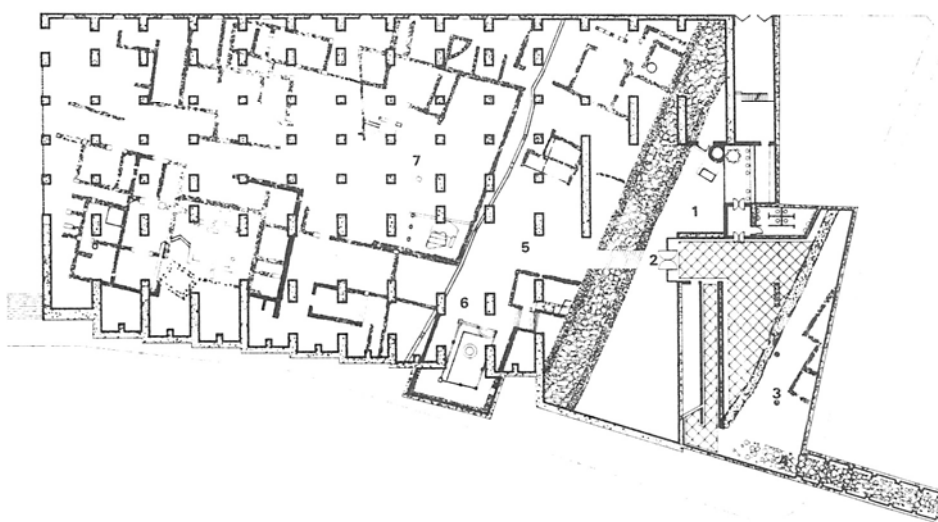
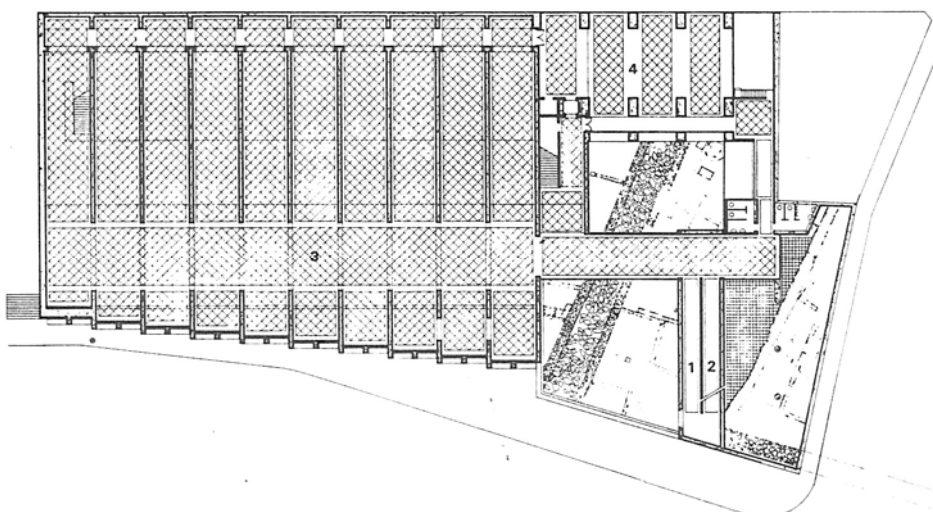
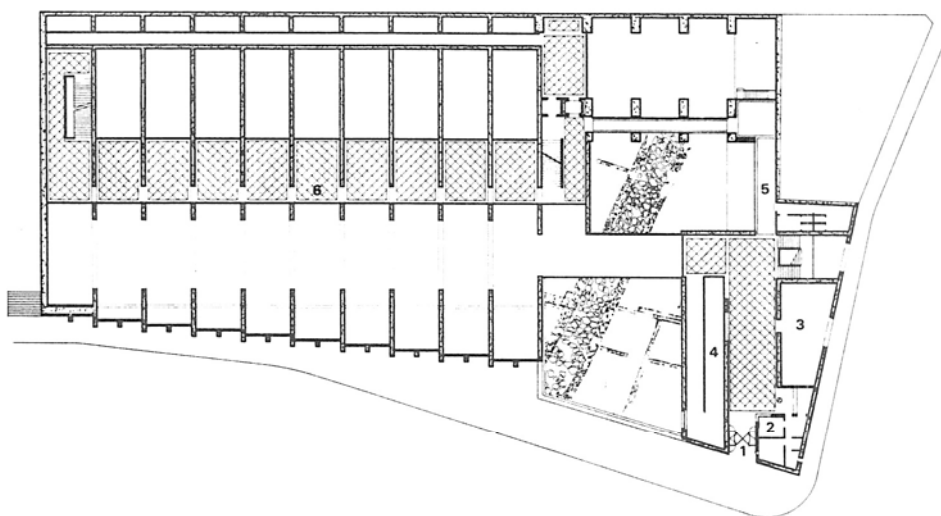
_Sezioni longitudinali.



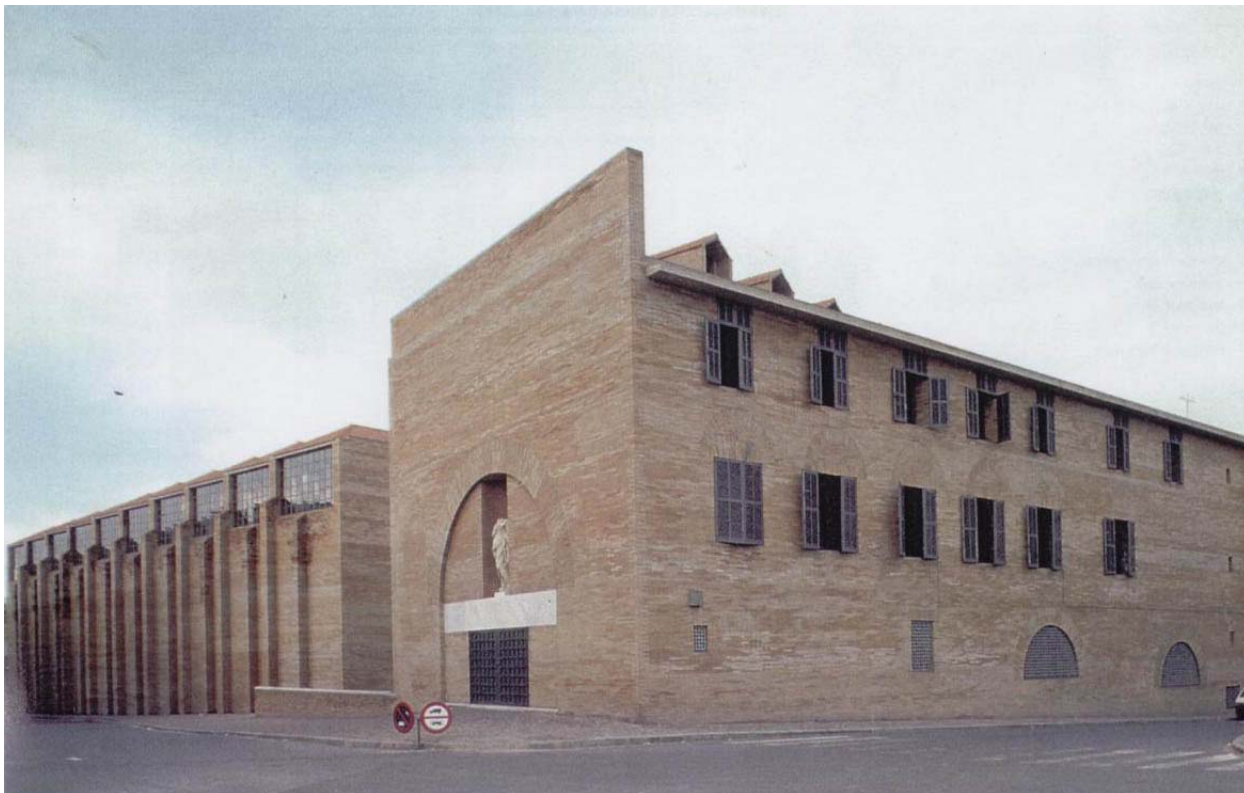
_Sezione trasversale.



_Spaccato assonometrico dal basso.



_Piante alla quota della prima passerella (ingresso), del Museo e delle rovine archeologiche.



Il Corpo contenente le funzioni direzionali e di servizio. In primo piano, l'ingresso all'edificio.



Il volume del Museo. Sulla destra, la zona di collegamento con la passerella sospesa.



_Dettaglio del sistema costruttivo ad archi.

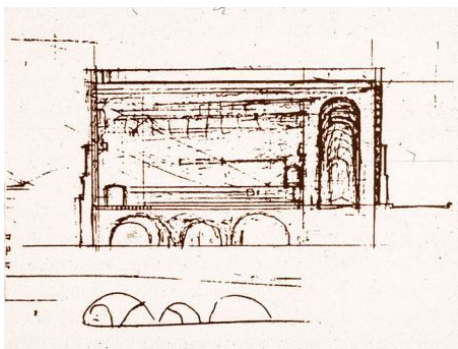
Il progetto utilizza come dispositivo di astrazione l'eliminazione della malta tra i giunti dei mattoni: ciò crea una superficie astratta che fugge l'equivoco di una citazione troppo "letterale" dell'*opus*, chiarendo che il muro romano non è riprodotto in maniera pedissequamente uguale a quelli antichi, ma con una maggiore purezza formale che lo libera dalla sua matericità trasformandolo nella rappresentazione fisica di un concetto.

Inoltre, le grandi arcate dei muri paralleli che configurano lo spazio della navata centrale sono proporzionati utilizzando i rapporti geometrici dell'Arco di Traiano, rispetto al quale operano un processo di astrazione concettuale, così come i contrafforti della facciata Sud sono l'astrazione della forma dell'"Acquedotto de los Milagros".

Il dialogo tra epoche diverse

Il progetto del Museo di Mérida dialoga con la romanità in termini assoluti, e questo è il suo principale aspetto poetico; ma allo stesso tempo è uno spazio pubblico, e in quanto tale dialoga con gli spazi pubblici antichi del Teatro e dell'Anfiteatro con cui stabilisce un rapporto di continuità. Infine, il suo impianto planimetrico ricostruisce l'isolato urbano seguendo la maglia stradale esistente, il suo schema a muri paralleli ridisegna la suddivisione parcellaria del territorio attualmente urbanizzato, le forme del corpo "di servizio" e i sistemi di copertura si integrano al tessuto edilizio circostante con un'architettura meno monumentale di quella dell'interno e più vicina alla tipologia urbana attuale. Un dialogo tra epoche diverse (il tempo delle rovine, il tempo della città consolidata, il tempo del progetto), quindi, che è reso possibile dalla varietà formale e compositiva, dalle mutevoli traduzioni del "principio matrice" sia in pianta (articolazione degli spazi per parti) che in alzato (prospetti diversi l'uno dall'altro), e che misura la capacità del progetto di eliminare il rischio di imporsi, nonostante il suo monumentalismo, come un corpo estraneo e di adattarsi quindi dialogicamente a tutte le sollecitazioni che riceve dal luogo nella sua natura stratificata, a qualunque epoca storica appartengano.

La definizione del recinto archeologico



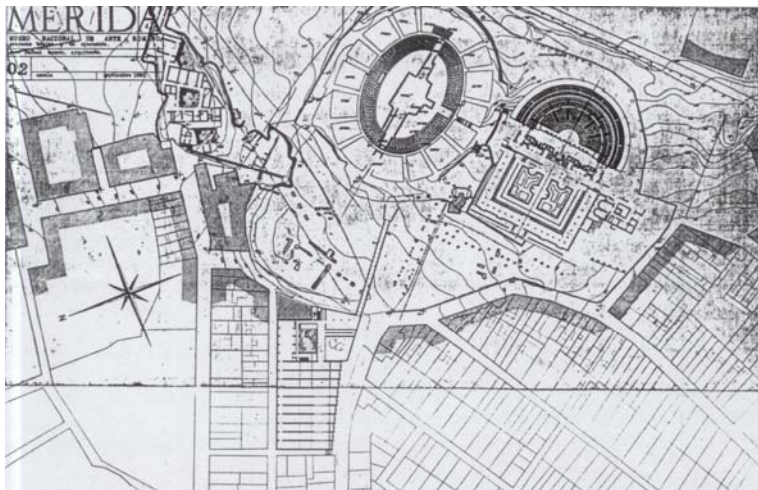
_Bozzetto di studio del rapporto tra lo spazio archeologico e lo spazio museale.

Il principio compositivo, la sua traccia planimetrica sul terreno, la creazione dell'"atmosfera" di romanità all'interno della quale sono inseriti sia i reperti che le rovine, fanno dell'edificio una costruzione con una grande chiarezza formale e un'imponente solidità che si libera dei limiti fisici del lotto su cui sorge, riuscendo a divenire un modello che va al di là dell'area delimitata dai propri muri perimetrali. Il Museo ha un'ideale "ripetibilità": i muri paralleli che alla quota dei resti archeologici diventano pilastri di varia dimensione e che casualmente si sovrappongono o evitano i ruderi delle *domus*, sono pensati come parte di una maglia infinita, che idealmente copre tutta la città e le rovine al di sotto di essa non ancora riportate alla luce. In sezione, la linea del solaio che divide il Museo dal recinto archeologico al piano interrato, rappresenta la quota della città, rispetto alla quale le rovine sono chiuse e separate, come se le si volesse riportare ad una condizione di interramento precedente allo scavo: esse non sono a vista dalla quota del percorso espositivo, ma coperte da un "terreno artificiale" che segna il limite superiore dello spazio a cui sono appartenute per il maggior numero di secoli nella storia. Un limite quindi "dissolto" orizzontalmente ma rigidamente mantenuto "verticalmente".

Il grado di oggettività

Dal punto di vista oggettuale, l'intervento sulle rovine di Mérida non può essere definito con termini equivoci: non è un "sistema di copertura" o di "protezione", un "parco archeologico", un'intervento di "riqualificazione", una "musealizzazione": è un Museo costruito sulle rovine, un "oggetto" che non nasconde la sua presenza "scenica" all'interno del tessuto urbano consolidato, ma che però prova a perdere i suoi caratteri di oggetto fisico all'interno dello spazio dove il suo farsi "atmosfera" in parte ne riduce il grado di oggettività.

La dimensione etica e gli aspetti dialogici



Planimetria generale alla quota archeologica con indicazione del collegamento con l'area del Teatro e dell'Anfiteatro.

L'aspetto dialogico del progetto è basato sulla dicotomia nascondere/rivelare attraverso la definizione di condizioni di "sovrapposizione/stratificazione" (il museo sovrapposto alla zona di visita delle rovine) e di "permanenza" (intesa come "presenza duratura" rispetto alle funzioni d'uso, al contesto politico-sociale, ecc.), riferite sia alle antiche rovine, sia all'edificio contemporaneo.

La domanda è come si possano visitare le rovine e i reperti dell'antica Roma nella giusta atmosfera, rispettando da un lato il carattere identitario dell'antico e dall'altro il ruolo che esse hanno nella memoria collettiva contemporanea: la risposta è lavorare sull'analogia, partendo dalla conoscenza dello "spirito" della romanità e utilizzando come mezzi (e non con finalità formalistiche) i codici tipologici e gli elementi architettonico-costruttivi mutuati dal mondo antico, per giungere alla creazione di un edificio che rafforzi il sistema di relazioni tra le diverse testimonianze archeologiche.

Il rapporto etico con la rovina avviene attraverso una sua duplice interpretazione come "luogo" e come "oggetto": nella prima declinazione interpretativa, il Museo si configura come spazio di collegamento tra i vari luoghi dell'archeologia (il tessuto edilizio, il Teatro, l'Anfiteatro) che diventano parti di un'unica grande area archeologica; nella seconda interpretazione, il progetto costruisce uno spazio che allude virtualmente alle antiche costruzioni romane, nel quale gli oggetti ritrovati sono romanticamente ricollocati nella loro originaria condizione.



_Inquadramento territoriale su ortofoto. Fonte: Google Maps 2013.

02

EDIFICIO DI PROTEZIONE DELLE ROVINE ROMANE

PETER ZUMTHOR

Coira, Svizzera

1986

Il sito archeologico

Caratteristiche: Resti di un insediamento civile di epoca romana (I-IV sec. a.C.)

Rapporto con il centro urbano: INSEDIAMENTO CONTIGUO AL CENTRO URBANO

Categoria tipologica: INSEDIAMENTO FUORI TERRA

Il progetto

Categorie tipologiche: INTERVENTO SU INSEDIAMENTO IN ZONE URBANE
SISTEMA DI PROTEZIONE/COPERTURA CON NUOVE MORFOLOGIE
STRUTTURA MUSEALE/ESPOSITIVA CHIUSA

Ubicazione: Seilerbahnweg, Coira, Cantone dei Grigioni, Svizzera

Cronologia: 1985 (progetto), 1986 (realizzazione)

Committente: -

Progetto: Peter Zumthor

Archeologia: -

Museografia: -

Architettura del paesaggio: -

Strutture: -

Impianti: -

Dati dimensionali: -

Dati costruttivi, struttura, materiali: Struttura in legno e metallo, involucro in doghe di legno

Funzioni prevalenti: Museo, struttura di protezione

Costi: -

Premi e riconoscimenti: -

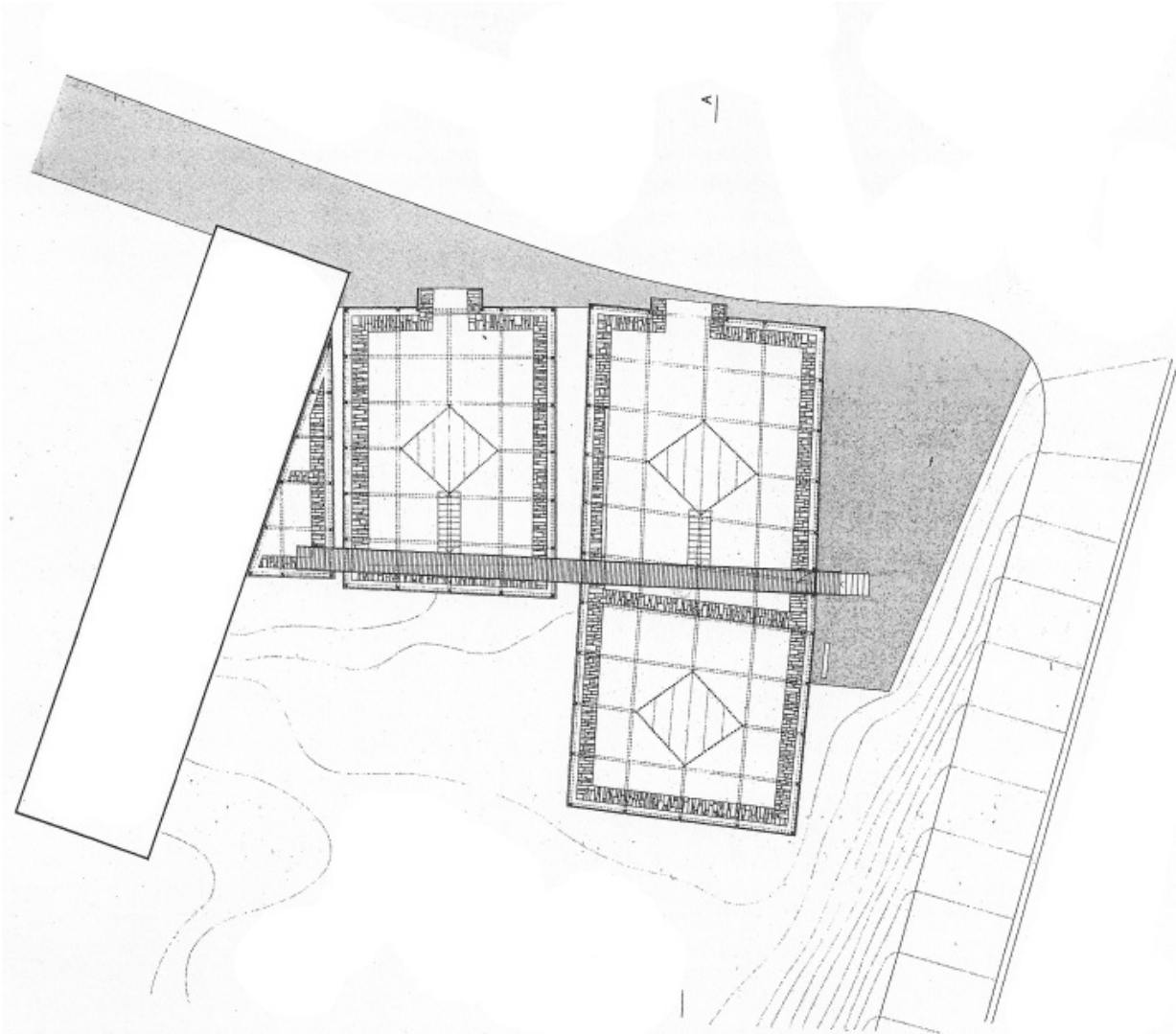
Bibliografia specifica essenziale: Achleitner F. (1997), "L'architettura di Peter Zumthor", in *Casabella* n. 648, Set. 1997;

Baglione C. (2005), "Costruire la memoria. Conversazione con Peter Zumthor", in *Casabella* n. 728/729, Dic. 2004/Gen. 2005;

Zumthor, P. (1998), *Peter Zumthor works: building and projects 1979-1997*, Lars Muller, Baden;

ANALISI TESTO/CONTESTO

**Il contesto archeologico:
analisi storica, del contesto e dei valori extramateriali**



_Planimetria generale.

La città di Coira, abitata fin dal III millennio a.C., sorge sul luogo dell'antica *Curia Raetorum*, stazione sulle vie di comunicazione romane attraverso le Alpi Retiche e sulle rive del fiume Plessur, fondata nel 15 a.C. come estremo baluardo e confine naturale contro le popolazioni provenienti dalle pianure danubiane.

I reperti romani della città cominciano ad essere portate alla luce nel XVIII secolo. Le prime campagne di scavi pianificate e documentate risalgono invece agli inizi del XX secolo, fino all'istituzione nel 1967 del Servizio Archeologico dei Grigioni che da questo momento inizia a supervisionare l'attività archeologica nella città. Negli anni 1970-1975 gli scavi nell'area della giardiniera Ackermann (a Sud-Ovest dell'abitato) permettono di portare alla luce resti di un insediamento civile di epoca romana costituito da testimonianze edili e da dipinti murali.

L'area oggetto dell'intervento di protezione si trova ai margini del centro abitato e ai piedi dell'altopiano della "Schartwald" (foresta nera), ed è costituita dai resti di tre grandi ambienti di forma pseudorettangolare e di dimensione leggermente diversa, due dei quali in adiacenza e un terzo affiancato agli altri ma staccato rispetto ad essi, più un ultimo di forma pressoché triangolare.

Gli ingressi originari si affacciano a Nord e danno sulla via Seilerbahnweg.

Le esigenze e le necessità del progetto

Successivamente agli scavi degli anni '70 che avevano permesso di scoprire un intero quartiere romano nell'area attualmente chiamata Welschdorfli, nel 1985 si delinea la necessità di coprire e proteggere i resti di tre costruzioni romane adiacenti l'una all'altra e di trovare una sistemazione museale per un dipinto murale e un pavimento ligneo anch'essi rinvenuti durante gli scavi, oltre a oggetti del periodo neolitico.

Lettura dell'oggetto architettonico



_Veduta esterna del sistema dei tre volumi di protezione.

L'intervento si compone di tre edifici di forma planimetrica pressoché rettangolare più un piccolo edificio di forma triangolare che circoscrivono le antiche costruzioni romane con un involucro parallelo e adiacente ai loro muri di fondazione, ricostruendoli concettualmente e proteggendoli materialmente dalle intemperie.

Il complesso, che ha anche funzione museale, è accessibile unicamente da Est per mezzo di un ingresso avente una piccola scalinata che conduce ad una passerella sopraelevata sia rispetto alla quota stradale che alla quota archeologica e che connette i tre edifici permettendo la leggibilità dei reperti. Dalla passerella, tramite due scalinate metalliche ortogonali a essa, è anche possibile scendere alla quota archeologica per visitare i reperti da vicino.

Gli edifici sono interamente realizzati con struttura lignea costituita da un telaio regolare a montanti e correnti per le pareti e da una travatura reticolare per le coperture; al centro di ognuno dei tre corpi la copertura è interrotta da un grande lucernario centrale.

Il rivestimento esterno è in doghe di legno di larice leggermente distanziate l'una rispetto all'altra, disposte orizzontalmente in maniera continua su tutto il perimetro, ad eccezione dei fronti a Nord lungo la Seilerbahnweg su cui si aprono due grandi finestroni al centro delle pareti. All'interno la struttura è rivestita da tende di colore nero fino ad un'altezza che coincide con il parapetto della passerella di collegamento, interamente realizzata con struttura metallica leggera.

La dimensione estetica



_Particolare del nodo tra i due volumi principali.

L'Edificio di Protezione delle Rovine Romane di Coira ha la doppia funzione di proteggere i ritrovamenti di epoca romana e di contenere un piccolo museo con finalità espositive e didattiche in cui sono esposti oggetti ritrovati *in situ*.

La nuova costruzione esprime la sua poetica cercando una sintesi tra queste due funzioni e lavorando sulla reinterpretazione di due concetti che la disciplina archeologica in generale tende a fare propri come se appartenessero al proprio esclusivo campo d'azione, ma che in questo caso Zumthor, attraverso l'architettura, riporta alla dimensione normale delle cose umane: la "protezione" e la "scoperta".

La protezione non è qui l'esigenza dell'archeologo di difendere come una reliquia un oggetto antico da poco ritrovato che egli pensa gli appartenga per diritto esclusivo, ma è la riaffermazione di un carattere culturale e identitario proprio della città di Coira che storicamente nasce come luogo di difesa e protezione dalle invasioni barbariche: il senso di protezione appartiene quindi da sempre a tutti gli abitanti di Coira ed è esteso a tutte le cose, archeologiche e non, e l'esperienza di Zumthor chiaramente è una chiave interpretativa di questa peculiarità.

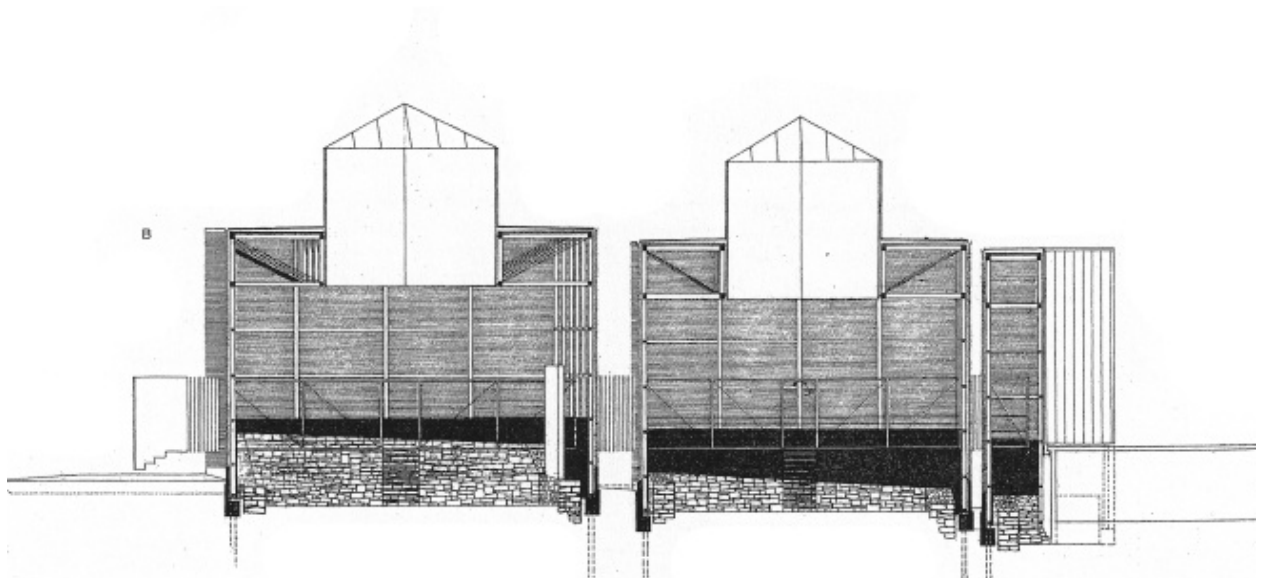
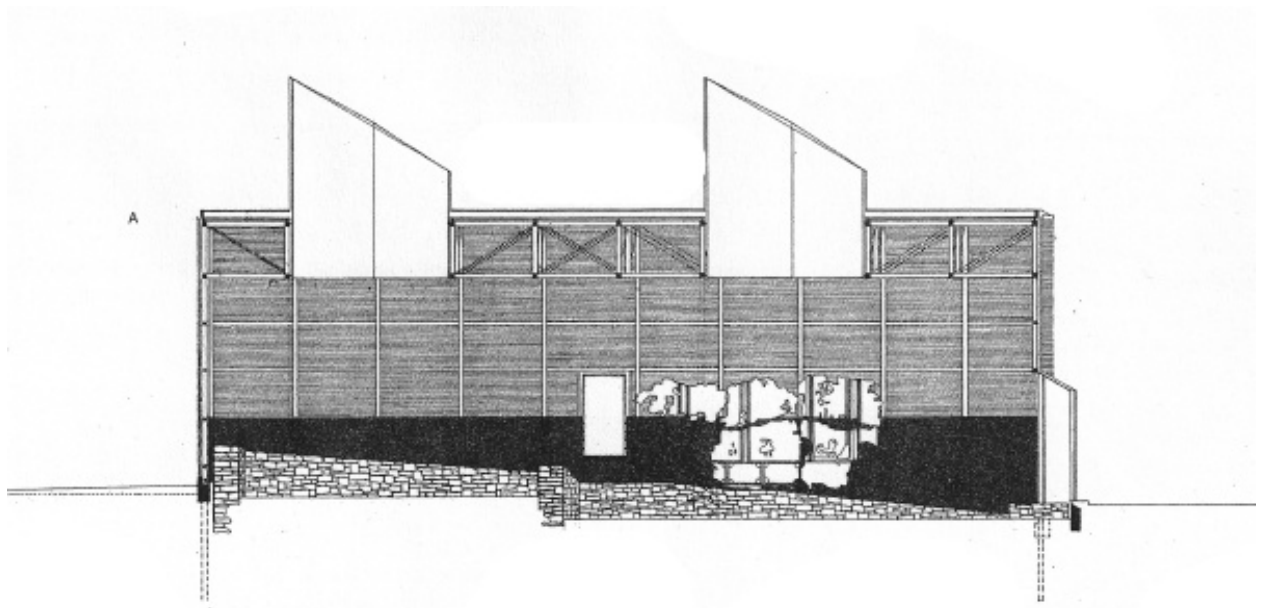
Questo avviene attraverso la scelta di un sistema di volumi opachi e privi di aperture che chiudono su tutti i lati il complesso archeologico e vi consentono l'ingresso controllato soltanto da una piccola porticina laterale.

La "scoperta" non è un'azione casuale e fortuita, ma è il frutto di un continuo avvicinarsi alla storia e alle tracce del passato e che Zumthor interpreta come un atteggiamento di riscoperta costante in cui le persone si possano allontanare e riavvicinare non solo alla storia antica ma anche ai monumenti più recenti, al paesaggio, alla natura non in modo forzato ma spinte da curiosità e necessità di conoscere e sapere.

L'architettura dell'edificio esprime questo secondo aspetto poetico attraverso una soluzione che prevede un involucro a lamelle orizzontali che da lontano appare completamente chiuso ma che avvicinandosi disvela la sua permeabilità alla luce, all'aria e alla vista dall'esterno consentendo quindi una progressiva scoperta di ciò che vi è dentro.



_Particolare del nodo di copertura con il grande lucernario.



_Sezioni longitudinale e trasversale.

La dimensione logica: epistemologia e semiotica

L'analisi della dimensione logica del progetto di Zumthor mette in evidenza come l'oggetto architettonico utilizzi materiali (legno, metallo), elementi (montanti e correnti) e sistemi costruttivi (nodi semplici privi di complessi sistemi di connessione) tradizionali che nella loro modalità esecutiva divengono squisitamente contemporanei: elementi tradizionali messi in opera in maniera semplice per ottenere una forma costruita che da un lato si distingue dalle costruzioni di bassa qualità dell'immediato intorno edificato e dall'altro costruisce un ponte emotivo con il contesto "culturale", con il paesaggio e con le rovine.



_Vista notturna dall'esterno.

Le modalità di interazione storica e sociale

I livelli di astrazione

Un primo livello di astrazione dell'edificio di Coira è dato dall'intenzione di ricostruire idealmente le costruzioni romane originarie attraverso una soluzione volumetrica sobria ed essenziale che ne segue esattamente il perimetro delle fondazioni e che quindi semplicemente "allude" alla loro forma originaria.

Il sistema e gli elementi costruttivi adottati seguono lo stesso principio di linearità e astrazione: i montanti e i correnti in legno rivestiti da doghe orizzontali molto fitte esorcizzano l'opacità e la compattezza dell'involucro discretizzando la natura massiva delle costruzioni originarie che, nel passaggio alla contemporaneità,

vengono traghettate in una dimensione che da “permanete” quasi diventa “effimera”.

L’operazione di astrazione che smaterializza e toglie fisicità all’edificio è leggibile anche nello spazio interno dove ad un basamento costituito da tende nere (che per contrasto fanno risaltare i muri antichi) fa da contrappunto l’involucro ligneo la cui matericità scompare a favore della luce che filtra attraverso di esse, vero elemento che marca la condizione della contemporaneità. Infine, la passerella metallica per i visitatori è un elemento lineare sospeso che, nella sua silenziosa presenza, attraversa tutta la costruzione ed è costituita da elementi costruttivi molto esili che quasi scompaiono.

Il dialogo tra epoche diverse

La costruzione non dialoga soltanto con le rovine archeologiche ma anche con gli edifici più recenti della tradizione rurale alpina. Il legno utilizzato per il sistema costruttivo e la modalità di apparecchiatura orizzontale dell’involucro, così come anche la povera essenzialità delle forme, reinterpreta le costruzioni rurali della zona, in riferimento alla tipologia residenziale e a quella dei vecchi fienili.

Le scelte sul sistema costruttivo non sono soltanto finalizzate al raggiungimento di un livello di astrazione, ma anche alla definizione di un legame con le epoche che separano l’antichità romana con la contemporaneità. Nelle scelte progettuali è anche evidente il tema della “stratificazione” che idealmente sovrappone, dai muri di fondazione romani ai lucernari contemporanei, tutte le epoche storiche intermedie. L’idea di stratificazione è il dispositivo progettuale attraverso cui il progetto s’inserisce nel tempo cosmico del corso della storia: l’unione tra il nuovo e l’antico, con la riscoperta delle rovine e il recupero della loro memoria, con il recupero del legame con la tradizione costruttiva dei secoli successivi, con la configurazione planimetrica che dà l’idea di attendere successive annessioni, con i materiali poveri “al naturale” che subiscono modificazioni per effetto degli agenti atmosferici, rimette in moto il corso del tempo che diventa dinamico riacquisendo la sua naturale azione dello “scorrere”.

La definizione del recinto archeologico

L’intenzione del progetto di ricostruire idealmente la volumetria delle costruzioni originarie impone di fatto la definizione di un limite orizzontale che è costituito dall’involucro ligneo che circonda le mura antiche: il progetto quindi trasla leggermente verso la città nuova il confine dentro/fuori delle mura romane individuando un nuovo limite che non è un limite unico per tutta l’area dello scavo, ma è un perimetro ripetuto separatamente per ognuna delle costruzioni antiche. Gli accessi originari sono chiusi da vetrate fisse non accessibili ma sottolineate da cornici in metallo nero, mentre l’unico ingresso all’interno dell’area archeologica è una porticina sul lato Est che dà accesso alla passerella sopraelevata per i visitatori: è interessante sottolineare come l’ingresso si trovi alla quota della passerella e non alla quota della strada esterna, da cui è separata per mezzo di una scalinata che peraltro non la tocca rimanendone fisicamente staccata, quasi a voler sottolineare l’importanza dell’azione di varcare il limite ma anche di rivendicare il ruolo e la responsabilità dell’architettura in contesti delicati come questo.

Se si analizza l’edificio in sezione verticale si può chiaramente osservare come non esista un’univoca quota di riferimento per il progetto: non esiste alcun contatto diretto tra i diversi elementi



_L’ingresso al Museo.



_La passerella d’accesso all’area archeologica.



_La scalinata d’accesso alla quota archeologica.

antichi e moderni (tra il pavimento interno in ciottolato e i muri romani, tra lo stesso pavimento e la scala metallica di accesso dalla passerella, tra i muri antichi e l'involucro esterno, tra i lucernari e la struttura di copertura) e questa condizione, che di fatto dissolve i limiti tra le parti, permette una grande riconoscibilità tra di esse e sottolinea la potenzialità dialogica del progetto, oltre a dare l'idea del non finito e di continuità con una possibile configurazione futura dell'edificio.



_L'interno dello spazio museale dalla quota archeologica.

Il grado di oggettività

L'edificio di Coira dal punto di vista del grado di oggettività definisce due ordini di rapporto con le rovine: da un lato si configura esternamente come oggetto compatto che sottolinea il suo ruolo di dispositivo di protezione; dall'altro internamente perde questa compattezza nonché la sua consistenza fisica per legarsi non più alla memoria individuale e collettiva (che viene invece richiamata con le soluzioni relative alla configurazione esterna), quanto al valore emozionale del "ritrovamento". Il volume compatto esterno, internamente diventa spazio, campo di possibilità per riflessioni più intime e profonde. Senza dubbio anche il suo carattere di "normalità", che denuncia la necessità di recuperare una "prassi" piuttosto che configurarsi come una sorta di evento eccezionale, rende l'esperienza di questo progetto assolutamente ascrivibile ad un modello dialogico in cui la presenza dell'architetto si avverte più nelle sensazioni che l'edificio trasmette che nelle imposizioni delle sue forme.

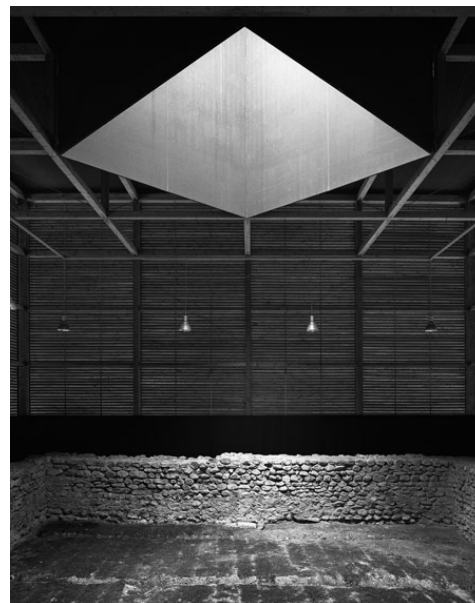
La dimensione etica e gli aspetti dialogici

Gli aspetti dialogici dell'esperienza di Coira non si limitano soltanto all'individuazione di un rapporto tra le rovine ed il nuovo edificio, ma prendono in considerazione anche le dimensioni del contesto culturale e della tradizione costruttiva, del paesaggio e della natura per stabilire relazioni più complesse.

Nell'approccio con il luogo, Zumthor più che operare una rievocazione storica, recupera e rappresenta un valore emozionale attraverso un processo "soggettivo" che poi si estrinseca in una dimensione oggettiva: *"Quando sono intento a progettare, mi lascio guidare da immagini atmosfere del ricordo che posso mettere in relazione con l'architettura che vado cercando (...) Le immagini che mi vengono alla mente derivano per la maggior parte da esperienze soggettive (...) Dopo un certo tempo l'oggetto progettato assume nell'immaginazione proprietà specifiche appartenenti alle immagini evocate"* (Zumthor, 2004).

La rovina è vista come traccia da proteggere e disvelare e la sua estetica è ricondotta alla qualità formale del suo essere basamento per l'intera costruzione e, idealmente, primo strato e supporto per le stratificazioni delle epoche successive; essa non è oggetto di completamento o ricostruzione materica ma viene valorizzata per il significato che ha oggi rispetto all'architettura e al territorio: non a caso infatti il progetto decide di lasciare indefiniti i suoi limiti inferiore e superiore.

L'edificio contemporaneo ricostruisce una tensione dialogica tra le parti ed il suo essere contemporaneo (quindi il suo carattere identitario) non è dato tanto dalla sua forma o dal distinto uso del materiale (in contrasto con le rovine antiche ma in analogia con le costruzioni rurali della tradizione locale) bensì dal fatto che la sua struttura non si erge direttamente sui muri romani ma li circonda optando per un attacco al suolo completamente autonomo: i muri antichi fungono quindi da basamento per l'edificio solo all'interno, mentre all'esterno la nuova costruzione si rapporta direttamente con il piano di campagna della città attuale con una propria linea basamentale. Inoltre, sebbene possano sembrare strategie retoriche, i grandi lucernari che spiccano sulle scatole lignee sanciscono la dimensione temporale a cui appartiene l'architettura, ma non senza costruire un dialogo questa volta con lo skyline dei rilievi montuosi delle Alpi Retiche.



_Veduta interna. Stratificazione tettonica degli elementi antichi e contemporanei.



_Lo spazio interno del volume principale.



_Inquadramento territoriale su ortofoto. Fonte: Bing Maps 2013.

GIORGIO GRASSI

Sagunto, Spagna

1985-1993

Il sito archeologico*Caratteristiche:*

Rovine del Teatro Romano (I sec. d.C.)

Rapporto con il centro urbano:

INSEDIAMENTO CONTIGUO AL CENTRO URBANO

Categoria tipologica:

INSEDIAMENTO FUORI TERRA

Il progetto*Categorie tipologiche:*INTERVENTO SU INSEDIAMENTO IN ZONE URBANE
SISTEMA DI PROTEZIONE/COPERTURA CON NUOVE MORFOLOGIE
INTERVENTO DI MUSEALIZZAZIONE "OPEN AIR"*Ubicazione:*

Calle del Castillo, Sagunto (Valencia), Spagna

Cronologia:

1985 (progetto), 1990-1993 (realizzazione)

Committente:

Dirección General del Patrimonio Histórico de la Comunidad

Valenciana

Progetto:

Ministerio de Cultura, Dirección General de Bellas Artes

Archeologia:

Giorgio Grassi, Manuel Portaceli Roig

Museografia:

-

Architettura del paesaggio:

-

Strutture:

Dep. Estructuras Arquitectonicas, E.T.S. de Arquitectura de Valencia

Impianti:

-

Dati dimensionali:

-

*Dati costruttivi, struttura, materiali:*Murature in c.a. rivestito in mattoni a faccia vista
Copertura con struttura in travi reticolari metalliche, orditura
secondaria in legno e rivestimento in lamiera zincata.
Rivestimento gradinate della parte centrale della cavea in lastre di
pietra. Pavimenti del nuovo teatro in legno e cemento
Teatro, museo archeologico*Funzioni prevalenti:**Costi:*

-

Premi e riconoscimenti:

Finalista Premio Mies van der Rohe 1994

*Bibliografia specifica essenziale:*AAVV (2004), "Il dibattito: teatro romano sagunto", *Lotus International*, n. 121;
Crespi, G., Pierini, S. (1996), *Giorgio Grassi. I progetti, le opere, gli scritti*, Mondadori Electa, Milano;
D'Architettura n. 18, Set. 2002
Frampton, K. (1994), "Giorgio Grassi a Sagunto e la questione del restauro", *Domus*, n. 756, Gen. 1994;
Grassi, G. (1996), "A proposito di Sagunto", *Casabella*, n. 636;
Grassi, G. (1988), *Architettura lingua morta*, Electa, Milano;
Lotus International n. 46, 1985;
Grassi, G. (1987), *Progetto per il Teatro Romano di Sagunto*, CLUA, Pescara;
Grassi, G. (1985), "Scena fissa. Progetto per il Teatro Romano di Sagunto", *Lotus International*, n. 46;
Grassi, G., Portaceli, M. (1994), "Ristrutturazione del Teatro Romano di Sagunto", *Domus*, n. 756, Gen. 1994;
Moschini, F. (1987), "Giorgio Grassi e il Teatro di Sagunto. Quando il restauro è restauro", *Rinascita*, n. 4;
Zucchi, C. (1993), "Giorgio Grassi. Munchen, Sagunto, Berlin", *Lotus International*, n. 83;

ANALISI TESTO/CONTESTO

Il contesto archeologico:

analisi storica, del contesto e dei valori extramateriali



_Il Teatro Romano agli inizi del XX secolo.



_Il Teatro Romano negli anni '70.

Edificato nel I secolo sotto Tiberio per ospitare 4.000 spettatori, il Teatro Romano di Sagunto si trova ai piedi della collina dominata dalla posizione acropolica dell'antico Castello, ai margini della città storica. Rispetto alla maggior parte dei teatri romani di epoca imperiale, il Teatro di Sagunto ha la peculiarità di adagiare la sua cavea sui rilievi collinari, quasi alla maniera dei teatri greci, ma comunque perfettamente in coerenza con il "tipo" romano caratterizzato dalla forma chiusa dal fronte scenico e dal *velarium* superiore; queste caratteristiche (la tipologia e il modo in cui esso mantiene il suo essere "tipo" canonico nonostante la difficile condizione imposta dal pendio collinare) fanno del Teatro di Sagunto un episodio storico-architettonico "unico e irripetibile".

Molte superfetazioni successive hanno nel tempo compromesso la leggibilità della struttura originaria del Teatro, dagli interventi che lo hanno trasformato in castello prima e in fortezza militare poi, fino ai più recenti restauri e consolidamenti operati tra il 1930 e il 1978; in particolare, questi ultimi interventi riguardano: la realizzazione di un piccolo museo in adiacenza ad una delle due torri laterali, con annessi terrazzamenti, percorsi e un muro di recinzione che aveva cancellato la simmetria del *postscaenium* (cioè la "faccia" del corpo scenico verso la città) con le due caratteristiche torri aggettanti ai lati; il muro di frontespizio della cavea, realizzato come muro di contenimento anziché come elemento di connessione tra cavea e *frons scaenae*.

Le esigenze e le necessità del progetto

Dal punto di vista del programma funzionale, l'intenzione alla base del concorso prima e del progetto poi è quella di restaurare il Teatro e di renderlo perfettamente funzionante, appunto, in quanto teatro.

Sotto il profilo delle scelte attuative, il progetto parte dalla consapevolezza del fatto che, tra tante rovine di teatri romani sparsi per il mondo, non esiste (se non in un paio di altri casi in Asia Minore e in Africa) la possibilità di leggere e conoscere realmente lo spazio architettonico di un teatro romano come a Sagunto: una *utilitas*, in questo senso, che è contenuta nella ri-definizione della sua forma.

C'è inoltre la necessità di risarcire il Teatro dalle spoliazioni e dalle distruzioni perpetrate su di esso dalle superfetazioni successive e dai restauri sbagliati del secolo scorso, le cui ricostruzioni arbitrarie, addizioni e completamenti incongrui rispetto alla natura originaria, hanno causato la perdita irreparabile di parti importanti della struttura, sia fisiche che spaziali.

Letture dell'oggetto architettonico

L'intervento consiste in una triplice operazione sulle rovine, che vengono in parte consolidate, in parte liberate, in parte completate o ricostruite: il consolidamento riguarda tutte le parti antiche originali; la liberazione si riferisce a tutti gli elementi erroneamente inseriti durante i restauri degli anni '50-'70 e che hanno trasformato i ruderi in "rovine artificiali"; il completamento prevede la ricostruzione del corpo scenico e della parte centrale della cavea.



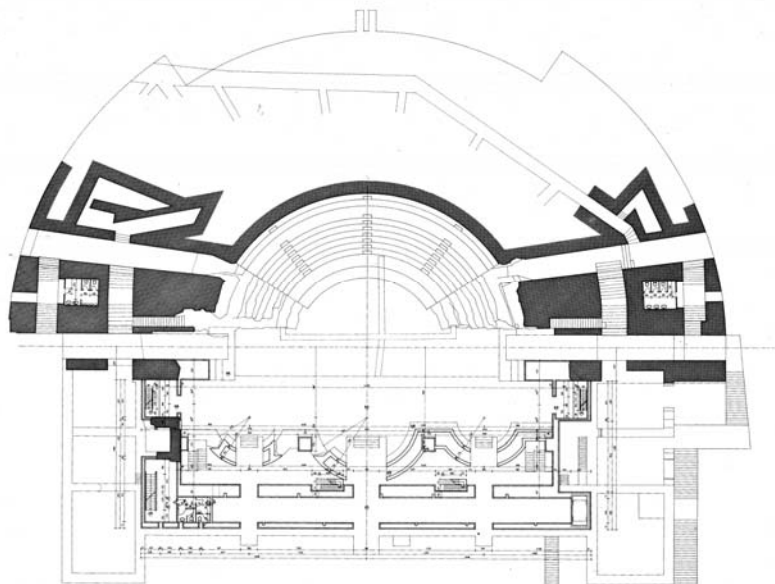
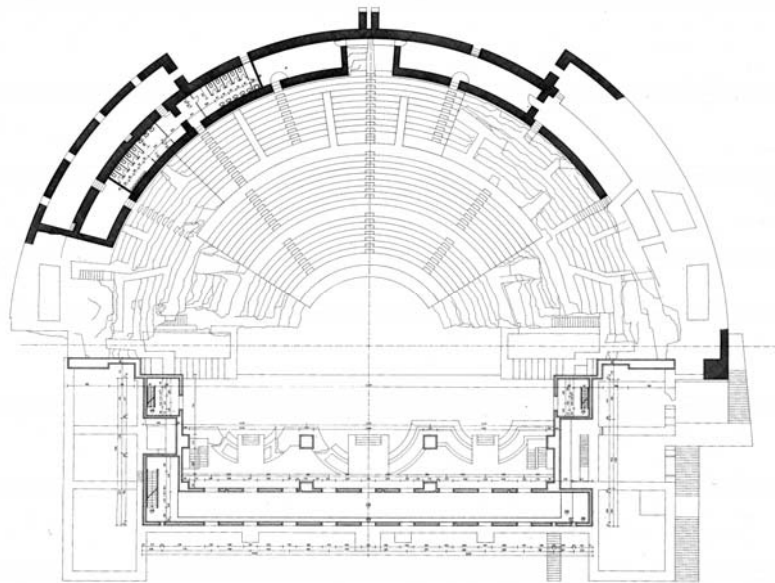
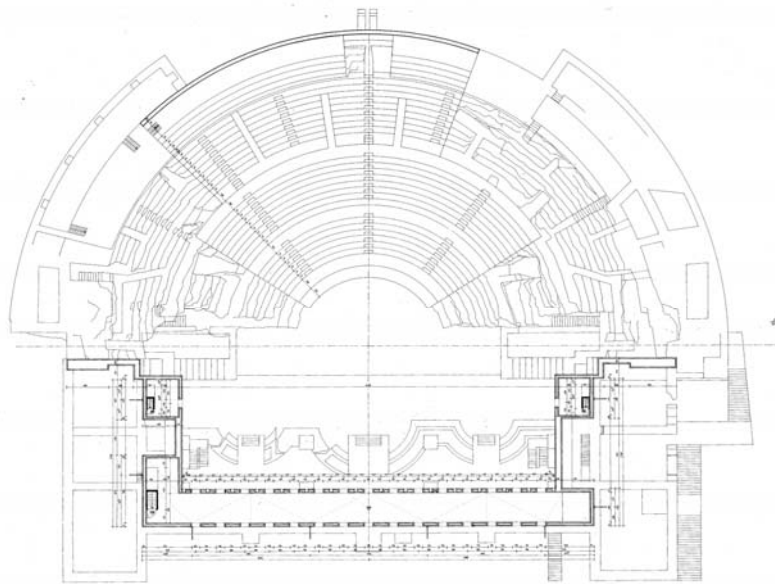
_Planimetria generale.

Il corpo scenico viene ricostruito in altezza fino alla quota del muro di contenimento della cavea (*summa cavea*), non attraverso la riconfigurazione dell'immagine originaria del Teatro (ritenuta strada non percorribile), ma attraverso la ricostituzione spaziale delle sue tre parti costituenti: il *frons scaenae*, il *proscenium* e il *postscenium*. Il fronte scenico viene ricostituito a partire da alcuni frammenti ritrovati *in situ*, ma solo parzialmente, fino a dove cioè esso ha utilità per le rappresentazioni teatrali; nella parte superiore esso si interrompe lasciando affacciare sulla cavea il retrostante proscenio, trasformato in Antiquarium con il trasferimento di alcuni reperti dal museo archeologico. La nuova configurazione del corpo scenico dalla cavea, quindi, risulta segnato verticalmente dalla reinterpretazione della Porta Regia centrale e delle due porte *hospitales* laterali, e orizzontalmente da due ballatoi intermedi del proscenio con i reperti dell'antiquarium "a vista" e dalla copertura.

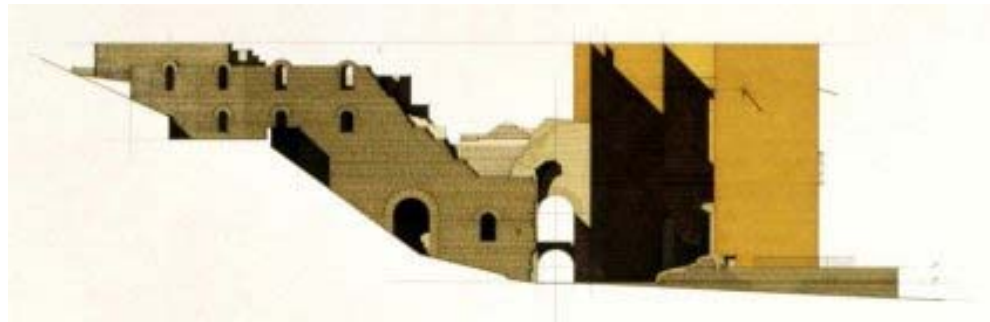
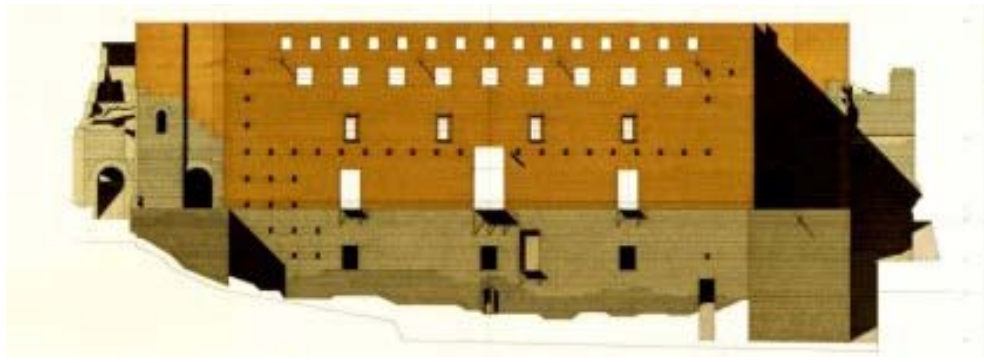
Il *postscenium* (la "faccia" del corpo scenico sulla città) si configura infine come un volume compatto largo 90 metri e alto 30, contenente gli ambienti di servizio, "disegnato" in facciata da un misurato sistema di tre ordini di bucatore.

La cavea viene ricostruita parzialmente, cioè solo nella sua parte centrale, attraverso un'operazione che prevede di "coprire" le gradinate originarie con una nuova pelle lapidea atta a rendere più funzionale l'accoglienza del pubblico durante le rappresentazioni.

La struttura del nuovo corpo scenico è realizzata in cemento armato rivestito con paramenti in mattone a faccia vista, la cavea è realizzata in lastre di pietra, la copertura impiega elementi strutturali metallici ed è rivestita all'intradosso con doghe di legno e all'estradosso con lamiera metallica.



_Piante alle quote +2.90, +13.70, +16.40.



_Prospetto frontale, prospetti laterali, sezioni trasversali sulla cavea.



_Particolare del nodo Est tra il nuovo fronte scenico e la cavea. Sullo sfondo, il Castello di Sagunto.



_Particolare del nodo Ovest tra il nuovo fronte scenico e la cavea. In primo piano, la nuova gradinata.

La dimensione estetica

La dimensione estetica del Teatro di Sagunto è l'espressione dell'obiettivo di descrivere, attraverso il progetto contemporaneo, i caratteri del Teatro Romano come forma codificata, come *typos* presente costantemente nella storia dell'architettura, con la ricostituzione delle sue singole parti, le relazioni, le gerarchie e i ruoli fino ad ottenere una forma architettonica articolata e complessa, ma assolutamente unitaria.

Il principio è quello del "restauro della tipologia", che non agisce direttamente sulla materia antica ma sul suo significato in quanto architettura: ciò determina, come risultato poetico, la definizione di un' "apparenza", di una "messa in scena", che però è anche costruzione di una "forma incompiuta" che recupera l'"unità spaziale" originaria mantenendola, nel rapporto con la contemporaneità, in una sorta di "equilibrio precario".

L'estetica del teatro, quindi, più che l'estetica della rovina, in un progetto che si pone in continuità non con il valore materico ma con quello espressivo-evocativo della costruzione, del suo ruolo urbano e della sua riconoscibilità.

La dimensione logica: epistemologia e semiotica

La dimensione logica del progetto passa attraverso l'"ordine" e la "misura" con cui esso rappresenta un linguaggio che si è infranto nel tempo e che si è ridotto, esso stesso, a frammento e a rudere.

Il disegno degli elementi architettonici, i materiali di cui sono costituiti, i particolari costruttivi, non possono essere in questo caso interpretati come testi di un linguaggio, ma come parti che definiscono una spazialità. Ad esempio, l'omogeneità del rivestimento in mattoni che non prevede variazioni di apparecchiatura in alcun punto della costruzione, le ringhiere metalliche prive di nodi connessioni tettoniche, evidenziano più che un interesse legato ad un "racconto materico", un'intenzionalità legata alla concretizzazione di un'idea architettonica, cioè la ricostituzione del "segno" del tipo del teatro romano.

Le modalità di interazione storica e sociale

I livelli di astrazione

Nonostante la sua apparente intenzionalità di voler concentrare il baricentro della sua poetica nella dimensione figurativa, il progetto lavora su diversi piani di astrazione: il primo sta nel suo oggetto, che non è la forma del teatro in senso fisico-materico, ma la definizione dell'"idea" di teatro (romano), nella sua finalità evocativa e rituale del suo essere monumento collettivo, luogo con uno stretto rapporto con la vita quotidiana; il secondo sta in alcuni elementi architettonici presi separatamente: da un lato il *frons scaenae*, che interpreta in termini astratti la condizione funzionale e simbolica del suo ruolo rispetto alla cavea; dall'altro, il *post scaenium*, che con la sua apparecchiatura muraria in mattoni a cortina priva di variazioni e nodi tettonici, è un piano astratto che più che come "muro" o "facciata" del Teatro, è interpretabile come piano indefinito che concettualmente segna il limite spazio-temporale tra la città e il Teatro Romano.

Il dialogo tra epoche diverse

Il progetto di Sagunto opera una selezione delle tracce storiche al fine di costruire un'unica fondamentale relazione dialogica dal punto di vista temporale: il rapporto tra il teatro di epoca romana e la contemporaneità. E' per questo che vengono cancellate tutte le tracce delle superfetazioni e dei restauri del secolo scorso, ed è per questo che il Teatro viene ricostruito. Inoltre, se la ricostruzione fosse avvenuta in senso "materico", cioè se il Teatro fosse stato ricostruito come era in origine, si sarebbe configurata una sorta di "monologo" della storia; al contrario, la ricostruzione intesa in termini di spazialità evocativa, effettuata attraverso dispositivi e forme contemporanee, costruisce un dialogo tra passato e presente che legittima la ragion d'essere sia dell'antico che del moderno, sia dell'architettura che della città come oggi la vediamo.

La forza del progetto va al di là dell'aver innescato un dialogo tra rovina e architettura contemporanea, fino a riuscire ad unire due elementi fondamentali del paesaggio che avevano perso la loro giusta relazione: la città bassa e l'Acropoli con il suo Castello.

La definizione del recinto archeologico

Il progetto ricostruisce fisicamente il limite dell'edificio romano originario per ridefinire i rapporti architettonici tra le parti, tra il Teatro e la città e tra il Teatro e il paesaggio. Le sagome del corpo scenico, della cavea, delle due torri laterali, sono ridisegnate e il loro perimetro corrisponde esattamente al "limite" originario tra costruzione e spazio esterno; viene inoltre ricostituito il limite superiore della *summa cavea* che misura, oltre al rapporto visuale del Teatro visto dalla città, il rapporto visuale del paesaggio percepito dalla cavea stessa.

La nuova cavea, che lateralmente non riveste le gradinate laterali e le lascia a vista, consente di poter leggere il limite originale tra la cavea stessa e il corpo scenico.

Se i limiti "fisici" del Teatro vengono ricostruiti, e sebbene vengano anche chiaramente individuate le linee di confine tra l'intervento contemporaneo (perfettamente riconoscibile) le rovine e il contesto ambientale, il limite temporale risulta invece dissolto: il progetto, infatti, eliminando secondo un'operazione critico-selettiva il tempo intermedio tra la romanità e la contemporaneità, e configurandosi come "forma incompiuta", costruisce una sorta di "unità temporale" tra antico e moderno, tra il tempo della costruzione e il tempo presente, riportando questi ultimi al loro naturale rapporto con il tempo cosmico.

Il grado di oggettività

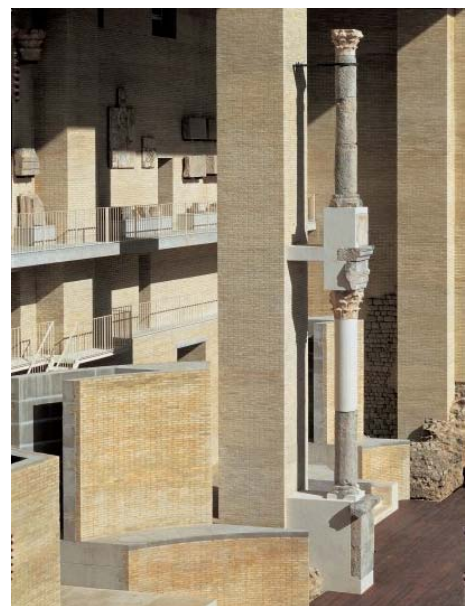
L'intervento di Sagunto non può non definirsi un oggetto: in questo caso il dispositivo di controllo delle relazioni dialogiche tra le parti ha assolutamente bisogno di operare sulla forma, perché da essa dipende la condizione di necessità del progetto, la sua funzione, le scelte relative ai materiali. La forma, e quindi la definizione di un "oggetto" fisicamente riconoscibile, è l'obiettivo dell'intervento che quindi, per costruire un dialogico "campo di possibilità" non può in questo caso rinunciare al suo grado di oggettività ma al contrario assumere quest'ultimo come vera essenza della sua poetica.



_Il fronte scenico.



_La passerella espositiva nel proscenio.



_Particolare del fronte scenico con la ricomposizione critica delle colonne.



_Il nuovo Teatro nel contesto ambientale.



_Il *Postscænium* nel contesto urbano. Sullo sfondo, il Castello.

La dimensione etica e gli aspetti dialogici

La dimensione etica del progetto parte dall'assunto che la rovina dell'antico teatro, intesa come rudere, non è in grado di stabilire relazioni dialogiche spaziali tra le parti di città perché essa si è allontanata eccessivamente dalla dimensione dell'architettura; di qui la necessità di recuperare questo dialogo attraverso la ricostruzione del vero volume del Teatro, unico in grado, come protagonista della composizione del paesaggio, di garantire quel ruolo urbano (questo sì, storico) che, appunto, le rovine non possono più svolgere.

Valore etico del progetto quindi rispetto alla tipologia, al significato storico-architettonico ma anche emozionale del *typos*, piuttosto che alla rovina in sé. La rovina da "fine" diventa "mezzo" attraverso cui viene valorizzata l'idea tipologica del teatro; da questo punto di vista, in alcuni aspetti della costruzione, come le parti laterali della cavea non ricostruite, avviene addirittura che è la rovina ad assumere il ruolo di connessione tra due parti architettoniche nuove (il corpo scenico e le nuove gradinate della cavea) e non il contrario; allo stesso modo viene ribaltato il ruolo degli elementi architettonici contemporanei, che da parti tettonicamente definite diventano "frammento": la cavea ricostruita, ad esempio, non sostituisce quella originaria ma si sovrappone ad essa; non ha limiti univocamente determinati, ma è (così come anche il corpo scenico) una forma aperta.

La rovina, quindi, appare al tempo stesso rispettata e violata: rispettata nella sua funzione contemplativa in senso piranesiano, ma anche nella sua identità legata a quella del paesaggio e del luogo; violata perché depauperata del suo esclusivo protagonismo.

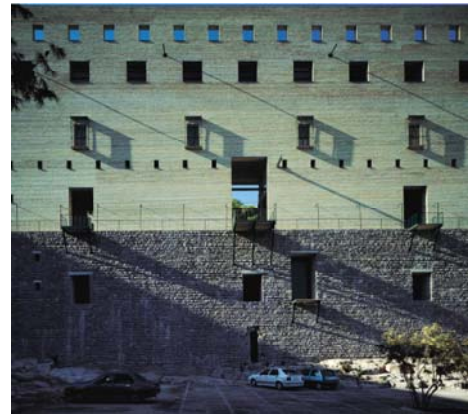
Il dialogo con la rovina avviene quindi per contrasto, non già però in termini nuovo/antico, ma tra ciò che ci si aspetta che sia e ciò che in realtà è e deve essere; un dialogo non definitivo, aperto, in cui il progetto e la rovina coesistono senza mai coincidere perfettamente, e che non nasconde le contraddizioni da cui trae origine (un edificio che è un teatro romano ma allo stesso tempo non lo è del tutto, un rudere che non è del tutto rovina), ma che anzi le esprime appieno (ad es. con l'accesso degli attori che giungono sul palcoscenico attraverso una passerella a vista e non direttamente da dietro le quinte, oppure con le rovine della cavea che vengono fuori lateralmente dalla nuova struttura delle gradinate centrali perdendo la loro monumentalità).

Un altro aspetto etico del progetto è legato al suo uso e alla sua necessità: il progetto risponde ad un problema pratico che è quello di costruire un teatro ma anche quello di garantire la sopravvivenza del patrimonio storico-architettonico in generale; dal punto di vista dialogico, quindi, anche in questa prospettiva c'è un ribaltamento concettuale, questa volta tra il Teatro che diventa museo di se stesso e il monumento che diventa costruzione ben funzionante.

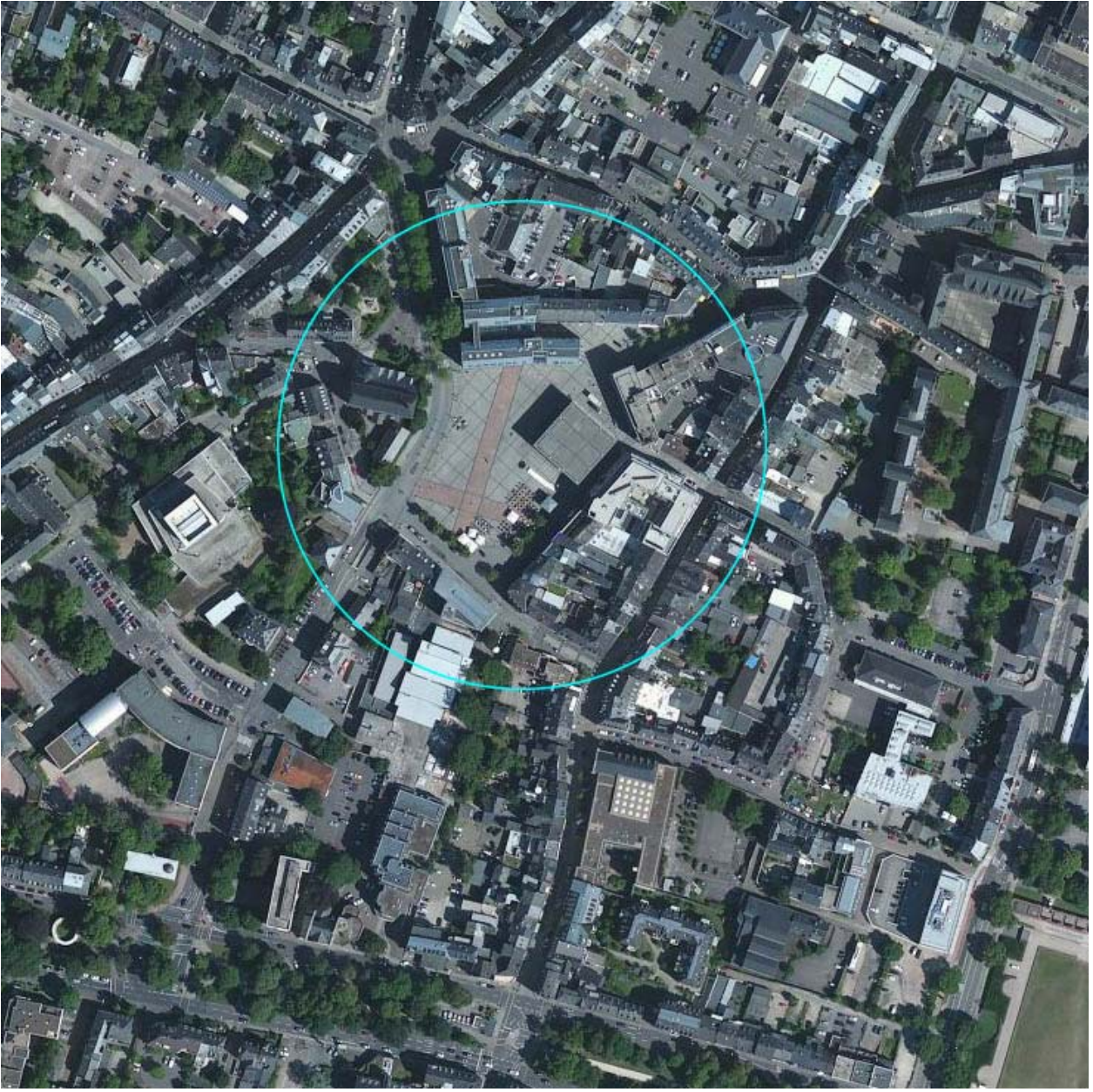
Ma la dimensione etica dell'esperienza di Sagunto contiene anche il valore dell'analisi che è propedeutica alle scelte metodologiche del progetto, e che si sostanzia attraverso il profondo studio tipologico e storico di altri teatri di analoga dimensione e importanza, che tiene conto della storia dei precedenti interventi sul Teatro, che raccoglie materiali iconografici e rilievi che vengono confrontati tra loro in senso "dialogico": un aspetto etico quindi basato sul dialogo tra analisi e progetto che conduce ad un approccio progettuale di tipo "analogico".



_Rapporto tra lo spazio del Teatro e il contesto paesaggistico.



_Particolare del postscenium.



_Inquadramento territoriale su ortofoto. Fonte: Bing Maps 2013.

MUSEO DELLE TERME ROMANE

OSWALD MATHIAS UNGERS

Treviri, Germania

1988-1996

Il sito archeologico*Caratteristiche:*

Resti di complesso termale romano risalente al 293 d.C.

Rapporto con il centro urbano:

INSEDIAMENTO ALL'INTERNO DEL CENTRO URBANO

Categoria tipologica:

INSEDIAMENTO ENTRO TERRA (VENUTO ALLA LUCE DURANTE I LAVORI)

Il progetto*Categorie tipologiche:*INTERVENTO SU INSEDIAMENTO IN ZONE URBANE
SISTEMA DI PROTEZIONE/COPERTURA CON NUOVE MORFOLOGIE
INTERVENTO MODIFICATO A SEGUITO DI RITROVAMENTI
IN CORSO D'OPERA
STRUTTURA MUSEALE/ESPOSITIVA CHIUSA*Ubicazione:*

Viehmarktplatz, Treviri, Germania

Cronologia:

1985 (progetto), 1996 (realizzazione)

Committente:

Land Rheinland Pfalz, Ministerium der Finanzen

Progetto:

Oswald Mathias Ungers

Archeologia:

Rheinisches Landesmuseum Trier

Museografia:

-

Architettura del paesaggio:

-

Strutture:

-

Impianti:

-

Dati dimensionali:

900 mq (superficie coperta)

Dati costruttivi, struttura, materiali:

Sistema intelaiato in acciaio e involucro in vetro-camera

Funzioni prevalenti:

Museo, spazio per manifestazioni culturali

Costi:

-

Premi e riconoscimenti:

-

*Bibliografia specifica essenziale:*De Michelis, M. (1998), *O.M.Ungers. Opera completa 1991-1998*, Electa, Milano;
Heise, K.A. (2002), "Treviri: l'urbanistica e l'antica storia della città. Strutture romane nella città del XXI secolo", in Segarra Lagunes, M. (2002), *Archeologia urbana e progetto di architettura*, Gangemi editore, Roma;
Noebel W.A. (2008), "La precisione del pensiero", in *Casabella*, n.763, Feb. 2008;
Ruggieri Tricoli, M.V., Sposito, C. (2002), *I siti archeologici. Dalla definizione del valore alla protezione della materia*, dario Flaccovio Editore, Palermo;
Ungers O.M. (1989), "Archeologia a Treviri", in *Casabella* n. 558, Giu. 1989;
Ungers O.M. (1991), *Architetture 1951-1990*, Electa, Milano;

ANALISI TESTO/CONTESTO



_Planimetria storica di Augusta Treverorum.

Il contesto archeologico: analisi storica, del contesto e dei valori extramateriali

Treviri, la città più antica della Germania, viene fondata con il nome di *Augusta Treverorum* più di 2000 anni fa. Nel 30 a.C., sotto l'imperatore Claudio, viene ampliato l'impianto dell'accampamento militare romano e la città, rinominata *Colonia Augusta Treverorum*, inizia ad assumere un carattere propriamente urbano. Le Terme Imperiali risalgono al periodo di Costantino il Grande (306-337) che ne ordina la costruzione contestualmente alla ricostruzione dell'intera città, distrutta nel 274 d.C. dagli Alemanni. Nel corso dei secoli le Terme subiscono diverse trasformazioni e aggiunte, fino all'attuale condizione di rovine ubicate nella centralissima piazza del mercato di epoca medievale, la Viehmarktplatz, e portate alla luce nel 1988. La piazza, nella sua attuale configurazione, è delimitata da fronti urbani articolati in piccole costruzioni residenziali; a Nord-Ovest, al di là della Stresemannstrasse, vi è la Chiesa di Sant'Antonio che costituisce elemento identitario importante e significativo per l'intera piazza, mentre a Nord sorge l'imponente edificio della Cassa di Risparmio.

Le esigenze e le necessità del progetto

Gli scavi del 1988, attuati durante i lavori per la sistemazione della piazza ad opera di Ungers, vincitore del concorso per il riordino della Viehmarktplatz (piazza del bestiame), portano alla luce fondamenta, muri e pavimenti appartenenti ad uno degli edifici termali costruiti a Treviri. Si rende necessario quindi recuperare questo grande elemento storico, culturale e identitario della città e renderlo visibile e visitabile per la collettività, oltre che integrarlo con un nuovo sistema viario in cui gli attraversamenti carrabili vengano razionalizzati e restino separati dalle zone pedonali.



_La Viehmarktplatz durante gli scavi del 1988.

Letture dell'oggetto architettonico

Il progetto prevede di portare allo scoperto parte dei ritrovamenti e di esporli in una grande vetrina inserita nel nuovo disegno della piazza in cui una nuova tettonica cardo-decumanica recupera in chiave contemporanea la leggibilità dell'originaria struttura romana della città, nascosta dalla rete organica della città medievale. La dimensione archeologica da trovarsi nascosta e coperta dalla città moderna ritrova il suo ruolo di strutturazione dello spazio urbano attraverso il progetto di architettura.

L'edificio è un grande cubo di vetro delle dimensioni di m 30x30x30 con una struttura costituita da 16 pilastri metallici a sezione circolare (interasse costante di m 9,60) che sorreggono una copertura piana che costituisce una sorta di "coperchio" alla grande teca trasparente.

La sua giacitura è parallela al fronte edificato a Est, ma ruotato rispetto alla direzione dei tracciati romani e di conseguenza rispetto a quella dei reperti archeologici, così come questi ultimi lo sono rispetto al convento successivamente sorto su di essi.

La dimensione estetica

L'intervento nasce come modificazione di un progetto di sistemazione della piazza che inizialmente non prevedeva la visitabilità dei reperti poiché non ancora rinvenuti. Con i ritrovamenti il progetto acquisisce una nuova finalità e modifica radicalmente la sua originaria configurazione: nasce una nuova funzione che riguarda



_Le rovine all'interno della grande teca.

la valorizzazione delle antiche rovine e che si aggiunge a quella di razionalizzazione dello spazio della piazza. Il progetto acquisisce quindi una nuova consapevolezza e accetta la revisione dei suoi principi estetici: la lettura dei caratteri del contesto storico e l'acquisizione dei dati morfologici delle rovine nelle loro successive stratificazioni portano ad acquisire il contrasto come principale valore di relazione spazio-temporale.

Questa scelta non è dettata dalla volontà di far risaltare il nuovo edificio rispetto al contesto antico, ma dall'esigenza di rappresentare ed evidenziare il carattere prevalente di questa area urbana, che è il contrasto tra i tracciati romani e quelli medievali.

Dal punto di vista figurativo l'ordine geometrico del progetto sottolinea questo principio che se dal punto di vista formale produce una forma rigida e perentoria, dal punto di vista funzionale consente una grande libertà di relazione con le tracce del passato: la teca di vetro infatti permette a tutti i passanti di vedere le rovine dall'esterno da un'infinità di prospettive diverse (in quanto lo spazio pubblico circonda completamente la costruzione), ma questi ultimi non sono spinti ad accedervi.

Le rovine entrano nella vita quotidiana collettiva delle persone in maniera continua e decisa ma discreta, mentre l'avvicinamento ulteriore (la visita al museo) avviene per scelta individuale, attraverso un ingresso che non è monumentale, non si affaccia sulla piazza ma sul fronte Nord, più nascosto e raccolto.

Nonostante la trasparenza data dal suo involucro in vetro, l'edificio rievoca metaforicamente i monumenti antichi: su di esso sono perfettamente leggibili i colonnati (che qui diventano esili pilastri dal passo regolare), le precise e rigorose proporzioni geometriche tra larghezza, profondità e altezza, la tripartizione derivata dall'architettura classica tra basamento (il piano della piazza), il corpo (il volume vetrato) e il coronamento (la copertura metallica, aggettante come avesse un frontone rispetto al filo della facciata).



_La nuova costruzione nel contesto urbano della piazza.

La dimensione logica: epistemologia e semiotica

Così come in altre architetture di Ungers, anche qui gli strumenti utilizzati per sviluppare le metafore architettoniche della storia, della memoria e del rapporto architettura/contesto sono le regole e le eccezioni della geometria. Nell'esperienza del Museo delle Terme Romane di Treviri oltre al tema del "recupero" c'è anche quello del "riordino", della "reinterpretazione" e della "trasformazione formale".

Le modalità di interazione storica e sociale

I livelli di astrazione

L'astrazione della forma è ottenuta attraverso l'impiego di elementi esili che seppur richiamando metaforicamente le costruzioni classiche, tendono a perdere la loro matericità: gli esili pilastri puntiformi a sezione circolare, l'involucro in vetro, il piano della copertura. L'edificio gioca sul sottile equilibrio tra dispositivo che riflette e si confonde con la città esistente al suo intorno e dispositivo che scompare per rendere visibili le rovine antiche dall'esterno: il rapporto di equilibrio tra questi due livelli di astrazione è misurato dal movimento di avvicinamento/allontanamento. All'interno dello spazio la struttura tende a scomparire per mettere in risalto i resti archeologici e il contesto urbano che, intravedendosi attraverso le vetrate, ne fa da cornice.

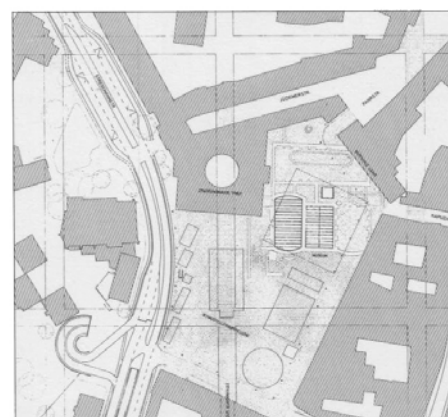
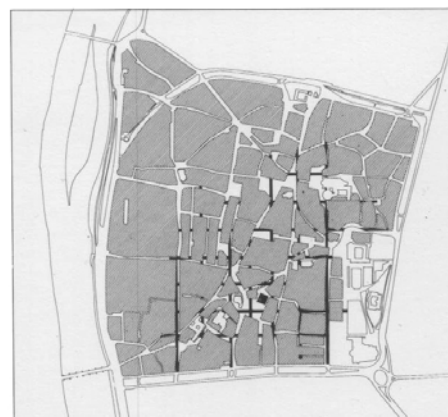
Il dialogo tra epoche diverse

Nel progetto di Treviri il dialogo tra epoche diverse avviene per contrasto, e questo vale sia nella dimensione architettonico/costruttiva che in quella planimetrica. Il concetto parte dalla consapevolezza dell'impossibilità di integrare i tracciati storici romani con quelli irregolari di epoca medievale, pertanto il loro contrasto viene assunto come valore formale e dispositivo dialogico. Il progetto dà risalto alla sovrapposizione tra le due strutture di tracciato e rende visibili i residui e i frammenti di quello romano negli spazi liberi e nelle strade, evidenziandoli nel disegno del lastricato stradale.

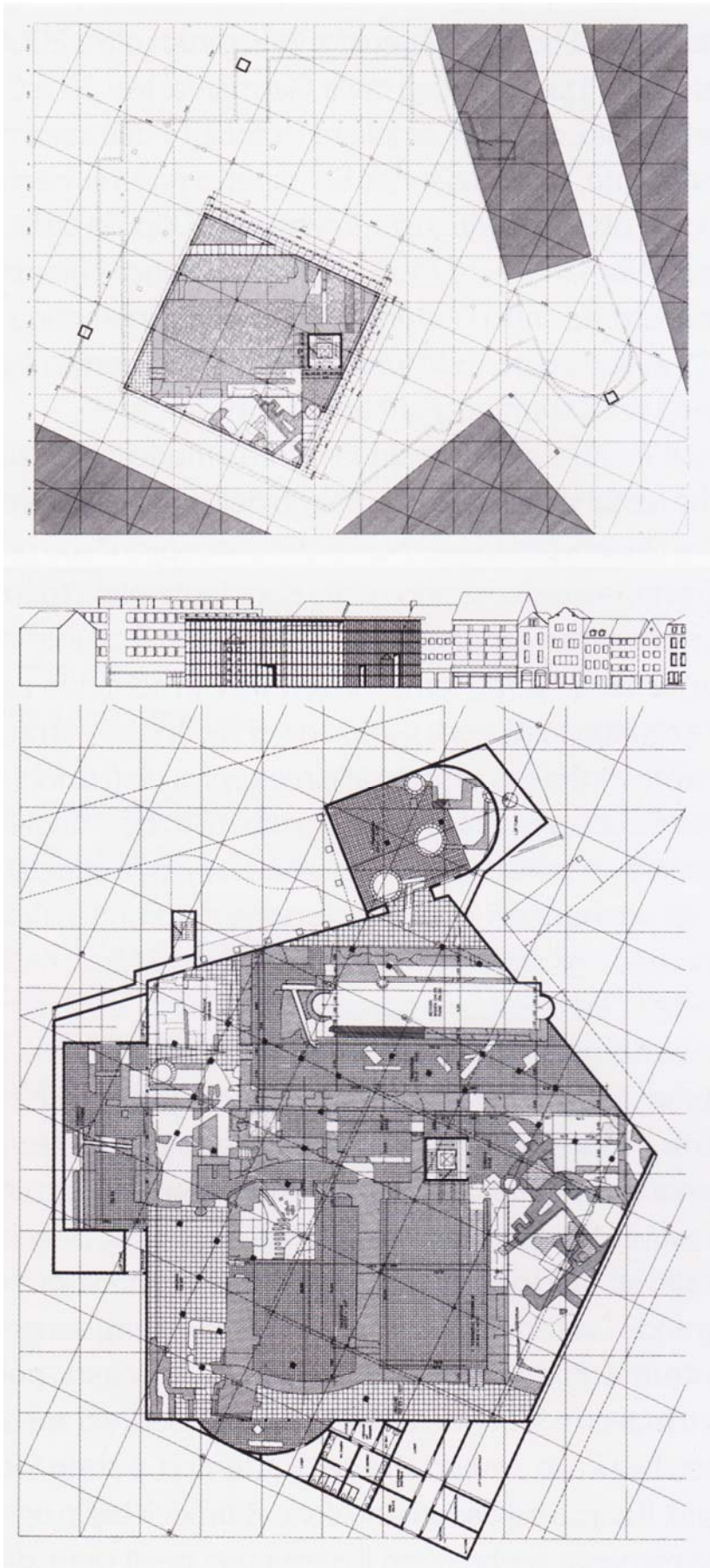
Nella dimensione architettonica questo "dialogo per contrasto" avviene in due modi: da un lato con la rotazione della giacitura del nuovo edificio sia rispetto alle rovine romane che ai resti del convento, dall'altro con l'utilizzo di materiali moderni visibilmente ed evidentemente estranei a quelli della cultura costruttiva tradizionale. Il nuovo edificio si fa quindi attore aggiuntivo rispetto agli altri, tra cui la Chiesa di Sant'Antonio, il tessuto edilizio consolidato, il nuovo edificio della cassa di Risparmio, all'interno del grande palcoscenico della piazza: tutti elementi che la teca vetrata consente di percepire costantemente anche dall'interno dello spazio dell'archeologia.

La definizione del recinto archeologico

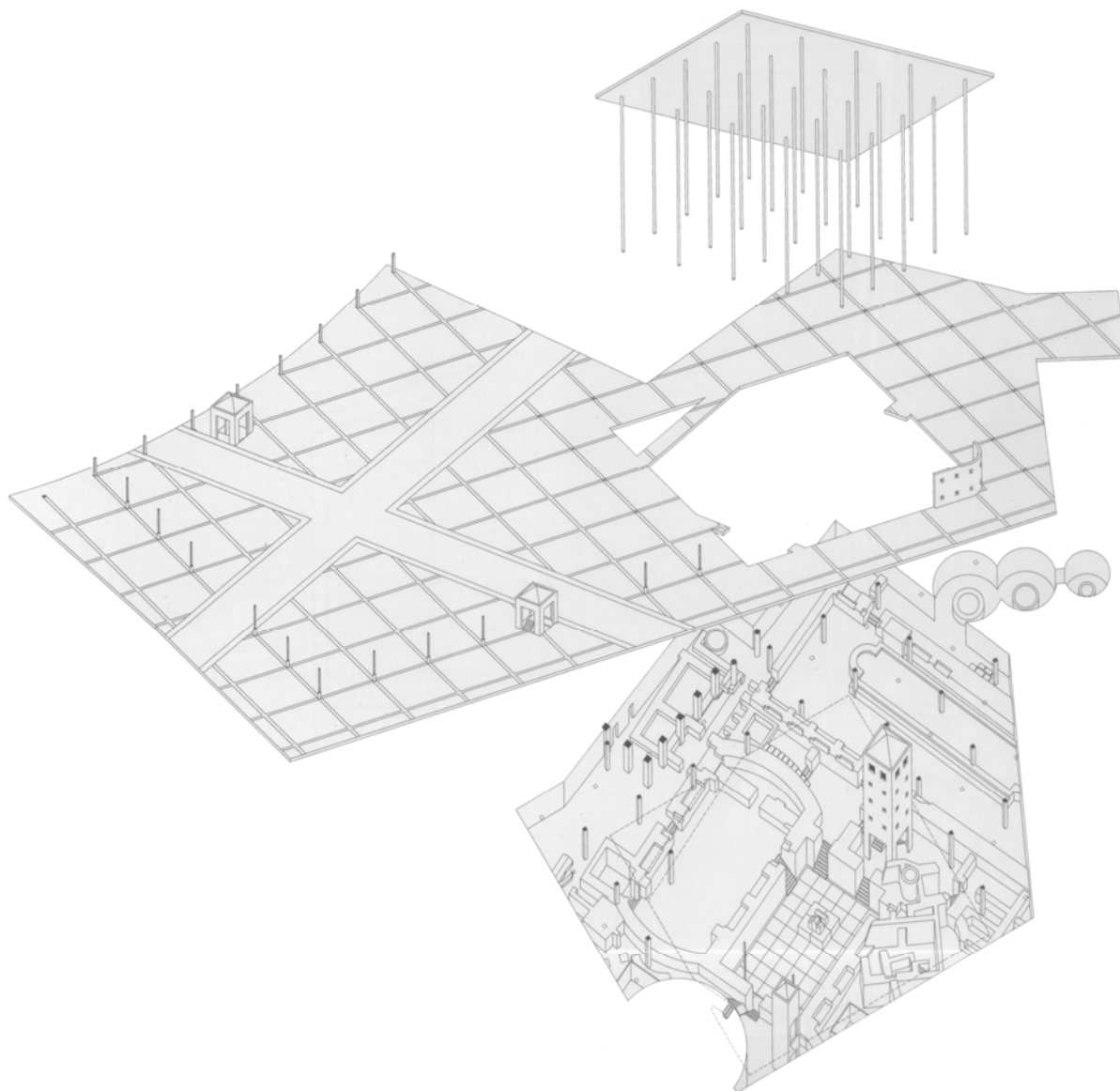
Il nuovo intervento definisce un limite molto chiaro tra l'ambito archeologico e quello della piazza urbana contemporanea e che coincide con la traccia dell'involucro a pianta quadrata della grande teca in vetro. In virtù di quello che abbiamo definito "dialogo per contrasto" o "contrasto dialogico", questo limite non coincide con alcuno di quelli degli edifici antichi, ma rappresenta il confine tra ciò che il progetto di architettura ha deciso di ricoprire e ciò che ha



_Genesi del progetto a partire dall'individuazione dei tracciati storici.



_Pianta e prospetto sulla piazza, planimetria alla quota archeologica.



_Esploso assonometrico.

invece deciso di lasciare a vista: il limite è la risultante della sovrapposizione tra il tracciato romano e quello medievale, matrice anche della città contemporanea.

Il limite può essere varcato attraverso un ingresso posto in corrispondenza dell'angolo Nord del perimetro, che consente di scendere immediatamente alla quota archeologica per mezzo di due scale (una aperta, l'altra all'interno di un volume-torre in cemento che contiene anche un ascensore): una volta varcato l'ingresso, eccezion fatta per gli esili pilastri, tutti gli elementi tornano a disporsi lungo la giacitura dei tracciati romani; alla quota archeologica il limite si estende fino a circoscrivere tutti i ruderi che è possibile visitare. E' un limite contemporaneo, innanzitutto perché delimita l'area che il progetto ha deciso di mantenere a vista (rispetto alla superficie dell'area archeologica originariamente scavata e coincidente con quella dell'invaso della piazza), in secondo luogo perché "disegna" le connessioni tra i diversi gruppi di ruderi e gli spazi per le nuove funzioni museali e di servizio.



_Particolare dello spazio museale alla quota archeologica.

Il grado di oggettività

L'edificio presenta una doppia possibilità di lettura dal punto di vista della sua configurazione oggettuale: da un lato il grande cubo di vetro è un oggetto solido appoggiato, secondo una propria giacitura, sul piano astratto della Viehmarktplatz; dall'altro, esso è da interpretare anche come una parte della stessa superficie della piazza che viene "traslato" verso l'alto in modo da consentire la vista delle rovine archeologiche: da questo punto di vista, grazie alla trasparenza dell'involucro e all'esilità dei pilastri di sostegno, la costruzione perde la sua valenza materica e si configura come "non oggetto".

La dimensione etica e gli aspetti dialogici

Così come stando nella grande piazza pubblica si è raggiunti dalla presenza delle rovine archeologiche, allo stesso modo stando all'interno dell'edificio si avverte costantemente la presenza del contesto urbano: la condizione spaziale delle rovine, la luce naturale che le raggiunge, non sono esclusivi e non rievocano quelle di un tempo passato, ma sono le stesse della città attuale. L'approccio dialogico è basato quindi su un'idea della rovina come elemento appartenente di diritto alla memoria ma soprattutto all'identità urbana contemporanea, ed è nella dimensione dello spazio pubblico che tale dialogia multipla si sostanzia.

Il progetto quindi risolve dialogicamente il tema del rapporto con l'antico e con la città attuale attraverso una soluzione chiara e rigorosa attraverso la quale la vista del Museo entra a far parte delle attività urbane e dello spazio pubblico contemporaneo. Il contatto con l'antico avviene in maniera automatica durante le azioni e i movimenti di ogni giorno senza sovrastrutture che ne forzino l'avvicinamento.

La collettività è coinvolta in maniera naturale nel contatto con la storia e con la propria memoria, l'origine storica della città s'intreccia con la coscienza identitaria cittadina e in questo senso l'architettura scompare per lasciare posto ad un libero "campo di relazioni" tra la città di oggi e quella del passato.



_Veduta interna. Rapporto dialogico tra rovine, spazio della nuova costruzione e contesto urbano.



_Sezione longitudinale.



_Inquadramento territoriale su ortofoto. Fonte: Google Maps 2013.

05

MUSEO DELLE TERME ROMANE DI SANT BOI DE LLOBREGAT

ARRIOLA&FIOL ARQUITECTES

Sant Boi de Llobregat, Barcellona, Spagna

1998

Il sito archeologico

Caratteristiche:

Resti di edificio termale di epoca romana (200 d.C.)

Rapporto con il centro urbano:

INSEDIAMENTO CONTIGUO AL CENTRO URBANO

Categoria tipologica:

INSEDIAMENTO ENTRO TERRA

Il progetto

Categorie tipologiche:

INTERVENTO SU INSEDIAMENTO IN ZONE URBANE

STRUTTURA MUSEALE/ESPOSITIVA CHIUSA

SISTEMA DI PROTEZIONE/COPERTURA CON NUOVE MORFOLOGIE

Ubicazione:

Avenida Maria Girona, Sant Boi de Llobregat (Barcellona), Spagna

Cronologia:

1989 (progetto), 1998 (realizzazione)

Committente:

Diputació de Barcelona, Servei de Patrimoni Arquitectònic

Progetto:

Andreu Arriola Madorell, Carmen Fiol Costa

Archeologia:

Diputació de Barcelona, Servei de Patrimoni Arquitectònic

Museografia:

Antoni Gonzalez Moreno Navarro

Architettura del paesaggio:

-

Strutture:

Agustí Obiol, BOMA

Impianti:

-

Dati dimensionali:

500 mq

Dati costruttivi, struttura, materiali:

Setti murari in laterizio, copertura a struttura con putrelle d'acciaio, rivestimento in lamiera d'acciaio e policarbonato, pavimentazioni in travertino

Funzioni prevalenti:

Museo, percorsi espositivi

Costi:

€ 1.430.460,00

Premi e riconoscimenti:

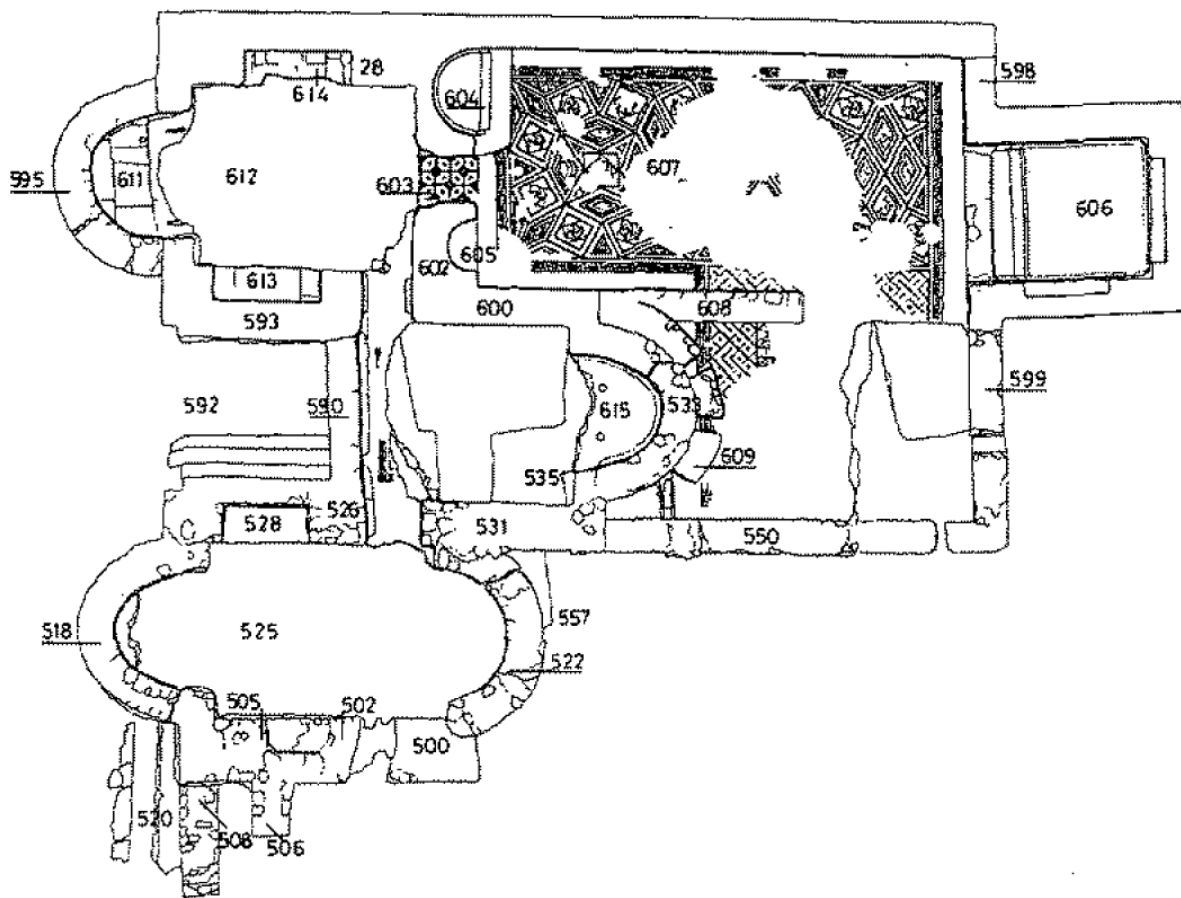
-

Bibliografia specifica essenziale:

Gonzalez, A. (2002), "Intervento nelle terme romane di Sant Boi de Llobregat (Barcellona): proteggere la memoria, sottolineare l'identità", in Segarra Lagunes, M. (2002), *Archeologia urbana e progetto di architettura*, Gangemi Editore, Roma;

ANALISI TESTO/CONTESTO

Il contesto archeologico:
analisi storica, del contesto e dei valori extramateriali



_Planimetria delle Terme di Sant Boi con indicazione delle unità stratigrafiche principali.

Le Terme Romane di Sant Boi de Llobregat risalgono all'incirca al 200 d.C., periodo di crescita economica e fisica per questa zona ai margini della città di *Barcino* (la Barcellona Romana), e rimangono in uso fino alla metà dell'VIII sec. Nel XVII sec. la struttura viene superfetata dalla costruzione di una casa, che sfrutta una parte dell'antico edificio come cantina.

Gli scavi archeologici per il rinvenimento della struttura hanno inizio nel 1953 e permettono di portare alla luce dapprima il *frigidarium* con pavimentazioni a mosaico molto ben conservate e poi, con le campagne successive attuate dal 1954 al 1959, le restanti strutture.

A partire dal 1975, dopo essere state oggetto di diversi interventi protettivi d'urgenza, le Terme cadono in abbandono fino al 1988, anno in cui riprendono gli interventi di restauro, protezione e studio archeologico che conducono poi alla costruzione del nuovo edificio museale.

Le Terme di Sant Boi rappresentano uno dei complessi termali meglio conservati in Catalogna, con un'altezza delle murature che raggiunge i 4,80 metri dal pavimento inferiore dell'ipocausto; delle 7 stanze di cui originariamente era composto l'edificio termale, oggi se ne conservano 6, i cui elementi più significativi sono: il pavimento a mosaico dell'*apodyterium*, il fronte Sud del *frigidarium*, i muri della *cella piscinalis*, i pavimenti inferiore e superiore del *tepidarium*, i muri del *sudatorium* e del *calidarium*.

Le esigenze e le necessità del progetto

I restauri della fine degli anni '80 hanno posto in essere la necessità di consolidare e proteggere le rovine e di aprirle al pubblico, senza però ricorrere a dispositivi artificiali come effetti audiovisivi o di realtà virtuale.

Dopo un lungo dibattito vengono stabiliti alcuni criteri programmatici di intervento: la conservazione dei resti delle terme così come pervenuti, senza nessuna aggiunta né eliminazione; la musealizzazione attraverso un percorso di visita esterno alle rovine, al fine di evitarne il deterioramento; la protezione per mezzo di un edificio caratterizzato da un ambiente unico.



_Il Museo di Sant Boi nel contesto urbano.

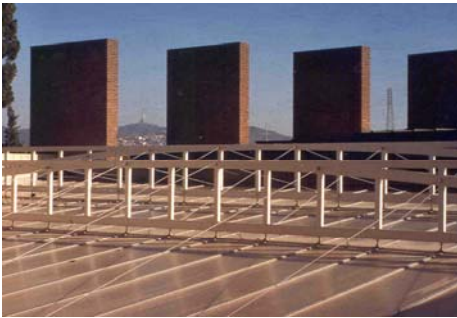
Lettura dell'oggetto architettonico

La costruzione sorge su un lotto pressoché triangolare, con il lato Ovest confinante con un edificio residenziale e il lato Nord affacciato su un giardino pubblico, e ha uno schema planimetrico e costruttivo articolato su setti murari, paralleli alla strada sul fronte Sud, ortogonali alla strada sul fronte Nord-Est.

La costruzione, che avvolge le rovine senza toccarle innestandosi su muri di contenimento laterali e risolvendo al contempo il problema del dislivello (2-4 metri) tra la quota stradale e la quota archeologica, perimetra uno spazio interno costituito da una grande sala semiaperta, diafana, illuminata e visibile dall'esterno attraverso gli spazi vuoti tra i setti murari; questi hanno un'altezza che svetta rispetto alla quota della copertura a mo' di acroterio, e il muro di confine con l'edificio residenziale (elemento terminale del sistema) è risolto con una doppia parete su cui è riprodotto il disegno di un pavimento romano conservato all'interno del Museo.



_Il sistema delle coperture.



_Dettaglio del sistema costruttivo della copertura centrale e dei setti murari.



_Particolare delle feritoie tra i setti murari.



_Particolare del nodo tettonico tra i setti e gli elementi della copertura.

L'ingresso all'edificio avviene da Est, in corrispondenza dell'incrocio a 90° tra i due setti iniziali dei fronti alla strada Sud e Nord-Est e dà accesso ad una gradinata che conduce alla quota delle rovine; da questa, lungo il fronte Nord, si diparte un ballatoio che conduce ad uno spazio multifunzionale sul lato Ovest, aperto sull'area archeologica.

La copertura, che raggiunge un'altezza di 5,5 metri rispetto alla quota stradale, è costituita da tre parti: la prima (che copre la hall d'ingresso e la gradinata) è formata da piani orizzontali opachi sorretti da un sistema di putrelle metalliche, sfalsati in altezza l'uno rispetto all'altro per consentire la ventilazione naturale; la seconda è un piano inclinato traslucido in polycarbonato, appeso ad un sistema di travi reticolari, in corrispondenza dell'area occupata dalle rovine; la terza è un piano inclinato in contropendenza rispetto alla parte centrale, rivestito in lamiera di rame, che copre la zona multifunzionale a Ovest.

Il progetto utilizza come materiali il mattone giallo per i setti murari del fronte Sud, il mattone rosso per i setti murari a Nord, il marmo per il muro a Est, il travertino per le nuove pavimentazioni, il cemento a vista per la gradinata e la ghiaia per gli spazi tra i ruderi nell'area archeologica.

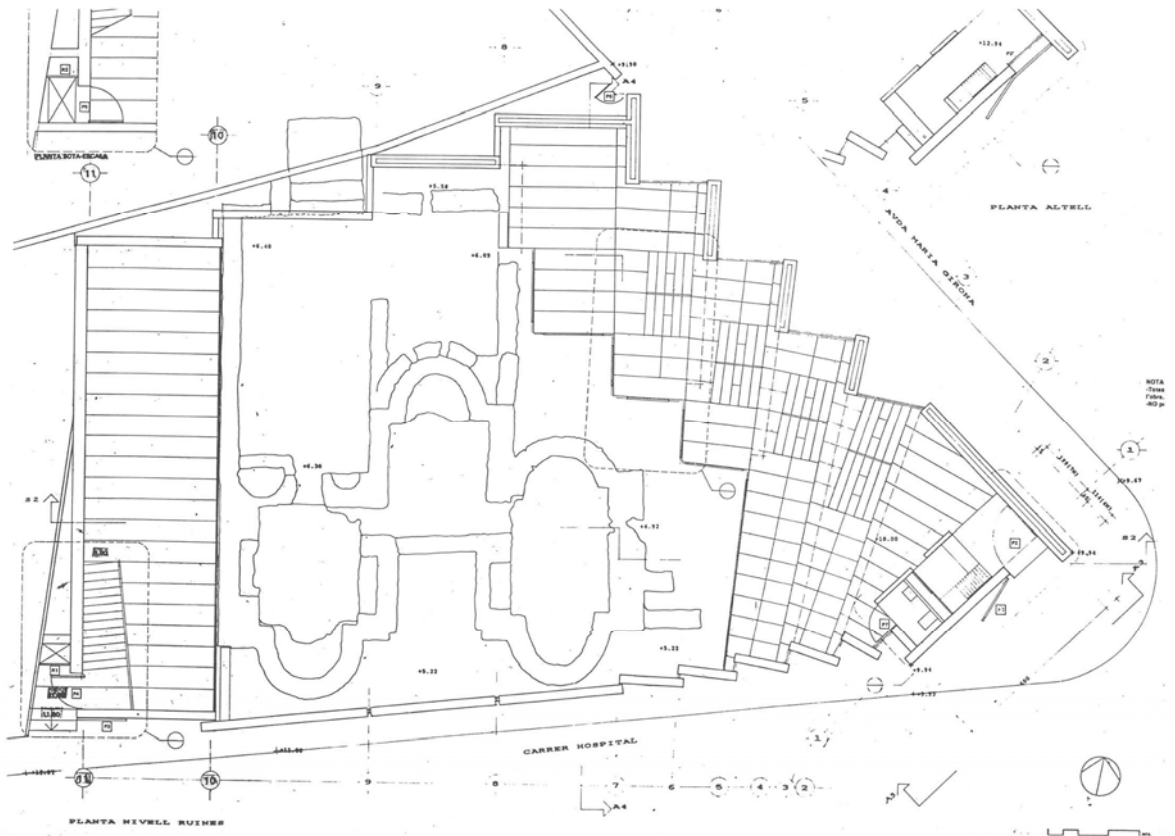
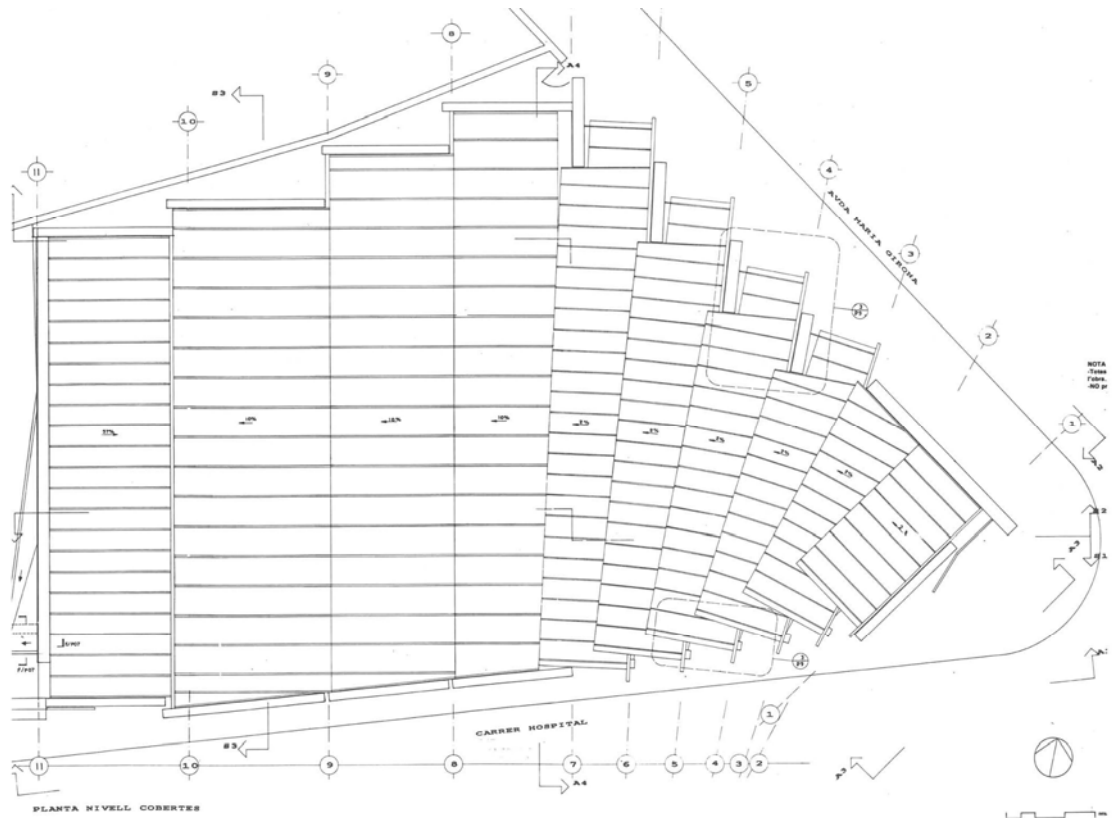
La dimensione estetica

L'intervento si fonda sul rapporto tra "autonomia del linguaggio" rispetto alle rovine e "referenza formale" per il contesto urbano circostante. Il primo aspetto si traduce nella costruzione di uno spazio interno compresso, che ricrea l'atmosfera degli ambienti termali in una dimensione raccolta; inoltre, la diversità materica e cromatica degli elementi costruttivi (i setti murari rossi da un lato e gialli dall'altro, il differenziato grado di opacità/trasparenza delle coperture, il continuo cambio di materiale nelle pavimentazioni) ne tradisce la semplicità delle forme e definisce un rapporto con l'antico basato su una sorta di "multiplo contrasto" che differenzia le modalità attraverso cui il nuovo valorizza la potenzialità estetica delle rovine: i resti delle terme romane hanno in ogni punto della sala uno sfondo diverso, e ciò permette una migliore differenziazione e leggibilità delle parti.

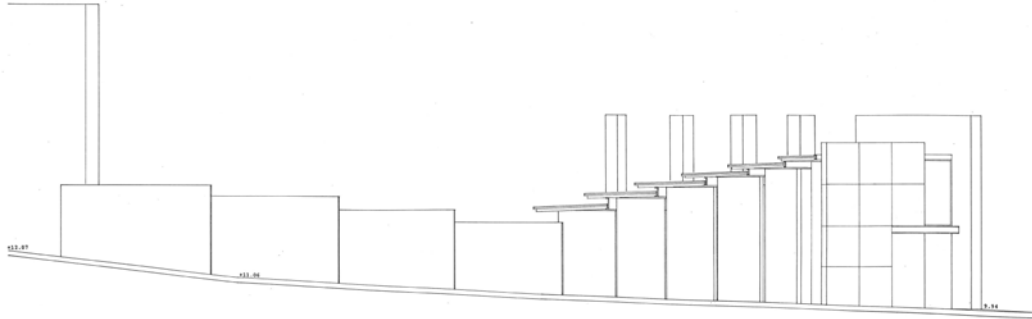
Il secondo aspetto si esplicita nell'acquisizione da parte del progetto di un ruolo identitario rispetto ad un contesto giudicato di scarsa qualità: la riproduzione del mosaico sulla parete Ovest e le proporzioni dei setti murari che superano in altezza la quota delle coperture sono strategie retoriche finalizzate alla costruzione di una piccola "icona urbana" che però non produce un fenomeno di monumentalismo autoreferenziale, quanto piuttosto di un "episodio urbano" inteso senso aldorossiano; l'immagine del museo non ha contorni definiti, e nella sua volontaria apparente incompiutezza è come se negasse se stessa per richiama un'altra immagine, quella delle rovine dell'edificio termale.

La dimensione logica: epistemologia e semiotica

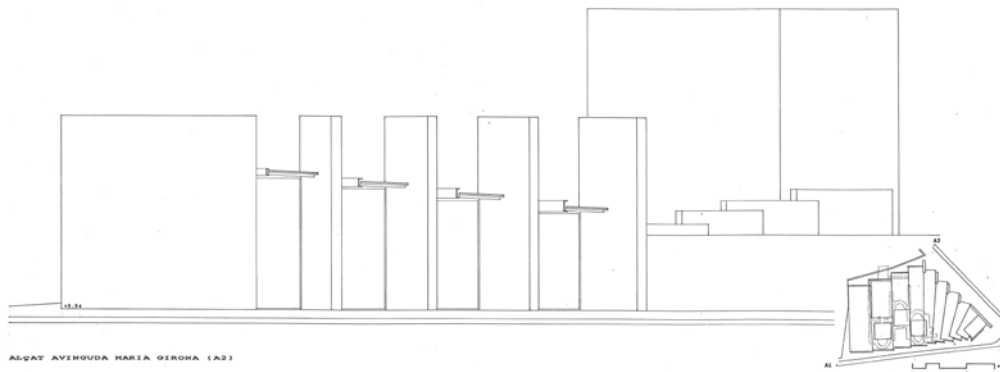
Dal punto di vista epistemologico il progetto lavora sul principio della polimatericità, utilizzando un abaco di soluzioni (in termini di materiali e dispositivi tecnico-costruttivi) che "decostruiscono" l'unità dell'edificio trasformandolo in un sistema di parti separate e distinte: ciò per contrasto esalta il valore estetico dell'unitarietà del rudere dell'edificio termale nella sua monomatericità, compattezza e organicità.



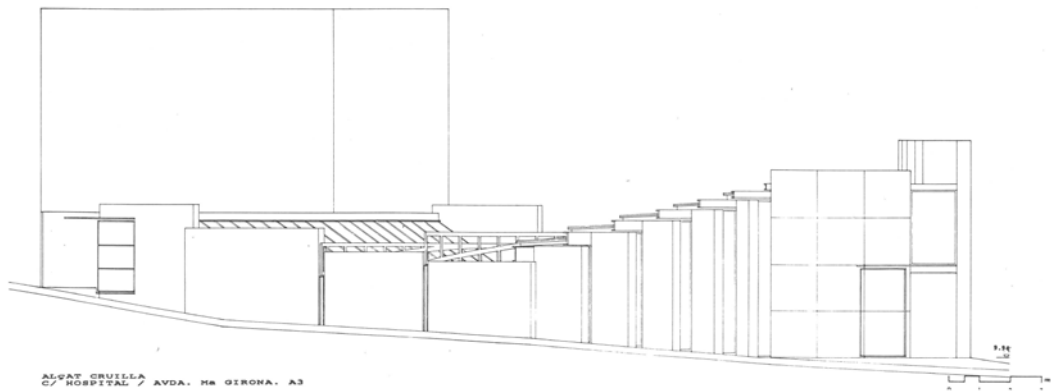
_Pianta della copertura e della quota d'accesso all'area archeologica.



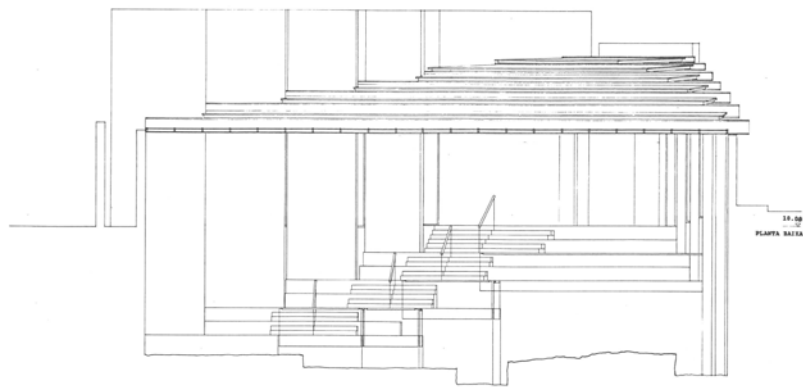
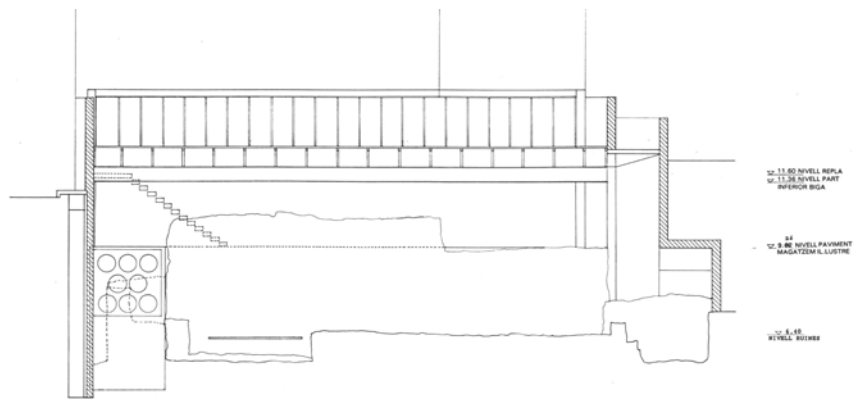
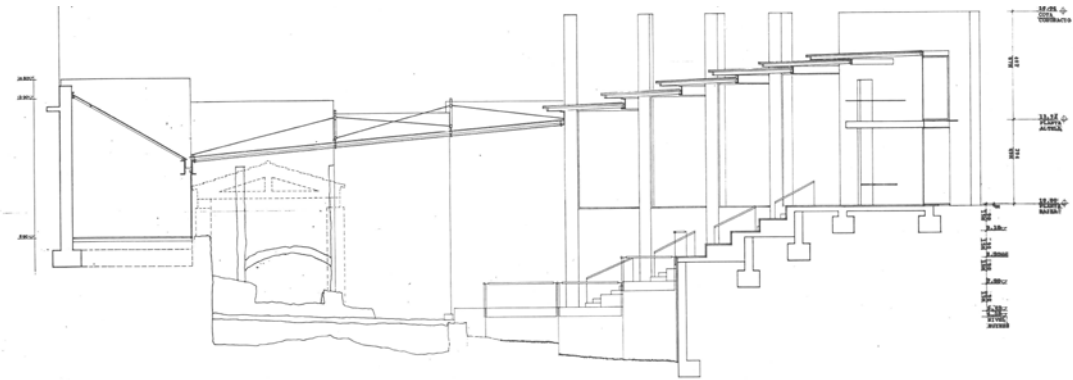
ALCAT CARRER HOSPITAL (A1)



ALCAT AVINGUDA MARIA GIRONA (A2)



ALCAT CRUILLA
C/ HOSPITAL / AVDA. Mª GIRONA. A3



ALQAT INTERIOR (A-3) TERRES ROMNES BEIGLES GRADES PAVELLO D'ACIER

_Sezione longitudinale e sezioni trasversali.

Sebbene i materiali siano mutuati dalla tradizione costruttiva romana (il mattone dei muri e il travertino delle pavimentazioni), gli elementi ed i nodi costruttivi, nella loro atettonicità, denunciano con chiarezza la loro appartenenza al territorio dell'architettura contemporanea.

Sotto il profilo semiotico, un aspetto rilevante della dimensione logica del progetto sta nel rifiuto dei dispositivi virtuali come mezzo per ridare leggibilità alle rovine, ai quali la costruzione contrappone la propria natura di "segno" (o meglio, di sistema di segni) contemporaneo avente capacità, nella sua autonomia, di metter in evidenza e valorizzare altri segni, quelli cioè delle tracce storiche.

Le modalità di interazione storica e sociale

I livelli di astrazione



_Lo spazio interno del museo visto dall'area archeologica.

I setti murari che delimitano lo spazio museale costituiscono un primo livello di astrazione del progetto; essi si configurano come piani bidimensionali, apparentemente senza un attacco a terra e un coronamento, che rappresentano l'esito di una duplice operazione concettuale: da un lato rappresentano un'idea di muro (inteso come sistema murario) che, attraverso la sua decostruzione di matrice "cubista", produce elementi distinti che ruotano rispetto al loro asse originario aprendosi in modo da creare una continuità tra interno ed esterno; dall'altro, in quanto elementi distinti, richiamano per "allusione" l'immagine figurativa di una struttura antica romana (un acquedotto, o dei contrafforti). Un secondo livello di astrazione è dato dal muro di confine sul lato Ovest su cui è riprodotto il pavimento a mosaico conservato all'interno del Museo: non è una esatta riproduzione ma un'"astrazione" dell'oggetto antico che si fa icona e, superando il medium dell'edificio architettonico, si espone alla città.

Il dialogo tra epoche diverse

Nell'area archeologica risulta esserci solo una stratificazione successiva rispetto alla costruzione dell'edificio termale, costituita da una casa del XVII sec., che non ha però la consistenza di delinearsi come "traccia di un'epoca" (anche se comunque è documentata attraverso pannelli informativi sulle vicende storiche dell'insediamento), per cui le epoche diverse tra cui viene stabilito un dialogo sono quella del "tempo" della *Barcino* Romana e quella del "tempo" della città contemporanea. Il progetto, configurandosi nella sua duplice essenza di "spazialità evocativa" e "icona urbana", crea un tempo al di fuori della storia in cui confluiscono sia le rovine che la città contemporanea: le rovine, in stato di forte degrado fino alla costruzione del nuovo Museo, vengono riportate in una dimensione di nuova vita che ne permette la leggibilità e il riconoscimento in quanto elemento identitario; la città contemporanea, di bassa qualità e anch'essa degradata, ritrova attraverso il progetto di architettura una memoria storica attraverso cui ricostruisce un proprio nuovo significato.

La definizione del recinto archeologico

Il progetto di Sant Boi tende a dissolvere i limiti tra area archeologica e contesto urbano. All'esterno, i muri d'ambito si "decostruiscono" in setti in modo da creare un sistema continuo di bucatore a tutt'altezza che consentono di definire una continuità tra dentro e fuori; all'interno, il complesso e differenziato sistema dei percorsi (la



_Particolare del nodo tra i setti murari e la gradinata.

gradinata che gradualmente scende alla quota archeologica, il ballatoio che consente di contemplare le rovine da diverse angolazioni), e il sistema della copertura traslucida fanno perdere i contorni dell'ambito dei ruderi che si confondono con quelli del Museo prima e della città dopo.

Il salto di quota tra la strada e l'area archeologica è totalmente coperto e "dissolto" sia dall'altezza dei resti dei muri delle Terme, sia dalle passerelle aggettanti dalle linee perimetrali dell'edificio, che contribuiscono a definire una continuità tra luogo delle rovine e luogo della città contemporanea.

Il progetto prevede l'ingresso al Museo attraverso l'*apodyterium*, ristabilendo il naturale accesso alle Terme, cioè attraverso gli spogliatoi: l'azione dell'"accedere" diviene qui strumento di interazione storica e sociale, perché porta a far coincidere il tempo delle rovine con quello della città contemporanea e a far coincidere l'attuale rapporto sociale con lo spazio antico con quello originario, di quando cioè le Terme erano in uso.

Il grado di oggettività

Il processo di decostruzione di matrice cubista delle parti dissolve il carattere oggettuale della costruzione: i setti murari e gli elementi della copertura, distanziandosi e ruotando gli uni rispetto agli altri, creano dei "tagli" che fanno sia entrare la luce naturale all'interno, sia contemplare le rovine dall'esterno: ciò non elimina il sostanziale carattere "oggettuale" dell'edificio, ma affida il ruolo dialogico alle parti non costruite (le bucaure, gli spazi tra i vari piani della copertura) che consentono un contatto mutevole (in base alle ore della giornata e in base al variare delle prospettive visuali) ma diretto tra ciò che è dentro e ciò che è fuori, tra le rovine e la città attuale.

La dimensione etica e gli aspetti dialogici

La dimensione etica del progetto sta in un duplice atteggiamento nei confronti del contesto archeologico.

Il primo è relativo al suo carattere di "modestia" rispetto alla natura dell'insediamento, che non viene sopravvalutato rispetto al suo reale valore storico-architettonico, ma rispettato in quanto "traccia di una memoria perduta": da questo punto di vista il progetto adotta scelte sobrie e misurate (gli elementi murari privi di coronamento che alludono più ad un'idea di "recinto" che di "edificio", lo spessore minimo dei setti che fuga ogni deriva monumentalistica) che permettono di inserire nel contesto circostante un nuovo punto di riferimento identitario per la collettività senza prevaricare ma rispettando le proporzioni e i rapporti dimensionali del tessuto urbano.

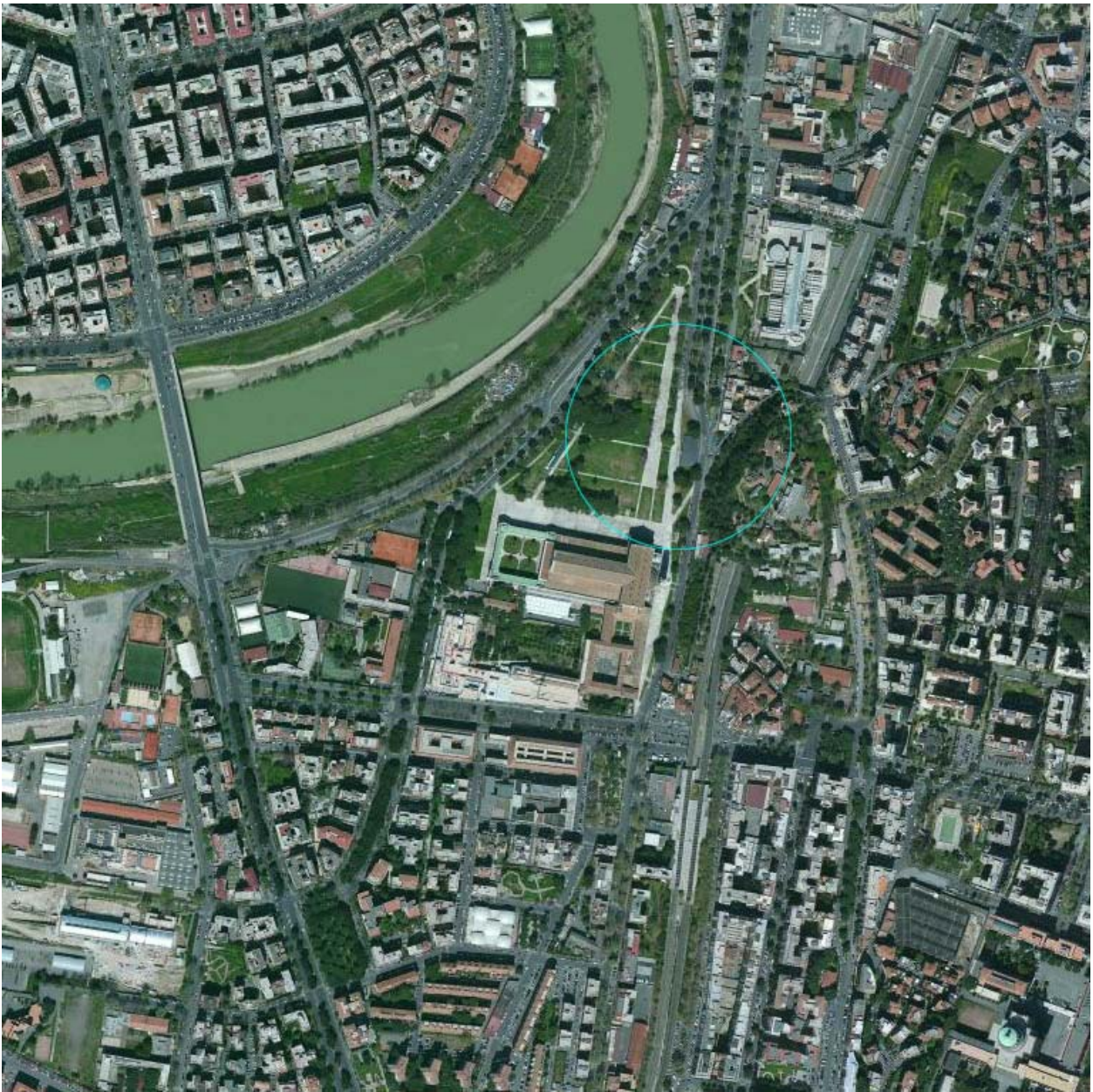
Il secondo consiste nella sua capacità di configurarsi come "sfondo" rispetto alle rovine; ciò significa che gli elementi architettonici non si confondono con le rovine attraverso un'operazione mimetica, non costruiscono un "ponte analogico" con il passato, né tantomeno innescano un meccanismo di dialogo attivo basato sul mutuo contrasto, ma definiscono un rapporto "pittorico" di figura/sfondo in cui le scelte cromatiche (i due colori dei setti murari e le diverse finiture dell'intradosso delle coperture e dei pavimenti), gli effetti chiaroscurali (creati dalle bucaure che permettono l'ingresso della luce solare differenziata nelle varie ore della giornata) e il percorso di visita "centripeto" rispetto ai ruderi, esaltano il valore etico del complesso Termale a cui viene riconosciuta una centralità nella composizione complessiva dello spazio.



_Lo spazio interno del Museo dalla passerella di visita.



_La nuova costruzione del Museo dal fronte d'ingresso. Sullo sfondo, la riproduzione del mosaico antico conservato al suo interno.



_Inquadramento territoriale su ortofoto. Fonte: Bing Maps 2013.

COPERTURA DEL SEPOLCRETO OSTIENSE NELL'AREA BASILICALE DI SAN PAOLO FUORI LE MURA E PARCO SCHUSTER

FRANCESCO CELLINI, EUGENIO CIPOLLONE

Roma, Italia

1998-2000

Il sito archeologico*Caratteristiche:* Resti archeologici del Sepolcreto Ostiense (II sec. a.C. – IV sec. d.C.)*Rapporto con il centro urbano:* INSEDIAMENTO ALL'INTERNO DEL CENTRO URBANO*Categoria tipologica:* INSEDIAMENTO FUORI TERRA**Il progetto***Categorie tipologiche:* INTERVENTO SU INSEDIAMENTO IN ZONE URBANE
SISTEMA DI PROTEZIONE/COPERTURA CON NUOVE MORFOLOGIE
PARCO ARCHEOLOGICO*Ubicazione:**Cronologia:* 1998 (progetto), 1999 (realizzazione copertura) – 2000 (realizzazione parco)*Committente:* Società Trasporti Automobilistici del Comune di Roma*Progetto:* Francesco Cellini, Eugenio Cipollone*Archeologia:* -*Museografia:* -*Architettura del paesaggio:* Francesco Cellini, Insula Architettura & Ingegneria*Strutture:* -*Impianti:* -*Dati dimensionali:* 666 mq - 37x18 m (copertura sepolcreto), 40.000 mq (parco)*Dati costruttivi, struttura, materiali:* Struttura a telaio metallico costituito da pilastri tubolari binati e travi HE, rivestimento in lamiera di rame, pavimentazioni in travertino

Protezione area archeologica, servizi, parco, centro anziani

Costi: € 3.873.426,00*Premi e riconoscimenti:* -*Bibliografia specifica essenziale:* Cellini, F., Cipollone, E. (2002), "Copertura necropoli di S.Paolo a Roma", in *Area* n. 62, Giu. 2002;Ranellucci, S. (1996), *Strutture protettive e conservazione dei siti archeologici*, Carsa, Pescara;Ruggieri Tricoli, M.C., Sposito, S. (2004), *I siti archeologici*, Dario Flaccovio Ed., Palermo;

ANALISI TESTO/CONTESTO

Il contesto archeologico: analisi storica, del contesto e dei valori extramateriali

Il contesto archeologico è caratterizzato dalla presenza del Sepolcreto Ostiense, una necropoli che sorge lungo la strada che conduceva all'antico porto di Roma, utilizzata per un periodo che va dalla tarda Età Repubblicana fino al IV sec. d.C.

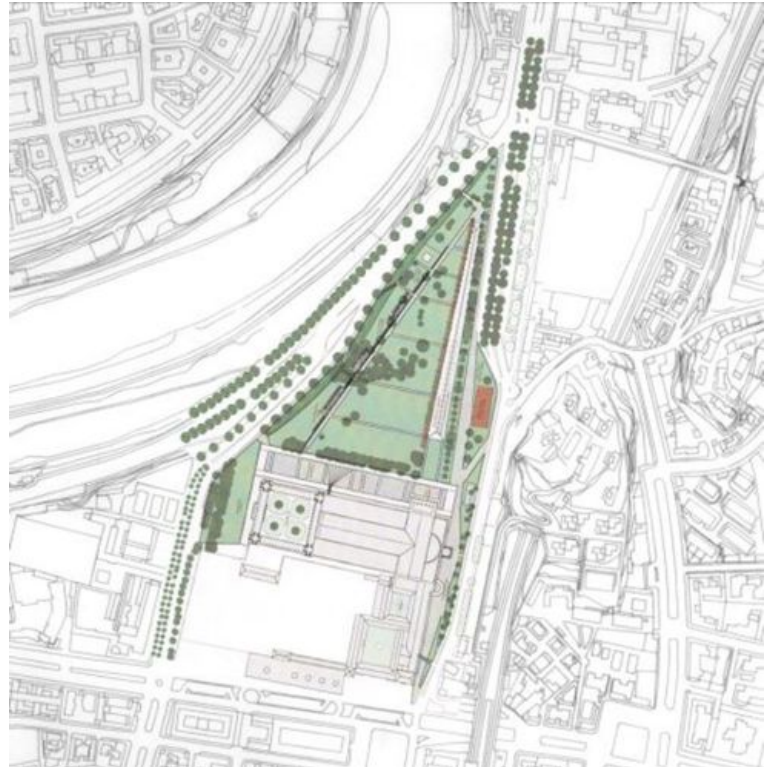
Quest'area archeologica è stata rinvenuta nel 1919 durante gli scavi per la realizzazione di un nuovo collettore fognario; in parte danneggiata dagli scavi stessi e, dopo un accurato rilievo, solo parzialmente protetta con una struttura a carattere provvisorio realizzata utilizzando alcuni materiali provenienti dalle operazioni di sventramento di Largo Argentina e Corso Vittorio, l'area occupata dal Sepolcreto in origine si estendeva fino alla rupe di San Paolo (sul lato opposto della strada) e fino al di sotto della Basilica di San Paolo Fuori le Mura dove si ritiene che sia stato sepolto nell'anno 67 l'Apostolo Paolo.

Inizialmente pagana e poi utilizzata dai cristiani, la Necropoli è composta da strati sovrapposti in cui sepolcri ad inumazione si addossano a tombe a colombario.

Oltre alla presenza della tomba dell'Apostolo Paolo, quest'area archeologica ha un valore extramateriale che sta proprio nell'essere testimonianza di questo passaggio dal rito dell'incinerazione (celle in blocchi squadrate di tufo) a quello dell'inumazione (tombe in laterizio), avvenuto tra il II e il III sec. d.C.



_Il nuovo sistema del verde. Sulla destra, la copertura del Sepolcreto Ostiense.



_Planimetria generale.

Le esigenze e le necessità del progetto

La necessità dell'intervento, inserita nell'ambito degli interventi per il Giubileo 2000, deriva dall'intenzione di sistemare l'intera area della Basilica di San Paolo per ridurre le aree carrabili a favore di quelle

pedonali, ampliare le aree verdi, razionalizzare gli accessi per i visitatori. Per l'area archeologica del Sepolcreto, che si trova all'interno di uno spartitraffico, vi è la necessità di integrarla in uno spazio pubblico che ne migliori l'accessibilità e di proteggerla con una nuova struttura che sostituisca quella preesistente ormai assolutamente inefficace.

Letture dell'oggetto architettonico

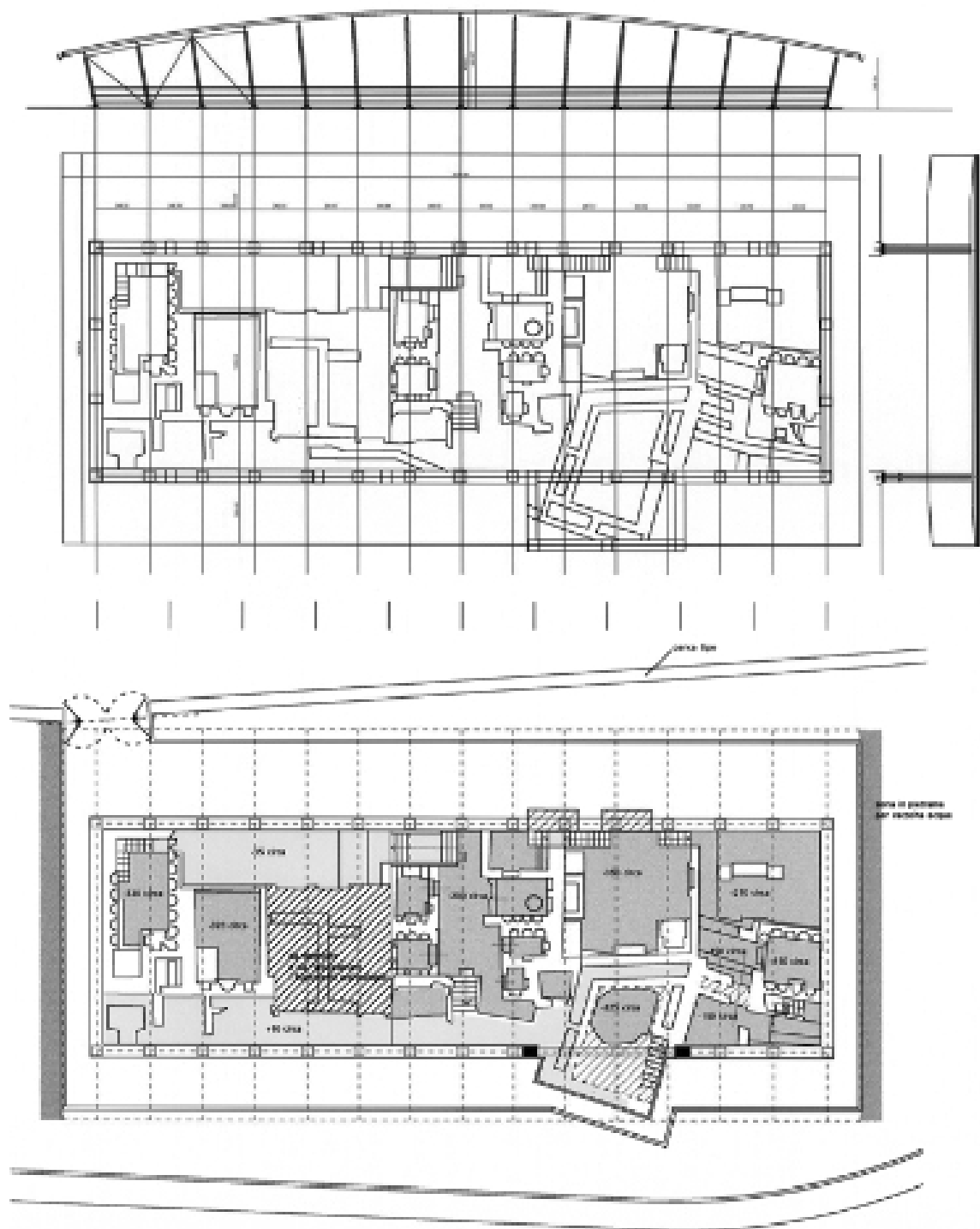
La struttura di protezione del Sepolcreto è ubicata sul margine Est di un'area dalla forma triangolare compresa tra il Lungotevere San Paolo, la Via Ostiense e il Piazzale San Paolo, di fronte alla Basilica di San Paolo fuori le Mura. L'intervento nel suo complesso si basa sulla ristrutturazione del Parco Schuster (ex Parco Paolino) in cui vengono ricostruiti i sagrati anteriore, laterale e absidale della Chiesa, viene creato un grande viale pedonale lungo la direzione Nord-Sud ortogonalmente all'asse longitudinale della Basilica e viene costruito (sul fronte Sud del complesso basilicale) un nuovo edificio per servizi. La nuova copertura protettiva è un foglio di lamiera di rame ossidata bassa e a curvatura costante composto da pannelli *sandwich* e sorretto da telai in acciaio costituiti da travi HE e pilastri tubolari binati che insistono sulle fondazioni della vecchia struttura di protezione in muratura; le pavimentazioni sono realizzate in lastre di travertino stabilizzate con cemento di colore bianco.

La dimensione estetica



_Veduta generale dell'area del Parco Schuster.

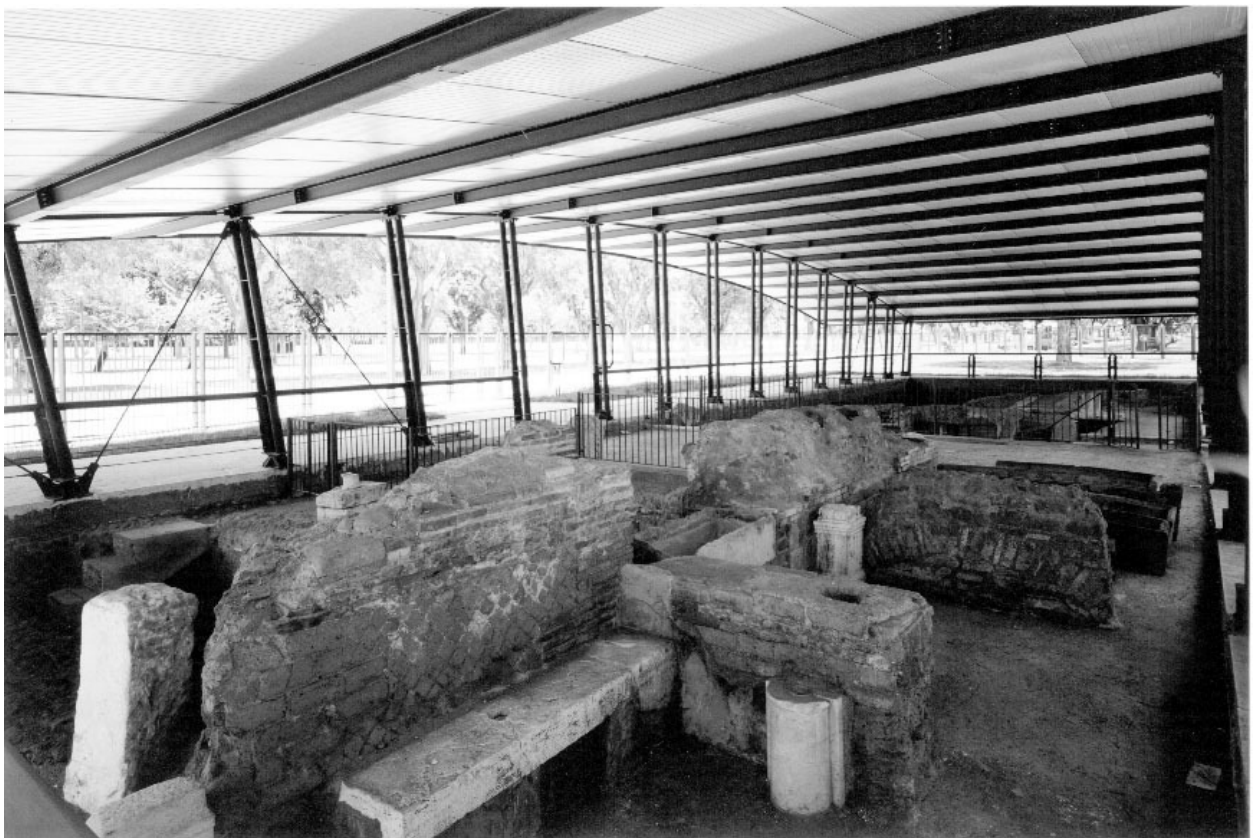
La costruzione, inserita in un più ampio intervento di riqualificazione si inquadra al margine del programma funzionale di razionalizzazione dello spazio pubblico nell'area della Basilica e si pone come obiettivo principale quello di proteggere e ridare dignità ai resti del Sepolcreto. Il valore estetico dei reperti viene enfatizzato rispetto al fronte laterale della Basilica, compromessa dagli interventi del quadriportico novecentesco e dall'affossamento del terreno circostante all'epoca della realizzazione degli argini del Tevere e della Via de Mare.



_Prospetto principale, piante alla quota stradale e archeologica.



_La copertura del Sepolcreto Ostiense.



_L'area archeologica del Sepolcreto Ostiense.

Il progetto costruisce più che un oggetto fisico una “condizione” in cui il valore estetico complessivo dell’area è dato dalle diversità di ciascun elemento. La nuova copertura a protezione dei reperti è un “segno” minimale la cui forma dipende dalla necessità di proteggere dall’eccessivo soleggiamento i visitatori che si avvicinano alle rovine, facilitandone la visitabilità e la leggibilità: la funzione e il carattere di necessità definiscono la forma dell’elemento contemporaneo costruendo un ponte tra valenza estetica e carattere etico del progetto.

La dimensione logica: epistemologia e semiotica

Pur nella sua linearità e nella sua semplicità, il “foglio” metallico curvo che copre le rovine archeologiche si distacca sia matericamente che cromaticamente dagli altri attori dello spazio con l’utilizzo di forme, materiali e tecniche costruttive che traducono gli aspetti poetico-concettuali in una dimensione figurativa “effimera” e squisitamente contemporanea. I nodi tettonici sono risolti architettonicamente senza inutili complessità: non rimandano alla complessità delle stratificazioni storiche ma piuttosto alla linearità e al rigore delle forme che alludono ad una antica armonia.

Le modalità di interazione storica e sociale

I livelli di astrazione



_Particolari della copertura del Sepolcreto.

Il processo di astrazione della forma del progetto, che è ascrivibile a quella di un foglio a curvatura costante che leggermente sospeso rispetto al terreno tende ad adagiarsi su di esso, non è finalizzato a far scomparire l’oggetto architettonico, ma ad annullare la sua massività: ciò è del tutto evidente se si considera da un lato l’esile spessore della copertura e dei sostegni, dall’altro il colore nero che rende la struttura ben visibile e assolutamente antimimetica rispetto al contesto circostante, diviso tra pavimentazioni in pietra grigio/bianca e aree a verde. Probabilmente la spinta poetica di questo grado di astrazione è da ricercare nel rapporto di antitesi che si crea rispetto alla vecchia struttura protettiva realizzata subito dopo gli scavi del 1919: è paradossale che quest’ultima, nata come provvisoria, fosse stata realizzata in muratura mentre la nuova, pensata come definitiva, è costruita con materiali leggeri. Il carattere apparentemente effimero del progetto giustifica la volontà di lavorare con punti e linee (i pilastri binati e la curva della copertura) per eliminarne la fisicità, e di utilizzare soluzioni costruttive, quasi prive di dettaglio e disegno, basate su soluzioni di minima complessità che ne accentuano il grado di astrazione.

Nella sola soluzione progettuale della copertura sono presenti contemporaneamente due livelli di astrazione: uno dato dalla sua forma (una sottile linea curva bassa sul terreno); l’altro dato dal suo carattere cromatico differenziato tra esterno e interno (esterno scuro, interno bianco) che mette in relazione la sua poetica con il paesaggio del parco da un lato e con le rovine dall’altro.

Il dialogo tra epoche diverse

Il progetto lavora sul recupero delle tracce e dà forma alle relazioni tra di esse: i sepolcreti pagani e cristiani, il muro di contenimento che separava la Rupe di San Paolo dalla Basilica, i tre sagrati della Basilica, il parco Schuster sono valorizzati e riorganizzati come in un *collage*, in cui però le posizioni dei vari elementi non sono il frutto

dell'aleatorietà o dell'istinto creativo dell'architetto/artista, ma corrispondono esattamente a quelle storiche originarie.

Il dialogo avviene nella dimensione del paesaggio suburbano, a cui è riconosciuto il valore di spazio pubblico di connessione tra gli oggetti che sono testimonianza ciascuno di un'epoca diversa. Questo dialogo, attraverso il progetto, viene inoltre facilitato dall'allontanamento di tutti quegli elementi di disturbo che rendevano impossibile riconoscerne le singole specificità identitarie: il traffico carrabile, lo smog che aveva degradato le rovine del Sepolcreto, la modificazione della morfologia degli argini, lo stato di abbandono dell'area del Parco.

La definizione del recinto archeologico

Il progetto disegna un limite complesso tra le zone pedonali del Parco e l'area archeologica: un limite complesso perché non sancisce un confine netto tra l'area dei reperti e quello della città ma lo articola in tre passaggi: il primo è sottolineato dal cambio di materiale sul suolo calpestabile, che da pavimento lapideo diventa prato verde; il secondo è definito dall'oggetto della copertura della nuova struttura rispetto all'involucro verticale, che accoglie i visitatori in uno spazio di transizione (coperto ma non ancora "archeologico") che facilita il contatto con i resti antichi; il terzo è la linea che fisicamente segna il salto di quota tra il piano di campagna e il livello archeologico, rappresentata da un esile parapetto fatto di tiranti d'acciaio.

Il grado di oggettività

L'oggetto della copertura rispetto ai sostegni consente di proteggere le rovine senza realizzare un involucro, lasciandole quindi all'aria aperta: questa soluzione architettonico-costruttiva rende la struttura poco assimilabile all'idea di un "oggetto fisico"; sebbene il materiale di cui è costituita denuncia la sua presenza fisica rispetto al paesaggio circostante, è il principio su cui si basa la concezione della sua forma a farne perdere la consistenza oggettuale.

La dimensione etica e gli aspetti dialogici

La struttura di protezione del Sepolcreto opera una selezione dialogica nella quale vengono identificati gli elementi con i quali la rovina archeologica, attraverso il progetto, si vuole che dialoghi: questi elementi non sono le discutibili forme della Basilica recentemente rimaneggiata, ma sono il suo carattere suburbano, il suo essere introversa e pacatamente monumentale; sono gli aspetti popolari, dimessi del parco privo di sacralità e aulicità.

Il progetto legittima la propria dimensione etica acquisendo l'analisi storico-archeologica come valore in sé: lo studio approfondito dei rilievi archeologici ad opera di Lugli, Stevenson, Borsari e della Soprintendenza Archeologica sono il punto di partenza per la definizione dei rapporti dialogici con il contesto territoriale; in particolare, tale analisi permette al progetto di ricostruire l'ubicazione esatta dei reperti e di recuperare la giacitura del tracciato dell'antico muro di contenimento che fino alla fine del XIX secolo separava la rupe di San Paolo dalla Basilica, e che viene adesso rappresentato con una lunga seduta in pietra sul lato Est al confine con la Via Ostiense.



_Il recinto archeologico del Sepolcreto nel contesto del Parco Schuster.



_Veduta interna del Sepolcreto.



_Inquadramento territoriale su ortofoto. Fonte: Bing Maps 2013.

07

PARCO ARCHEOLOGICO DELLA CADIRA DEL BISBE

MAGDA SAURA

Premià De Dalt

2000-2002

Il sito archeologico

Caratteristiche: Insediamento acropolico di periodo iberico (VI-II sec. a C.), rovine di epoca romana (II sec. a.C.)

Rapporto con il centro urbano: INSEDIAMENTO ISOLATO
Categoria tipologica: INSEDIAMENTO FUORI TERRA

Il progetto

Categorie tipologiche: INTERVENTO SU INSEDIAMENTI IN ZONE URBANE
PARCO ARCHEOLOGICO

Ubicazione: Cadira del Bisbe, Premià de Dalt, Barcelona, Spagna
Cronologia: 2000 (progetto), 2004 (realizzazione)
Committente: Ayuntamiento de Premià de Dalt
Progetto: Magda Saura Carulla
Archeologia: Francesc Florensa, Roser Pou
Museografia: -
Architettura del paesaggio: -
Strutture: -
Impianti: -
Dati dimensionali: 4.000 mq
Dati costruttivi, struttura, materiali: Strutture in legno riciclato e ferro ossidato
Funzioni prevalenti: Itinerario archeologico e naturalistico, terrazze panoramiche, museo didattico

Costi: -

Premi e riconoscimenti: -

Bibliografia specifica essenziale: Saura, M. (2002), "La restauración del paisaje de un yacimiento como tema de parque arqueológico: Cadira del Bisbe en el Maresme (Barcelona)", *Segundo Congreso Internacional sobre musealización de yacimientos arqueológicos. Nuevas estrategias de gestión y comunicación*, Barcelona-Alcalá de Henares, Museu d'Història de la Ciutat, Barcelona 7-9/10/2002;
Saura, M. (2004), "Un proyecto de paisaje arqueológico", in *Arquitectonics. Mind, Land & Society*, N. 9, Edicions UPC, Barcelona;

ANALISI TESTO/CONTESTO

**Il contesto archeologico:
analisi storica, del contesto e dei valori extramateriali**



_ Planimetria dei ritrovamenti del giacimento archeologico.

Immerso in una ricchissima vegetazione di pini, querce, vigneti e ulivi, l'*oppidum* Cadira del Bisbe si trova all'interno del parco naturale Serralada del Litoral su un promontorio nel punto di contatto tra le montagne e la pianura del Maresme a 220 metri s.l.m. Il giacimento risale al periodo iberico (VI-II sec. a.C.), ma su di esso sono stati rinvenuti oggetti e tracce della presenza dei Romani fino al I sec. a.C., periodo in cui l'insediamento viene abbandonato; ciò è dimostrato anche dalla corrispondenza tra la struttura urbana dell'insediamento e il principio insediativo del territorio circostante, realizzato secondo la centuriazione romana, a sua volta sovrapposta ai tracciati parcellari di origine greca basati su un modulo base di 36 metri.

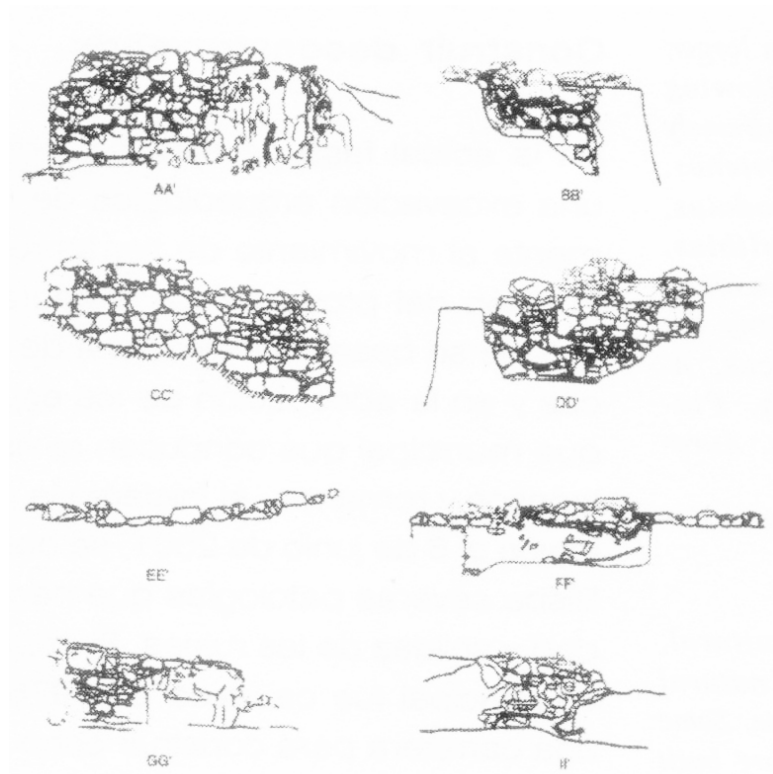
Gli scavi iniziano nel 1908-1909 ad opera dell'Institut d'Estudis Catalans, seguiti poi da nuove campagne nel 1929 e successivamente negli anni '50-'60, nel 1973, 1988 e nel 1995-1996.

Nel 1973-1976 iniziano i lavori per la realizzazione di una strada e di un insediamento residenziale (completato nel 1996) che compromettono sia l'unità spaziale del giacimento che la stabilità dei rilievi naturali.

Nel 2001-2002 riprende la campagna di scavo che viene realizzata contestualmente alla realizzazione del progetto del parco archeologico, portando alla luce elementi sufficienti per consentire l'individuazione dei diversi caratteri difensivo, residenziale, artigianale e agrario dell'insediamento originario. I resti rinvenuti riguardano in particolare un lastricato della strada d'accesso all'insediamento, le mura difensive con una torre sul fronte Sud-Ovest, varie costruzioni residenziali all'interno e ai margini esterni della muraglia organizzate su terrazzamenti che seguono le curve di livello del promontorio; le murature, diverse per dimensioni (più grosse nelle strutture difensive), per sistema costruttivo (a secco e con malta) e apparecchiatura (*opus reticulatum* e *opus incertum*), sono tutte prive di fondazione e insistono direttamente sulla roccia viva o all'interno di alloggiamenti appositamente scavati nel terreno naturale.

Le esigenze e le necessità del progetto

Il progetto parte dalla necessità di facilitare l'accessibilità al Parco della Cadira del Bisbe e di consentire la visita al giacimento archeologico, con l'obiettivo di restituire la morfologia naturale del terreno e la stereometria della posizione originaria dell'insediamento (in modo tale da dare leggibilità alle strutture murarie rinvenute), di porre rimedio ai danni arrecati alla topografia naturale e alle strutture archeologiche da parte degli interventi di realizzazione della strada e del complesso residenziale, di risolvere il problema del degrado del sistema vegetazionale e faunistico dell'area.



_Particolari dei muri iberici. Rapporto tra sistema costruttivo e attacco al suolo.

Letture dell'oggetto architettonico

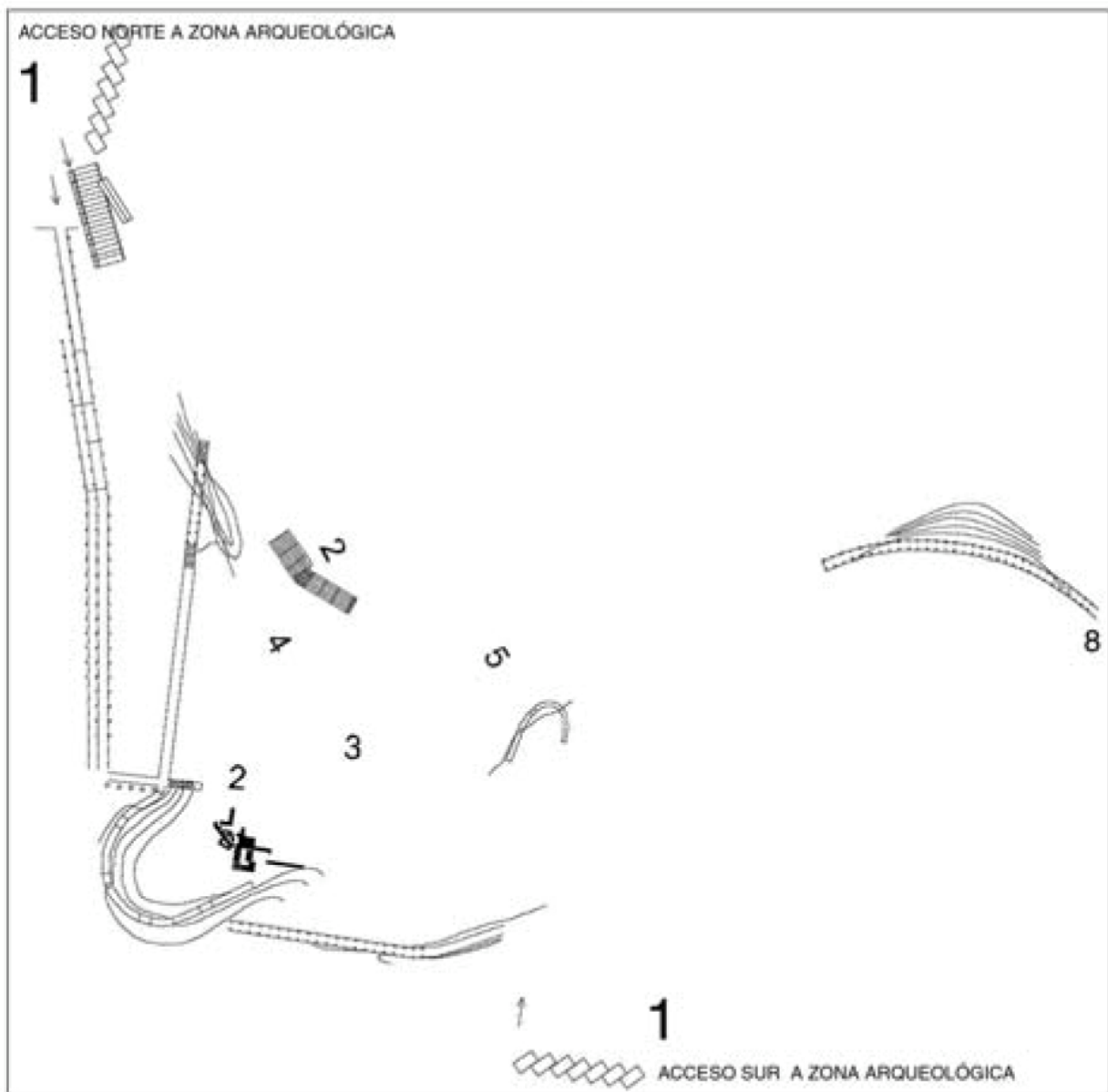
Sulla base di obiettivi condivisi con un gruppo di lavoro multidisciplinare, con la Pubblica Amministrazione e con la collettività, e dell'attenta lettura tipologica del giacimento nella sua triplice natura agricola-domestica-difensiva, il progetto si configura come sistema di interventi finalizzati alla musealizzazione *in situ* del giacimento e alla creazione di un parco archeologico integrato al Parco Naturale della Serralada del Litoral; nello specifico, essi riguardano il restauro e la pulitura dei ruderi, la creazione di sistemi di accessibilità al giacimento e relativi percorsi di visita (sentieri, passeggiate, passerelle sia dentro che fuori il giacimento), l'adeguamento degli spazi verdi del Parco con la relativa connessione al nuovo sistema di percorsi dell'area archeologica (in modo da ottimizzare l'accessibilità), la costruzione di un piccolo padiglione espositivo-didattico, la realizzazione di due parcheggi a Nord e Sud del complesso.



_L'area archeologica.

Gli interventi di realizzazione della strada e della zona residenziale effettuati durante gli anni 1973 e 1996 vengono mitigati da una struttura in legno a gradoni per il contenimento del terreno e la rinaturalizzazione dei vuoti lasciati dagli scavi.

I piani del terreno su cui insistono le mura antiche vengono evidenziati e trattati con differenti tipi di pavimento e con superfici aggrindate a vegetazione autoctona che evocano l'antico uso dello spazio (es. piantumazione di erbe aromatiche negli spazi dove si cucinava, pavimento in lamiera nella zona di rinvenimento di un forno metallurgico).



_Schema planimetrico del parco archeologico.

La dimensione estetica

Partendo dalle necessità storiche, ambientali e sociali del luogo, il progetto fonda la sua poetica su un approccio alla trasformazione del territorio inteso come azione "specificata", "silenziosa" e "discreta" che rende comprensibile il contesto e gadamerianamente consente la

coesistenza e la sovrapposizione di più orizzonti interpretativi da parte di chi osserva e usa lo spazio archeologico.

La trasformazione del paesaggio naturale trova la sua legittimazione estetica nel rapporto tra utilità, comodità e bellezza: la prima è strettamente legata alle necessità e ai reali bisogni del contesto storico-sociale, la seconda attiene alla dimensione funzionale e di integrazione con gli altri contesti “vivi” del territorio di Premia, la terza al rapporto con le proporzioni e le armonie desunte dalla natura stessa, dalle regole insediative storiche, dalle precedenti esperienze d’architettura in casi analoghi ma in contesti diversi.

I nuovi inserimenti sono piattaforme terrazzate a vari livelli, “piani orizzontali” che, sfruttando la flessibilità della struttura storica dei suoli, si integrano alla morfologia del paesaggio attraverso il principio della mutua riconoscibilità; il loro reciproco sfalsamento crea una condizione “dinamica” del percorso di visita che da mero “itinerario sequenziale” si trasforma in uno spazio nuovo (in cui ampie visuali si alternano ad inquadrature assiali e puntuali, spazi aperti della natura a spazi chiusi delle antiche mura) che permette al visitatore più che di contemplare le rovine, di conoscerle e capire il loro significato socio-culturale, nella molteplice modalità di uso originario dello spazio, da quello quotidiano (pratico, legato al lavoro) a quello occasionale (mitico, legato ai rituali religiosi).

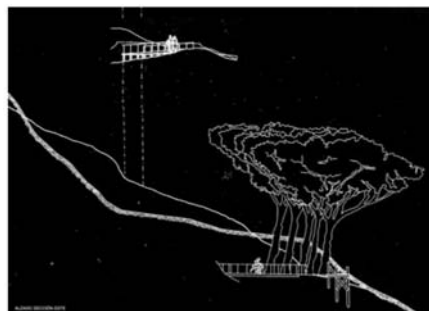
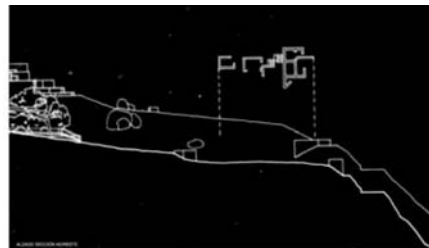
La dimensione logica: epistemologia e semiotica

L’architettura del progetto, che lavora con materiali riciclati (legno e ferro ossidato), non rivendica l’uso di elementi o di apparati epistemologici funzionali ad una propria riconoscibilità, quanto la necessità di ricondurre tutte le scelte formali ad un “metodo”, questo si appartenente al territorio dell’architettura, basato sul dialogo tra le istanze delle varie discipline coinvolte (architettura, archeologia, ingegneria, biologia, geologia, botanica, ecc.), tra gli elementi architettonici e gli elementi naturali, tra il tempo del passato e il tempo del presente: non c’è quindi una pregiudiziale scelta o rinuncia all’uso di determinati materiali o elementi costruttivi, quanto piuttosto la valorizzazione di un “linguaggio” insediativo che è quello storico del territorio da un lato (dai tracciati greci a quelli romani) e quello codificato dalla storia della disciplina architettonica dall’altro. Dal punto di vista semiotico, inoltre, il progetto non si configura prioritariamente come inserimento o creazione di nuovi segni, ma come azione che recupera i segni della memoria e dell’identità già presenti nel luogo ma cancellati da un cattivo uso dello spazio quando non dal suo abbandono.

Le modalità di interazione storica e sociale

I livelli di astrazione

Il processo progettuale di scavo e scoperta di elementi architettonici antichi alternato all’inserimento di elementi contemporanei nell’area archeologica segue un iter “decostruttivo” incentrato non sulla forma bensì sulla costruzione stessa: un processo di “costruzione” per “decostruzione” che crea nuovi rapporti tettonici tra le parti: ciò è particolarmente evidente nell’operazione di recupero dell’attacco a terra dei muri antichi, nel disegno dei nodi tettonici delle connessioni al suolo delle nuove strutture (muro di contenimento lungo la strada e piattaforma belvedere) che denunciano sempre un ruolo ontologico e un’autonomia formale e costruttiva.



_Sezioni sul parco e le nuove strutture di visita al giacimento.



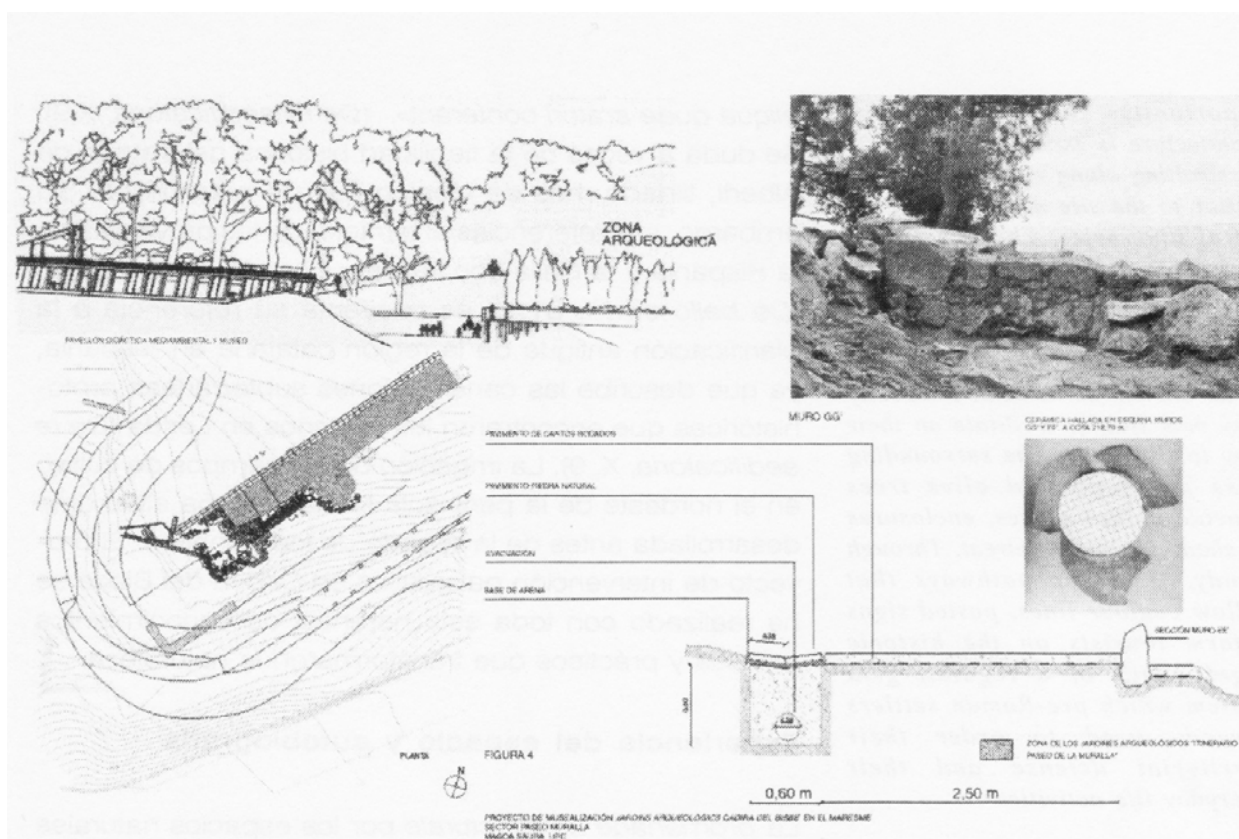
_Planimetria generale dell'intervento e sezione trasversale.

Questo atteggiamento tende più a raggiungere una sincerità costruttiva che un'astrazione delle forme; anche i piani orizzontali dei percorsi, che costituiscono l'ambito dell'architettura rispetto alla morfologia naturale del terreno, non lavorano su livelli di astrazione, ma sulla concretezza tettonica, i cui principi progettuali derivano dalla reinterpretazione delle regole costruttive desunte dagli elementi storici e dagli elementi naturali.

Il dialogo tra epoche diverse

Il dialogo tra le tracce delle diverse epoche avviene all'interno di uno spazio nuovo definito dal progetto del parco archeologico. Le epoche storiche vengono portate "in superficie", viene data loro riconoscibilità, leggibilità, e viene sottolineata la loro reciproca dipendenza: la centuriazione romana rispetto alla strutturazione greca del territorio, i rapporti tra i muri iberici (irregolari) e le

tecniche costruttive romane (regolari), le aggiunte di epoca medievale realizzate sulla base delle preesistenti. Il dialogo tra le diverse epoche diventa anche la garanzia per la conservazione del patrimonio storico e ambientale perché, partendo dall'analisi multidisciplinare, esso facilita la condivisione dei principi etici su cui fondare le decisioni progettuali, evitando che ciascuna disciplina contrapponga i propri valori di riferimento alle altre: il progetto, riuscendo a rendere leggibili i rapporti tra le diverse epoche storiche, da un lato garantisce una sinergia interdisciplinare, dall'altro facilita la conservazione del patrimonio (dialogia multipla): non si tratta quindi di un "ritorno alla storia", perché la memoria è già insita nel luogo, ma un intervento che impedisce la cancellazione della memoria a causa della sempre più estesa urbanizzazione del territorio al margine dell'area metropolitana di Barcellona.



Particolari costruttivi delle nuove strutture.

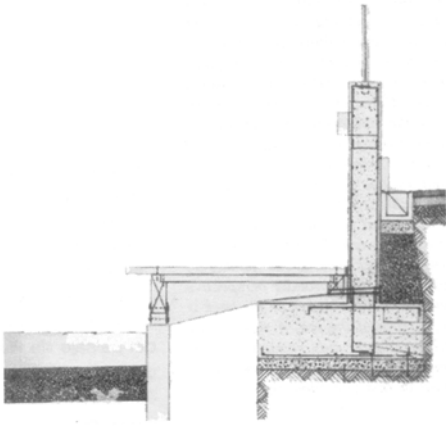
La definizione del recinto archeologico

Per ciò che riguarda il tema del "limite", il progetto individua e sottolinea i confini dei vari ambiti storici e naturalistici e al contempo dissolve quelli dell'intervento architettonico: i limiti planimetrici dell'insediamento antico, che non oltrepassano né il torrente Sant'Antonio né la parte superiore del parco di Serralada del Litoral, vengono individuati e definiti, così come viene definita la strada di accesso originaria (attraverso il recupero di una parte del suo lastricato) e scoperto l'attacco a terra dei muri rispetto al terreno, o come vengono evidenziati i limiti tra le parti (storiche e tipologiche) all'interno delle strutture del giacimento; gli elementi inseriti dal progetto non introducono un confine preciso, non disegnano un "limite architettonico" per l'area archeologica, ma creano un "sistema aperto" in cui vengono diluiti sia i limiti spaziali che quelli temporali: spaziali, perché il progetto ha una estensione ideale che va

oltre il proprio ambito d'intervento, per integrare il giacimento al centro storico di Premià e al litorale del Maresme da un lato e al bosco, ai campi coltivati e alla montagna dall'altro; temporali, perché il progetto prepara il terreno delle aree che possono in futuro essere scavate, in modo da aumentare la conoscenza, la documentazione e poter formulare nuove e più attendibili ipotesi ricostruttive.

Il grado di oggettività

A differenza di esperienze come quelle di Dimitri Pikionis o di Yannis Tsiomis ad Atene, che comunque sono dei riferimenti per l'approccio etico alla valorizzazione del rapporto tra storia e paesaggio, il progetto del Parco della Cadira del Bisbe sceglie di lavorare sulle tre dimensioni: ai piani orizzontali dei percorsi e delle piattaforme corrispondono elementi costruttivi verticali in legno che definiscono un rapporto di natura tettonica con il terreno e di natura semiotica con il paesaggio, conferendo all'intervento un grado di oggettività; è invece nella sua capacità di innescare un dialogo tra le parti storiche e paesaggistiche del luogo che esso si configura come vero e proprio "campo di possibilità", con i nuovi percorsi, le aree di sosta, i punti panoramici, che definiscono uno spazio nuovo in cui il visitatore non avverte la discreta (ma antimimetica) presenza del progetto, se non dopo aver "riconosciuto" gli elementi storicamente caratterizzanti il paesaggio (le rovine archeologiche, il bosco, il paesaggio verso la pianura e il mare) e averne riscoperto la naturale armonia dei rapporti.



_Sezione costruttiva del muro-passerella di contenimento della strada d'accesso alla zona residenziale.

La dimensione etica e gli aspetti dialogici



_Veduta della pianura del Maresme dal parco archeologico.

L'aspetto etico fondamentale dell'esperienza del Parco della Cadira del Bisbe consiste nello spostamento del baricentro progettuale dalla "configurazione finale" al "processo", dalla "forma" al "metodo": il dialogo interdisciplinare non porta ad una contaminazione delle scelte progettuali da parte di logiche appartenenti ad altri saperi, ma al contrario all'integrazione di esse all'interno del territorio dell'architettura. La campagna archeologica e la realizzazione del progetto proseguono di pari passo e non in maniera temporalmente distinta, al punto che lo scavo, coincidendo con i movimenti di terra per la realizzazione delle nuove strutture, e aprendosi alla visita e alla

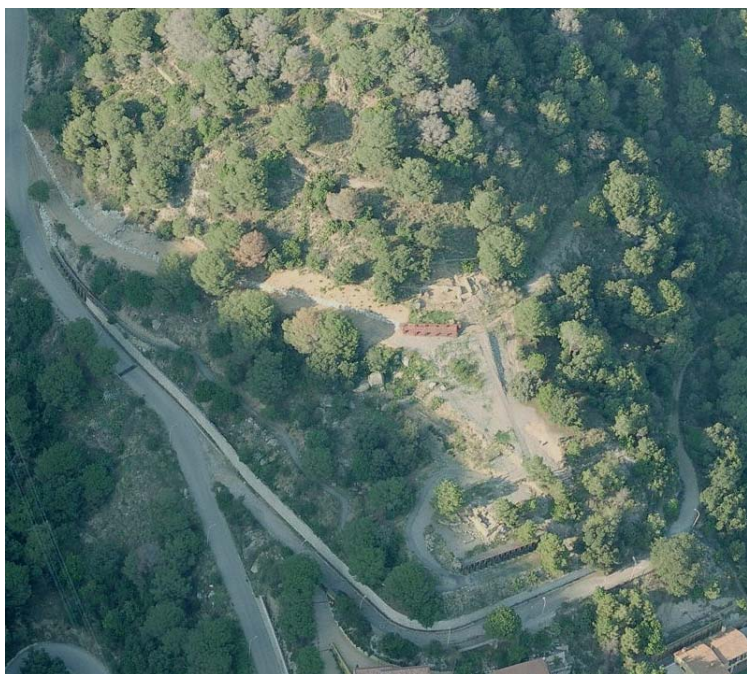
partecipazione della collettività, diventa parte integrante del progetto d'architettura; il "disegno" dei sistemi di accessibilità e di visita si fa "disegno di paesaggio", integrandosi agli elementi naturali e rifiutando la tendenza alla legittimazione del paesaggismo come disciplina a sé rispetto all'architettura; il paesaggio naturale si fonde al paesaggio archeologico-culturale e si lega alla dimensione urbanistica, di cui propone criticamente e ottiene la modificazione delle norme; la costruzione delle strutture di contenimento e delle piattaforme si realizza in modo semplice e lineare e man mano che i materiali di riciclo si rendono disponibili, in modo da garantire il massimo equilibrio con la natura, la massima sostenibilità ambientale e la minima invasività sul territorio, analogamente a quanto era avvenuto all'epoca della costruzione del giacimento.

Il progetto inoltre si "modella" e si configura per fasi, in maniera del tutto contestuale e dialogica rispetto all'acquisizione di elementi documentali e conoscitivi sulla storia del luogo (a partire dall'analisi iconografica degli elementi puntuali dello spazio) nella sua dimensione antropica e naturalistica, riconoscendo all'analisi storica un valore come patrimonio culturale in sé.

Infine, non utilizza dispositivi virtuali e non elabora improbabili ipotesi ricostruttive, ma si concentra sul recupero dei rapporti tipologici, morfologici e costruttivi tra le parti realmente disponibili sul territorio, con le forme e con il significato che esse hanno nell'attualità: la leggibilità del giacimento è infatti restituita attraverso la ridefinizione dell'attacco a terra dei resti delle murature rispetto al terreno, e gli assi, gli allineamenti, i rapporti tra edificato e spazio pubblico diventano leggibili a partire dalle tracce e dai caratteri insediativi presenti sia all'interno della muraglia iberica che nel territorio circostante.



_L'area archeologica. Rapporto tra muri antichi e nuovi sistemi di percorrenza.



_Veduta a volo d'uccello del parco archeologico.



_Inquadramento territoriale su ortofoto. Fonte: Bing Maps 2013.

MUSEO GALLO-ROMANO

JEAN NOUVEL
Perigueux, Francia
1993-2003

Il sito archeologico

Caratteristiche: Resti di due domus romane (metà del I secolo – metà del II secolo) dell'antica città di Vesunna

Rapporto con il centro urbano: INSEDIAMENTO ALL'INTERNO DEL CENTRO URBANO

Categoria tipologica: INSEDIAMENTO ENTRO TERRA (VENUTO ALLA LUCE DURANTE I LAVORI)

Il progetto

Categorie tipologiche: INTERVENTO SU INSEDIAMENTI IN ZONE URBANE
SISTEMA DI PROTEZIONE/COPERTURA CON NUOVE MORFOLOGIE
STRUTTURA MUSEALE/ESPOSITIVA CHIUSA

Ubicazione: Rue Régiment d'Infanterie, Perigueux, Francia

Cronologia: 1993 (concorso), 2003 (inaugurazione)

Committente: Arrondissement de Perigueux

Progetto: Ateliers Jean Nouvel

Archeologia: -

Museografia: Viviane Morteau, Nathalie Sasso

Architettura del paesaggio: -

Strutture: Ove Arup, Paul Nuttall, Setec

Impianti: -

Dati dimensionali: 2.300 mq (sup. netta), 6.900 mq (sup. lorda)

Dati costruttivi, struttura, materiali: Struttura in acciaio, involucro in vetro, rivestimenti in pannelli d'acciaio

Funzioni prevalenti: Museo Archeologico Gallo Romano

Costi: € 6.205.000,00

Premi e riconoscimenti: -

Bibliografia specifica essenziale: Cardani, E. (2004), "Rivelare e proteggere, Musée Vesunna, Périgueux", *L'Arca*, n°189, p. 6-13; "Gallo-Roman Museum, Périgueux, France 1993-2003 (2006)", *Architecture and Urbanisme A+U*, numéro spécial Jean Nouvel 1987-2006, pp.88-99; Dana, K. (2003), "Jean Nouvel, Musée gallo-romain, Périgueux", *AMC*, n° 136, pp. 60-65. Futagawa, Y. (2004), "Gallo-roman museum Périgueux France", *Global architecture*, n°78, p. 46-61; "La domus de Vésone. Un musée contemporain pour une demeure gallo-romaine à Périgueux (1997)", *Le Festin*, n° 23-24, pp. 52-69; "L'inattendu muséal selon Jean Nouvel (2001), Exposition, Espace Culturel François Mitterrand, Périgueux", *Le Festin / ADDC arts plastiques*; Lories, M.C. (2003), "Domus insert, Musée gallo-romain Vesunna, Périgueux", *Techniques et architecture*, n°469, p. 44-49; Mazel, C. (2003), "Le Musée gallo-romain de Périgueux par Jean Nouvel", *Le Festin*, n° 46, pp.66-67; "Museo gallo-romano de Périgueux France" (2002), *El croquis*, n° 112-113, spécial Jean Nouvel 1994-2002, 2002, pp. 332-343;

ANALISI TESTO/CONTESTO

**Il contesto archeologico:
analisi storica, del contesto e dei valori extramateriali**



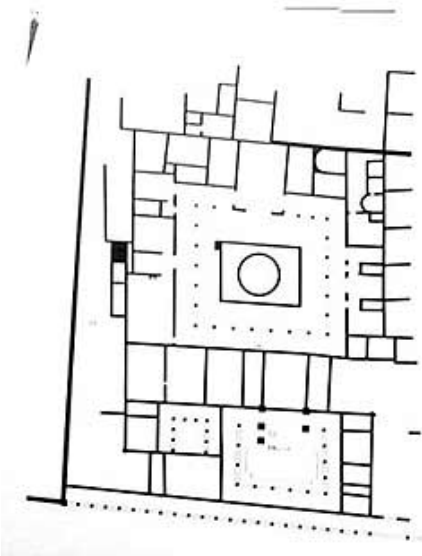
_L'interno del Museo con l'area archeologica.

Il contesto archeologico di Perigueux si trova ai margini del centro urbano in una zona d'espansione, di bassa qualità architettonica, sorta ai piedi di una collina: è costituito da due *domus* romane costruite una sull'altra su un'estensione di 4.000 mq e ritrovate nel 1959 durante gli scavi per la realizzazione di un edificio residenziale. Le due case, i cui resti sono costituiti da muri di un metro di altezza, risalgono rispettivamente al I e al II sec.: la prima (*domus* de Bouquetes) si distingue per gli ambienti signorili, le decorazioni e il sistema di riscaldamento a ipocausto; la seconda per la presenza di due peristili, strutture termali e un giardino.

All'area archeologica appartengono anche: i resti di una cella a pianta circolare di un Tempio Gallo-Romano del I sec. d.C. (Torre di Vésone), delle dimensioni di c.ca 20 metri di diametro e 27 metri di altezza; un edificio del XVIII secolo (Maison Taillefer); i resti delle mura urbane del periodo bizantino (IV sec.).

Le esigenze e le necessità del progetto

Le esigenze del progetto cominciano a delinearsi all'inizio degli anni Novanta a seguito di trent'anni di attività di ricerca archeologica che, a partire dai primi ritrovamenti del 1959, riporta alla luce una gran quantità di reperti tra cui resti di murature romane, pavimenti, dipinti murali, oggetti: un lavoro che mette in essere la necessità di proteggere i giacimenti e di musealizzarli *in situ*, e di evitare un loro trasferimento altrove.



_Ideogramma della domus de Bouquetes

Letture dell'oggetto architettonico

L'edificio è costituito da una teca in vetro a pianta quadrata chiusa superiormente da una grande copertura metallica ad intradossso piano sorretta da 14 pilastri, distante 9 metri dal piano di campagna e aggettante 10 metri rispetto all'involucro esterno, che protegge l'intero giacimento fino a coprire, al di fuori della teca, anche l'edificio del XVIII sec. (la Maison Taillefer), che viene integrato al sistema museale anche dal punto di vista funzionale perché qui vengono ubicati gli uffici amministrativi. All'intradosso, la copertura riproduce in scala 1:1 le piante delle due *domus* presenti nell'area archeologica (in rosso i muri del I sec., in giallo quelli del II sec.). Sul lato Ovest, la teca in vetro è chiusa da un "muro abitato" costituito da un volume rettangolare allungato orientato in direzione Nord-Sud, che contiene la hall d'ingresso (a Nord, segnata dalla presenza di una grande quercia che si erge oltre la copertura interrompendone la continuità), locali di servizio e spazi per l'esposizione di oggetti di epoca romana rinvenuti *in situ*. Gli ambienti espositivi si articolano su due livelli e si affacciano sullo spazio a tutta altezza della teca, consentendo di ammirare dall'alto l'intero complesso archeologico; essi proseguono poi alla quota archeologica su un sistema di passerelle in legno che permettono di avvicinarsi ai ruderi e di osservare tutti gli oggetti di uso quotidiano rinvenuti nella *domus* che sono conservati in apposite teche lungo il percorso.

La dimensione estetica



_Lo spazio dell'area archeologica. In primo piano le passerelle; sullo sfondo, l'edificio museale.

La dimensione estetica del progetto si basa sul principio della "protezione" e della "rivelazione" dell'antico attraverso la costruzione di uno spazio metafisico. Il progetto è definito dallo stesso Nouvel come una piastra "parasole" che protegge le rovine archeologiche dall'eccessivo soleggiamento. L'aspetto che costituisce il principale carattere estetico dell'intervento è la ricostruzione del tracciato dei muri antichi sull'intradosso della copertura: una soluzione "virtuale" mutuata dal mondo della *graphic art* rispetto alla quale il protagonismo formale dell'architettura, con il suo tetto piano verniciato di nero che funge da sfondo neutro, con la trasparenza dell'involucro in vetro che si dissolve, fa un passo indietro.

Il volume in calcestruzzo del "muro abitato" ha invece nelle sue finiture esterne un'estetica che, con l'alternanza di fasce lisce e ruvide e strisce rosse e blu, richiama, attraverso un processo allusivo, la stratificazione archeologica.

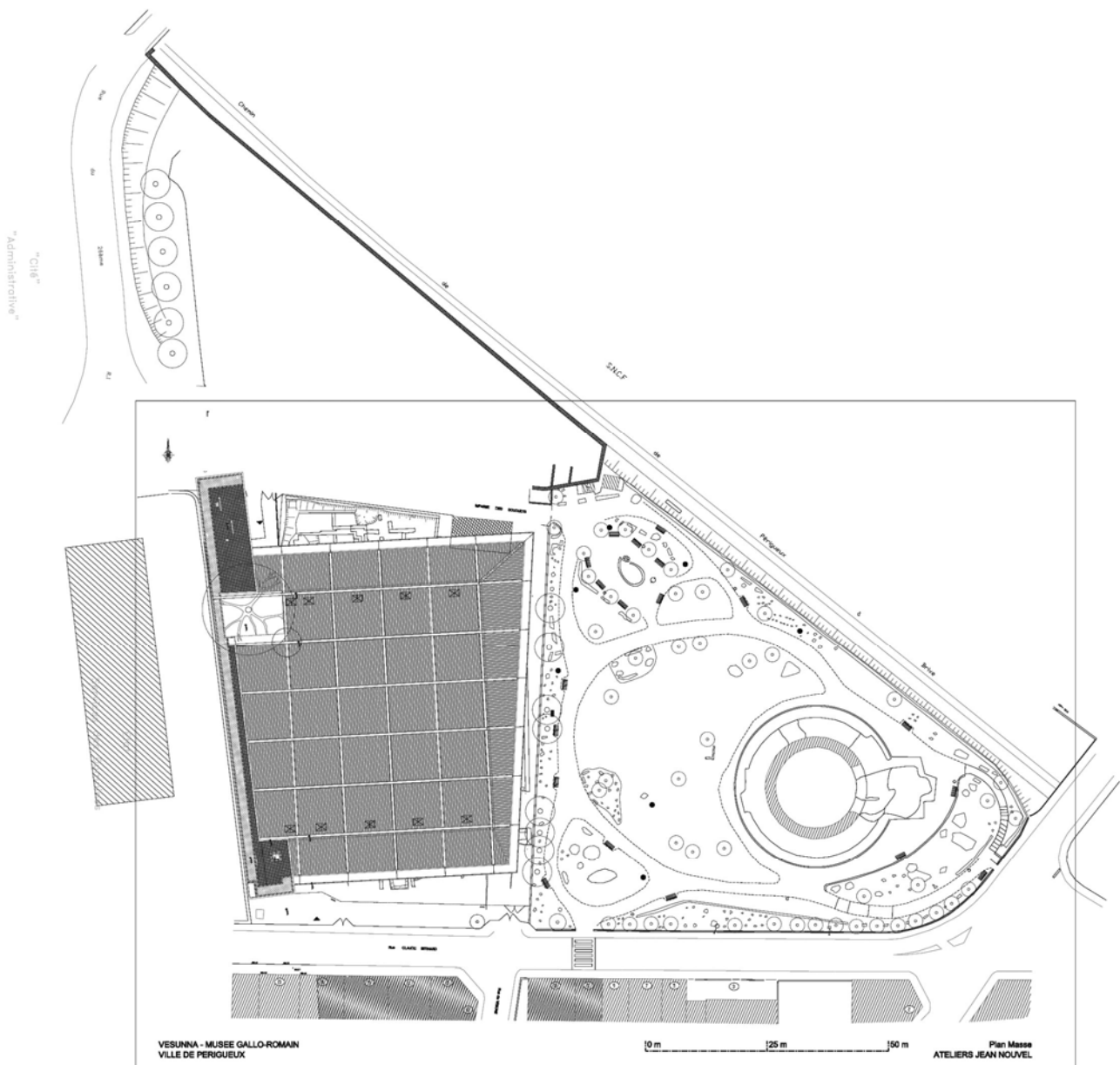


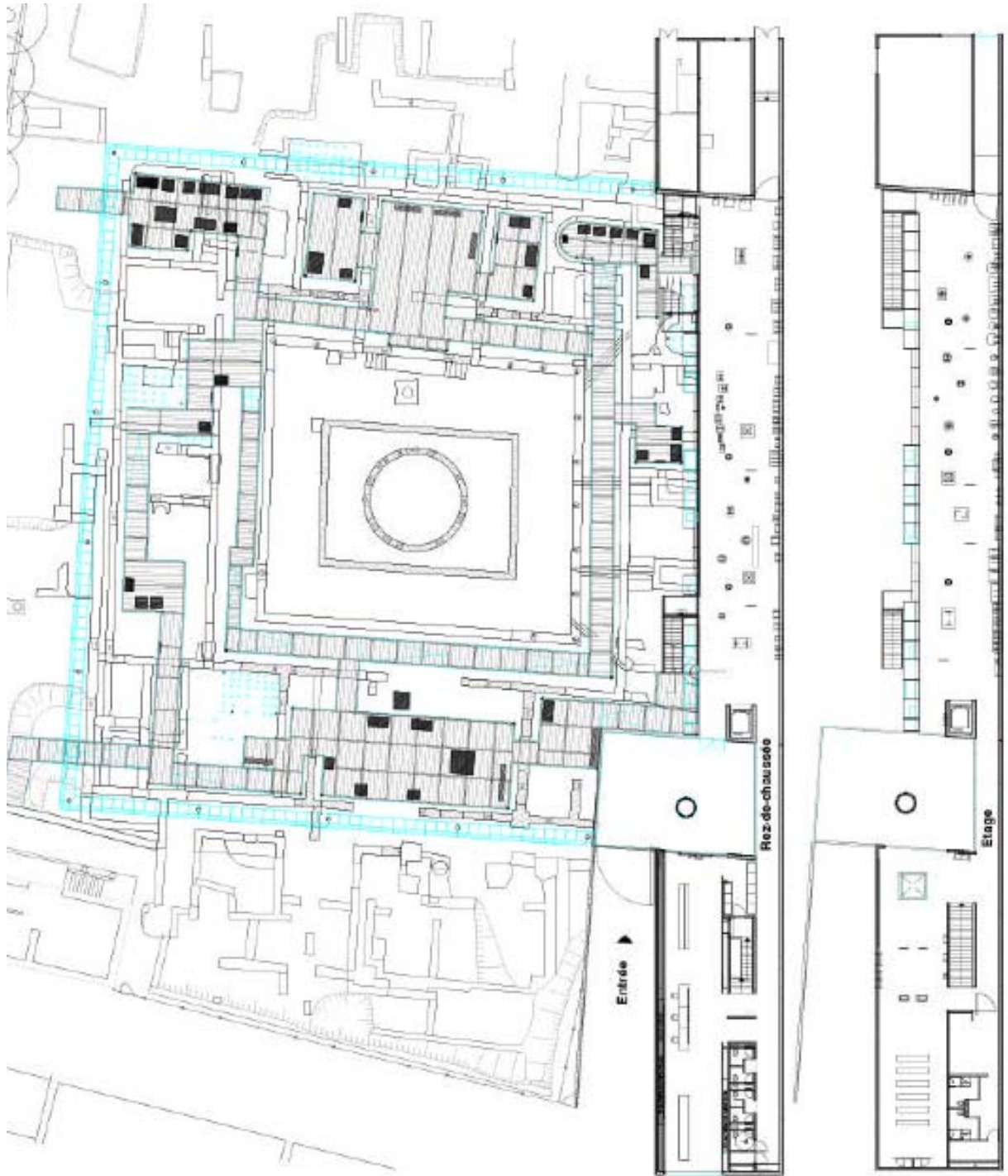
_Il fronte Nord. In primo piano, l'involucro vetrato che riflette il paesaggio circostante; sullo sfondo, la Maison Taillefer.

La dimensione logica: epistemologia e semiotica

La semplicità delle forme (sia dal punto di vista planimetrico che volumetrico), dei sistemi costruttivi (le esili colonne metalliche che sostengono la copertura) e dei materiali utilizzati (il vetro dell'involucro, l'acciaio verniciato delle ringhiere, delle scale e del rivestimento interno delle pareti della biglietteria e del bookshop, il legno delle passerelle) è finalizzato a costruire un dialogo tra storia e cultura contemporanea senza tecnicismo.

Se è vero, come abbiamo visto, che il progetto cede ai dispositivi grafici un certo protagonismo formale, è nella dimensione del linguaggio che invece essa recupera e sancisce la propria identità disciplinare, utilizzando un apparato epistemologico e un sistema di "segni" del tutto interni al territorio dell'architettura contemporanea.





_Pianta alla quota archeologica e del primo livello del volume longitudinale.

Le modalità di interazione storica e sociale

I livelli di astrazione

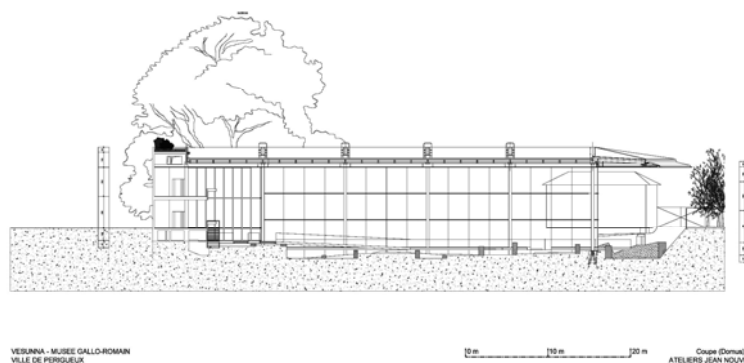
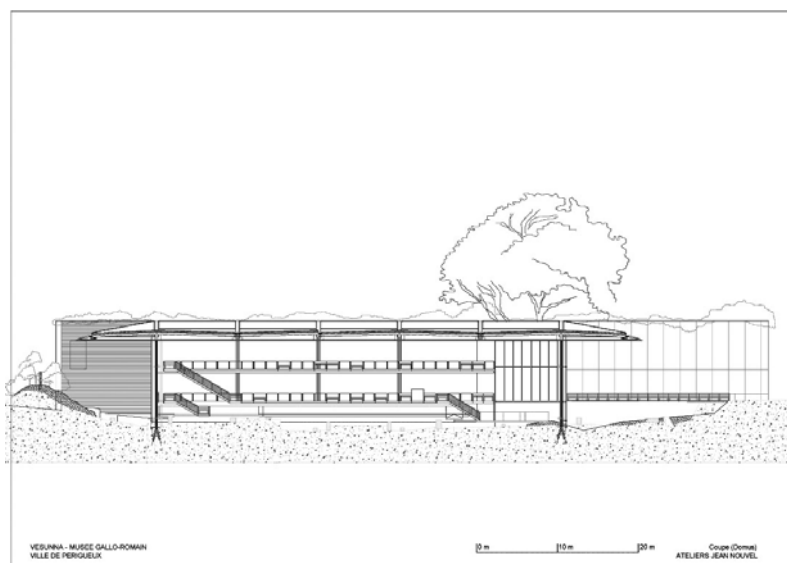


_Veduta interna del Museo. In alto, la copertura con la riproduzione delle domus.

I gradi di astrazione sviluppati nel progetto di Perigueux riguardano prevalentemente la soluzione architettonica della copertura e le scelte costruttive relative all'involucro esterno.

La copertura si configura come una sorta di piano astratto completamente privo di nodi tettonici o elementi decorativi, che sembra voler semplicemente "disegnare" il limite superiore dell'area archeologica; gli enormi aggetti (10 metri, rispetto ai 9 dell'altezza rispetto alla quota esterna) dissolvono i confini perimetrali di questo piano astratto che dall'interno della teca si percepisce come indefinito nelle sue dimensioni; la scelta cromatica nera costituisce poi un'ulteriore fase del processo di astrazione della forma perché trasforma la copertura da "figura" a "sfondo" neutro per l'apposizione del segno grafico delle tracce delle antiche *domus*, peraltro anch'esso effettuato con modalità astratte poiché il muro non è rappresentato con la sua forma e le sue dimensioni reali ma è "discretizzato" con una sottile linea colorata.

L'involucro esterno è costituito da pannelli in vetro ancorati alla struttura discontinua dei pilastri in acciaio: è di fatto una superficie completamente trasparente, anch'essa priva di nodi tettonici, che si dissolve perdendo completamente la sua consistenza fisica.



_Sezioni trasversale e longitudinale.



L'aggetto della grande copertura. Al fondo, la Maison Taillefer.

Il dialogo tra epoche diverse costituisce il tema principale di questa esperienza progettuale: come risolvere il problema di concentrare in uno spazio limitato le tracce di due costruzioni che si sovrappongono una sull'altra e che appartengono a due epoche distanti due secoli l'una dall'altra. La soluzione è quella di disegnare un ambito che unisca tutte le tracce delle varie epoche, e che integri alle due *domus* romane anche la Torre di Vesonna e il muro del III secolo sul fronte Nord, con un'operazione sintetica che riporta tutte le epoche al tempo di oggi, attraverso un unico gesto (la copertura piana) che unisce tutto: non un viaggio attraverso le epoche storiche, quindi, ma la creazione di uno spazio in cui esse vengono riportate ad un tempo unitario, quello della contemporaneità.

L'architettura spiega non solo i reperti come successione di configurazioni, ma il processo che le ha portate alla luce, e l'approccio è "rispettoso", "chiaro", "culturale".

La definizione del recinto archeologico

Il progetto costruisce una sorta di "microcosmo selettivo" in cui solo alcune parti del contesto vengono accettate a dialogare con cui il Museo e con il giacimento in esso contenuto: l'intero edificio è circondato da un'ampia fascia verde che fa sì che esso si sveli lentamente e che "elimini" le parti del contesto circostante (soprattutto sul lato Sud) ritenute di bassa qualità architettonica e in un certo senso "fastidiose", "non degne" perché lesive del valore estetico delle rovine; sul fronte Nord, un muro incornicia gli edifici medievali e rinascimentali ubicati dall'altro lato della ferrovia, e la Torre di Vésone, in origine appartenente al tempio Gallo-Romano, segna l'ingresso al nuovo Museo ed è incorniciata a Sud da grandi

alberature. I due vicini edifici governativi, al contrario, sono nascosti da un muro cieco in calcestruzzo; oltre ai dispositivi piani volumetrici, anche l'assenza di finestrate, ad eccezione delle vetrate laterali e del lucernario che illumina l'area del personale, esprime la volontà di impedire che si abbia una continuità anche visiva con gli edifici adiacenti.

Il grado di oggettività



L'edificio del Museo visto dall'esterno.

L'edificio di Perigueux ha un'architettura con un grado di oggettività che si perde man mano che ci si avvicina ad esso, quasi come fosse un percorso iniziatico. Dall'esterno, la copertura è leggibile in tutto il suo spessore, mentre la vetrata non è trasparente, ma riflette il paesaggio circostante; dall'interno, invece, la copertura diventa un piano astratto, e la vetrata acquisisce il massimo grado di trasparenza: qui l'architettura si smaterializza perché la copertura, verniciata di nero, perde il suo grado di oggettività e le facciate fanno entrare la luce (che diventa essa stessa "oggetto") dissolvendo il carattere materico/tettonico della costruzione.

L'unico elemento che mette in crisi questo carattere del progetto è la passerella del percorso di visita, la cui forte presenza "oggettuale" in parte compromette la leggibilità dei reperti.

La dimensione etica e gli aspetti dialogici

Il rapporto etico tra antico e moderno si trasferisce completamente nel campo dell'architettura che dal contatto con le rovine riceve una sorta di "monito", di insegnamento capace di codificare i principi etici necessari per svolgere il suo ruolo di attività culturale che rivela i valori di una civiltà; i sistemi espositivi integrano la visita delle strutture antiche con quella degli oggetti, in modo da raccontare la vita quotidiana di chi abitava la casa.

Il progetto riconosce all'architettura anche il ruolo di definire un valore emozionale, e da questo punto di vista in qualche modo le rovine diventano uno strumento per conoscere il valore del tempo della contemporaneità: il "passato" come fonte creativa che consente di vivere il presente in modo meno nostalgico, e la "memoria" come concetto orientato non al passato ma al futuro nella misura in cui la sua acquisizione è utile per trovare nuove condizioni contemporanee della conoscenza.

Nell'esperienza di Peigueux c'è anche il tentativo di riconoscere un valore etico ad altre discipline, di cui vengono utilizzati gli apporti, che non sono quelle tradizionali dell'archeologia, della storia o del paesaggio, ma sono quella del *graphic design*, del *light design*, dell'arte astratta, di discipline cioè che in qualche modo sono l'espressione del potere comunicativo della società contemporanea e in virtù di questo potere possono offrire all'architettura dispositivi virtuali controllati capaci di potenziare il valore estetico e quindi la leggibilità delle rovine antiche.

Il progetto interpreta infine le rovine non come "tracce" ma come "radici", valorizzando la loro identità sia etica che estetica rispetto alla bassa qualità delle costruzioni moderne che invadono sempre più la città: in questo senso l'architettura definisce una continuità "calibrata" con le altre stratificazioni, con la natura e con la città, al fine di recuperare dialogicamente la perduta qualità del contesto che originariamente conteneva la *domus* e di ricostituire una dimensione di "paesaggio etico" per le rovine.



_Particolare dell'involucro in vetro.



_Particolare della zona museale.



09

MUSEALIZZAZIONE NECROPOLI ROMANA PIAZZA VILLA DE MADRID
BCQ ARQUITECTOS
Barcelona, Spagna
1998-2003

Il sito archeologico

Caratteristiche: Resti di una via sepolcrale della Barcino romana contenente 70 tombe databili II-III sec. d.C.

Rapporto con il centro urbano: INSEDIAMENTO ALL'INTERNO DEL CENTRO URBANO
Categoria tipologica: INSEDIAMENTO FUORI TERRA

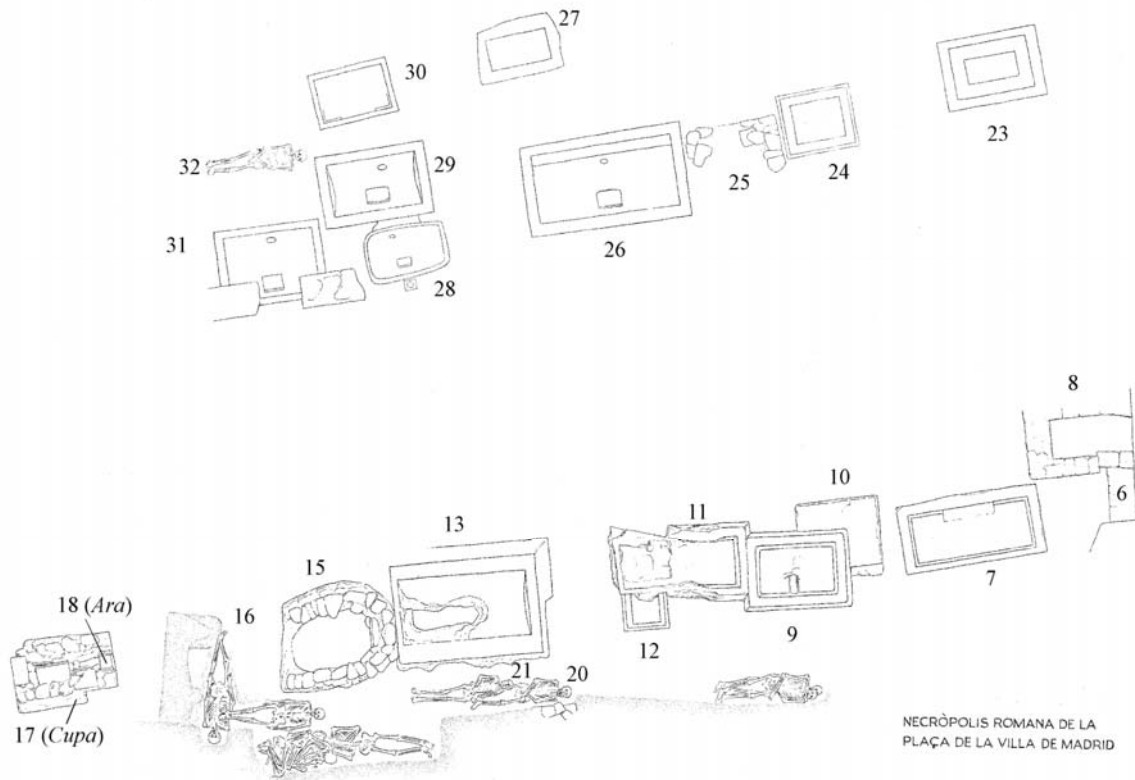
Il progetto

Categorie tipologiche: INTERVENTO SU INSEDIAMENTO IN ZONE URBANE
SISTEMA DI PROTEZIONE/COPERTURA CON NUOVE MORFOLOGIE
INTERVENTO DI MUSEALIZZAZIONE "OPEN AIR"

Ubicazione: Plaza Villa de Madrid, Barcellona, Spagna
Cronologia: 1998 (concorso), 1999 (progetto), 2001-2003 (costruzione)
Committente: Ayuntamiento de Barcelona, Foment de Ciutat Vella
Progetto: BCQ Arquitectos (David Baena, Toni Casamor)
Archeologia: -
Museografia: -
Architettura del paesaggio: -
Strutture: Manuel Arguijo
Impianti: IMOGEF
Dati dimensionali: 3.240 mq
Dati costruttivi, struttura, materiali: struttura in acciaio, rivestimento in acciaio cor-ten
Funzioni prevalenti: giardino urbano, percorso museale, centro di interpretazione
Costi: € 960.084,00
Premi e riconoscimenti: Selezione al Premio FAD 2003
Bibliografia specifica essenziale: TC Cuadernos, n. 105, 2012
ARQCAT 123, COAC 2008
Quarhis, n.3/2007
Diseño de la Ciudad, Ott. 2004
Pasajes Arquitectura y Critica, Set. 2004;

ANALISI TESTO/CONTESTO

**Il contesto archeologico:
analisi storica, del contesto e dei valori extramateriali**



_Planimetria della Necropoli romana nell'area della Piazza Villa de Madrid.



_La piazza durante la campagna archeologica degli anni Cinquanta.

La Piazza Villa de Madrid si trova al centro di un sistema di isolati nel primo nucleo medievale del centro storico di Barcellona, a Nord Ovest dell'antico *Barcino*, tra la Rambla e la Avenida Portal de l'Angel. Fino al 1936 l'area è occupata dall'antico convento di Santa Teresa de Les Carmelites, in quell'anno distrutto da un incendio; la piazza è poi liberata completamente negli anni Cinquanta, durante i cui lavori (diretti dall'architetto municipale Adolfo Florensa) vengono scoperti resti di una necropoli romana, subito integrata in uno spazio trasformato in giardino urbano (nonostante inizialmente si pensi di reinterrare completamente lo scavo).

Il valore archeologico dei ritrovamenti consiste nel fatto di essere il giacimento sepolcrale più importante della Barcellona romana: una sorta di finestra sul passato più remoto all'interno della fitta maglia urbana medievale.

Le tombe, piccole e semplici costruzioni funebri (*cupae*) relative sia al rito dell'incinerazione che all'inumazione, risalgono ad un periodo compreso tra il I e il II sec. d.C., sono in totale 70 e sono disposte in fila su linee parallele come in una sorta di processione, fuori dal recinto murario, lungo la direzione di una strada di accesso secondario alla città romana che, diramandosi dall'attuale Carrer de la Boqueria, la collegava dalla porta Sud del *cardo maximus* fino all'attuale zona di Sarrià.

Gli edifici che delimitano la piazza hanno un valore storico architettonico alquanto rilevante perché testimonianza di un periodo storico-culturale particolare per la città di Barcellona: si tratta di costruzioni prevalentemente ottocentesche, tra cui il Palazzo Savassona che ospita l'Ateneo, realizzate a seguito di una riforma urbanistica durante gli anni '50 e '60 del XIX secolo.

Le esigenze e le necessità del progetto

Il progetto nasce poco prima della fine degli anni Novanta dalla necessità di rivitalizzare la piazza in quanto spazio pubblico pedonale e come luogo di confluenza di numerose stradine a carattere prevalentemente commerciale che collegano La Rambla con la Avenida Portal de l'Angel. A questa necessità si aggiunge quella derivata dagli ulteriori ritrovamenti venuti alla luce durante i lavori, che legittimano ancor più la necessità di creare un piccolo parco archeologico all'interno della città da inserire peraltro all'interno del sistema dell'itinerario didattico della Barcellona romana.



_L'area della Necropoli vista dall'alto.

Lettura dell'oggetto architettonico

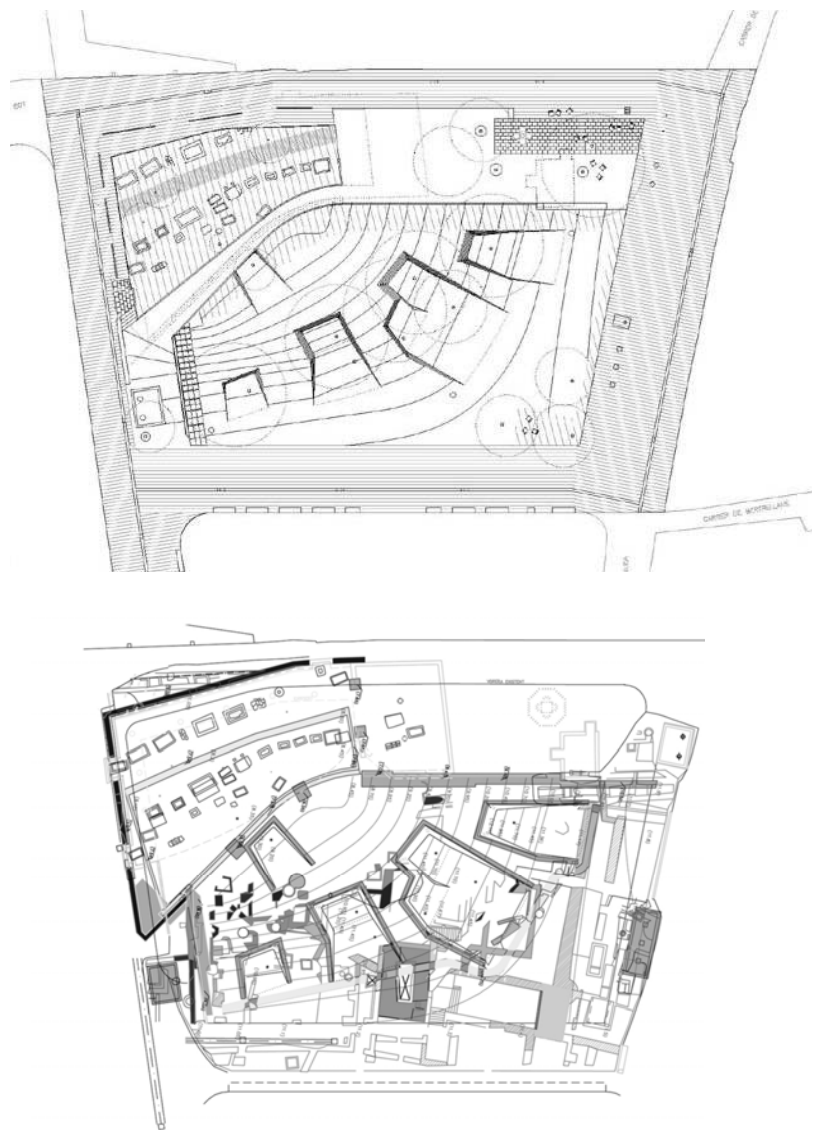
L'intervento consiste nella rimodellazione del suolo della piazza in cui vengono inseriti quattro cunei verdi che, partendo dal fronte orientale in prossimità della Calle Canuda, si innestano su una superficie che scende in pendenza fino alla quota archeologica del Sepolcreto romano.

Di fronte alla facciata del Palazzo Sabassona e in corrispondenza della fontana monumentale della Maja Madrileña (una scultura in marmo bianco realizzata negli anni '50) viene inserita una fascia pavimentata con un portico che si affaccia come un belvedere sulla zona archeologica.

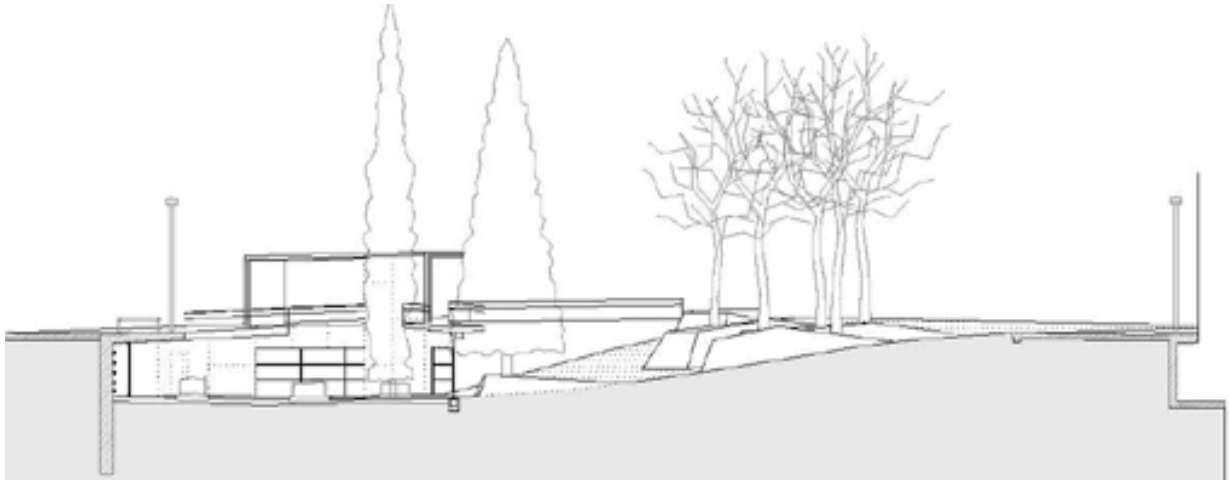
Qui trova posto anche un centro di informazione con pannelli informativi-didattici che di fatto iniziano la fase di musealizzazione della piazza integrandola nel circuito del Museo de Historia de Barcelona (MUHBA).

La zona archeologica è sorvolata da una passerella pedonale che unisce la zona Ovest della piazza con il fronte a Sud, andando in continuità con la direttrice del Paseo Duque de la Victoria, collegato a sua volta con la Rambla per mezzo di un passaggio commerciale coperto; al di sotto della passerella, un sistema di reti metalliche protegge l'area controllandone l'accesso per ragioni legate alla sicurezza.

Il materiale di rivestimento dei cunei verdi e della passerella sopraelevata è l'acciaio cor-ten, le pavimentazioni sono in pietra basaltica nella parte superiore e in terra battuta in tutta la zona alla quota archeologica; una fascia pavimentata in mattonelle di pietra basaltica parallela alle linee sepolcrali segna il tracciato dell'antica strada romana. Nel 2009 al già esistente centro di informazione situato alla quota del belvedere si aggiunge uno spazio didattico-espositivo di 100 mq al di sotto della piazza con accesso dalla quota delle rovine, progettato dallo studio udeu (Adelina Casanova Pujol e Sergi Ventosa Hernandez), che costituisce il nuovo Centro di Interpretazione della Necropoli Romana.



_Piante alla quota stradale e archeologica.

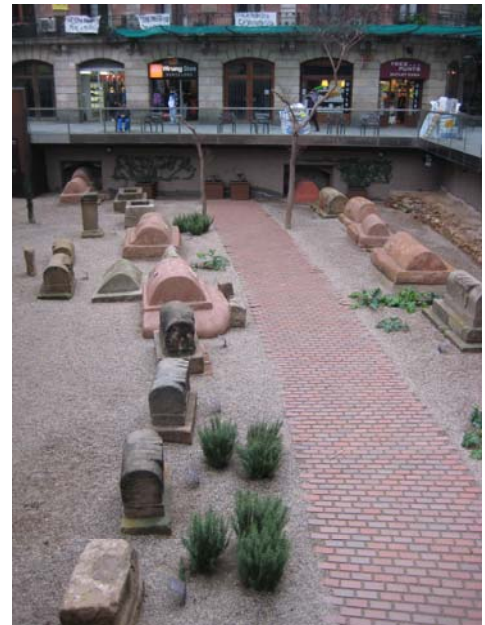


_Sezione trasversale.

La dimensione estetica

Dalla lettura del progetto si riscontra una dimensione poetica basata sul principio della "continuità spaziale" che si traduce morfologicamente nella connessione tra la quota della città attuale e quella dello spazio archeologico e visualmente nella fluidità percettiva tra l'interno del Centro di Interpretazione e l'esterno dello spazio della piazza.

L'inserimento dei cunei verdi, interpretabili seppur in un disegno contemporaneo come "colline verdi", richiama una condizione paesaggistica che quasi vuole restituire alle rovine archeologiche la loro originaria dimensione suburbana di isolamento rispetto alla città. Sia lo spazio esterno della piazza che quello interno del Centro di Interpretazione sono caratterizzati da forme non rigide, basate geometricamente sulla gestazione multipla della forma triangolare sia in pianta che in alzato, che esprimono una poetica del movimento che permette di rimettere in moto lo scorrere del tempo cosmico rispetto al quale lo spazio, l'architettura e le persone con i loro tempi specifici assumono un ruolo di assoluta integrazione. Il principio delle "forme in movimento" sta anche a rappresentare la continuità temporale delle attività di scavo: una forma di dialogo poetico con la prassi attraverso cui l'archeologia "scopre" le tracce dell'antico; il progetto di architettura si inserisce idealmente in questo processo di continua e dinamica scoperta in cui le modalità esecutive della definizione della forma costruita non sono "additive" ma di "sottrazione" attraverso operazioni non di "composizione" delle forme ma di "taglio", di "fenditura", che non portano mai ad una definitiva configurazione.



_La Necropoli romana. Al centro, la ricostruzione del tracciato dell'antica via sepolcrale.

La dimensione logica: epistemologia e semiotica

L'apparato epistemologico fa riferimento all'estetica industriale (l'acciaio cor-ten e il vetro per gli spazi esterni, i pannelli in legno-cemento per gli ambienti al di sotto della piazza), ed in questo probabilmente la dimensione del paesaggio viene attenuata e riportata alla sua condizione di reale appartenenza alla città consolidata. Il progetto ha un ruolo didattico-comunicativo molto forte, che è però demandato in misura alquanto rilevante a dispositivi tecnologico-informatici: ciò evidenzia una certa fragilità del progetto nel ruolo di ricostruzione della memoria storica collettiva, che si serve di fatto di dispositivi di tipo "virtuale" giustapposti rispetto agli elementi architettonici.

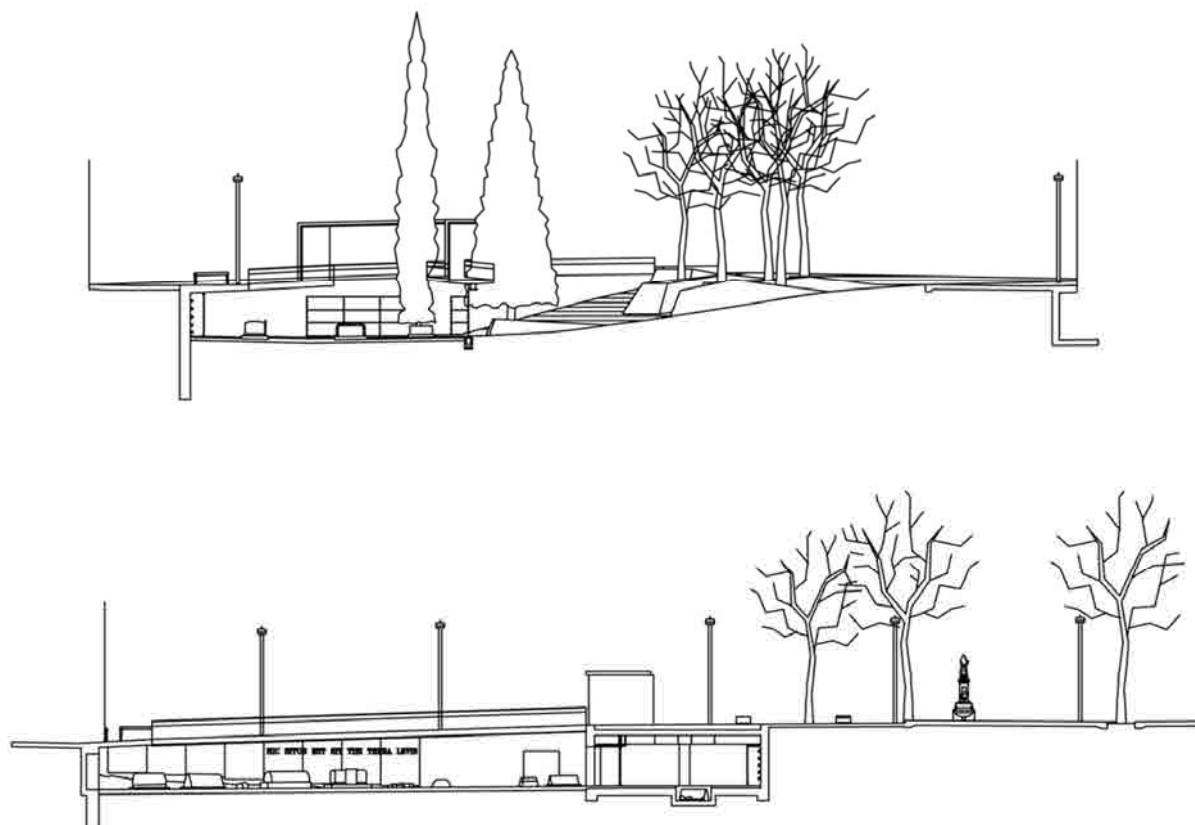


Il sistema dei cunei verdi in acciaio cor-ten.



La passerella sospesa sulla Necropoli.

Le modalità di interazione storica e sociale



_Sezioni trasversale e longitudinale alla Via Sepolcrale.

I livelli di astrazione

Il livello di astrazione è raggiunto attraverso l'interpretazione in chiave contemporanea della dimensione suburbana dello spazio della piazza: il giardino urbano non è infatti trattato con modalità figurative che rievocano la campagna extraurbana mediante operazioni di "copia" o "imitazione" (com'era invece il vecchio giardino precedente ai lavori dell'anno 2000), ma con forme astratte e materiali che riducono al massimo la loro consistenza materica (l'acciaio cor-ten, che ha uno spessore molto ridotto rispetto alla pietra, pur utilizzata nella pavimentazione).

La passerella che sorvola l'area archeologica è sorretta da esili pilastri metallici che non compromettono la sua immagine "sospesa" e la sua natura concettuale di linea "astratta" alla quota della città di oggi, interpretazione anche qui in chiave contemporanea della fisionomia della strada sepolcrale romana.

Il dialogo tra epoche diverse

Il dispositivo dialogico per la riconnessione di parti di città appartenenti ad epoche diverse è la qualità dello spazio pubblico. L'area archeologica romana, l'impianto urbano medievale, i fronti ottocenteschi degli edifici e la città contemporanea sono messi in un rapporto di tensione dialogica attraverso soluzioni progettuali che individuano nella dimensione pubblica dello spazio il punto di incontro non solo spaziale ma dei differenti tempi delle epoche storiche.

Il terreno dell'area verde che degrada verso la Necropoli, la passerella sospesa che in un primo tratto è parallela alla Via Sepolcrale e poi si connette alla direttrice del Paseo Duque de la Victoria verso La Rambla, la continuità visuale tra l'interno del Centro di Interpretazione e l'area archeologica esterna, l'uso dei materiali moderni che ridisegnano un'area verde conservandone le alberature esistenti, sono scelte progettuali attraverso le quali è possibile distinguere l'autonomia di ciascuna delle tracce relative alle diverse epoche storiche, che vengono riportate in uno scorrere del tempo "dinamico" che non coincide con una contemporaneità "definitiva" ma con una sorta di momento di transizione temporale.

La definizione del recinto archeologico



_Il limite tra l'area archeologica e lo spazio della piazza.



_La rampa di accesso alla quota archeologica.

Dal punto di vista morfologico l'intervento dissolve i limiti tra l'area archeologica e gli spazi della città di oggi ed elimina il perimetro dell'area di scavo ridefinendo il limite della piazza pubblica con criteri squisitamente architettonici: l'alternanza tra linee dritte e linee più organiche, la natura degradante del giardino, le curve di livello che scendono fino a farsi parallele alla strada Sepolcrale, dimostrano l'intenzione di voler legittimare la già citata continuità dissolvendo i confini spazio-temporali. Allo stesso tempo, però, i cambi di materiale (dall'erba alla terra battuta al lastricato in mattonelle in pietra basaltica), così come la rete metallica sotto la passerella, di fatto tradiscono questa intenzionalità marcando un confine non solo temporale ma anche funzionale tra le parti.

L'ingresso all'area archeologica non corrisponde a quello originario: non è in asse con la Via Sepolcrale ma al contrario segue una direzione ad essa ortogonale per mezzo di rampe che partono dal livello dell'attuale circolazione della piazza fino a raggiungere la quota del sec. I d.C.; non c'è quindi l'intenzione di recuperare una modalità di accesso visuale e fisico compatibile con il modo in cui anticamente si passava accanto alle tombe romane, ma piuttosto quella di costruire un passaggio-ingresso dalla dimensione della contemporaneità a quella dell'antichità, seguendo regole completamente moderne; ciò però non avviene nel rapporto tra il Centro di Interpretazione e la Via Sepolcrale, perché qui lo spazio espositivo e il percorso di visita della Necropoli hanno una continuità viva e fisica che coincide esattamente con l'antico tracciato della Via.

Il grado di oggettività

L'analisi del progetto dal punto di vista del suo grado di oggettività mette in evidenza che la sua natura di spazio pubblico, sebbene ottenuta attraverso operazioni di modellazione del suolo che apparentemente non prevedono l'inserimento di oggetti nuovi, è assolutamente oggettuale: in altre parole, la sua forza dialogica, che ha come fondamento estetico il principio della "continuità" e del "dinamismo", si serve di elementi fisicamente individuabili e riconoscibili e non di un "campo di relazioni", in cui la natura fisica degli oggetti architettonici li rende attori principali accanto a quelli del passato; ciò avviene non tanto nella dimensione dell'unità complessiva quanto nelle singole parti, come i cui verdi, la passerella, la struttura del belvedere, il corpo che ospita il Centro di Interpretazione, che sono di fatto oggetti fisici che rivendicano un proprio grado di oggettività anche per certi versi (e in maniera non consapevole) in contrasto rispetto alle rovine antiche.

La dimensione etica e gli aspetti dialogici

Il progetto, dal punto di vista del suo rapporto con la presenza archeologica si pone quattro obiettivi principali: recuperare uno spazio archeologico che negli anni passati aveva subito un processo di grave degrado; facilitare la leggibilità e la comprensione del giacimento; dotare i resti archeologici di un uso sociale e culturale per poterne garantire la conservazione; integrare il giacimento nel paesaggio culturale della città con una stretta relazione con il contesto.

Il dialogo tra le parti si ottiene attraverso il principio della "continuità": la zona coperta del giacimento (il Centro di Interpretazione) e la zona scoperta (l'area archeologica propriamente detta) sono fortemente integrate attraverso l'uso delle forme organiche delle colline artificiali, l'assenza di elementi invasivi dall'eccessivo protagonismo formale, la chiarezza dei materiali e la semplicità delle soluzioni costruttive adottate, l'omogeneità del sistema di illuminazione notturna artificiale.

Il progetto, dal punto di vista etico-dialogico, non dimostra una grande capacità di riuscire a generare relazioni sul piano della memoria collettiva e individuale, sul piano emozionale, sul piano della conoscenza, poiché tale compito sembra voler essere demandato a dispositivi "virtuali" quali gli schermi, video, pannelli esplicativi, ecc. la cui presenza tende a sostituirsi e a mettere in crisi lo sforzo semantico dell'architettura.

Dal punto di vista della dimensione identitaria, il progetto dimostra invece un più efficace potenziale dialogico che si sviluppa su un piano fisico-morfologico con la costruzione di una relazione molto chiara sia tra lo spazio delle rovine e quello del contesto urbano circostante, sia tra lo spazio delle antichità sepolcrali e quello degli altri reperti di epoca romana presenti nel Casco Antiguo.

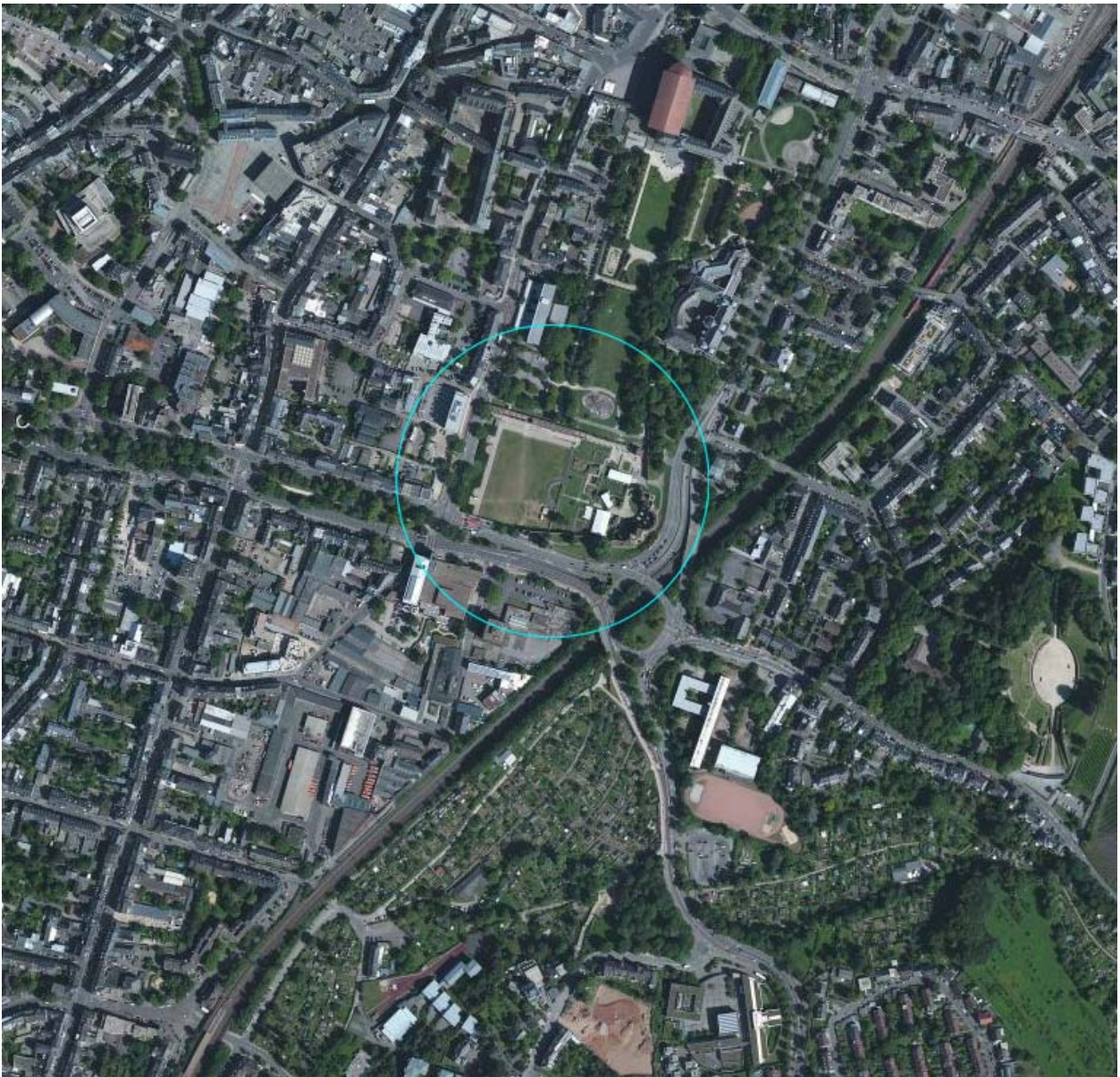
La Plaza Vila de Madrid è quindi uno spazio pubblico dialogico in cui l'archeologia, attraverso il progetto d'architettura, recupera il suo ruolo sul piano etico e identitario, ma con difficoltà si può riconoscere a tale spazio urbano il ruolo di luogo della memoria.



_La piazza vista dall'alto. In primo piano, la zona archeologica.



_La Necropoli nel rapporto tra spazio archeologico e spazio urbano.



NUOVO INGRESSO ALLE KAISERTHERMEN

OSWALD MATHIAS UNGERS

Treviri, Germania

2003-2007

Il sito archeologico*Caratteristiche:*

Resti di antiche abitazioni, di un complesso termale romano risalente al 293 d.C., di una caserma e delle chiese di St. Gervasus e St. Agneten

Rapporto con il centro urbano:

INSEDIAMENTO ALL'INTERNO DEL CENTRO URBANO

Categoria tipologica:

INSEDIAMENTO FUORI TERRA

Il progetto*Categorie tipologiche:*

INTERVENTO SU INSEDIAMENTI IN ZONE URBANE
INTERVENTO DI MUSEALIZZAZIONE "OPEN AIR"

Ubicazione:

Weimarer Allee, Treviri, Germania

Cronologia:

2003 (concorso), 2004 (progetto), 2005-2007 (realizzazione)

Committente:

Land Rheinland Pfalz, Ministerium der Finanzen

Progetto:

Oswald Mathias Ungers

Archeologia:

Rheinisches Landesmuseum Trier

Museografia:

-

Architettura del paesaggio:

Bernhard Korte

Strutture:

Richard Meyer

Impianti:

Licht Kunst Licht, Alexander Rotsch

Dati dimensionali:

7.800 mc

Dati costruttivi, struttura, materiali:

Sistema in c.a. con paramenti esterni in laterizio

Pavimenti in calcare conchilifero

Funzioni prevalenti:

Ingresso all'area archeologica, centro di informazione turistica,
deposito

Costi:

-

Premi e riconoscimenti:

-

Bibliografia specifica essenziale:

Neumeyer, F. (1991), "L'enigma dell'architettura", in Ungers O.M. (1991), *Architettura 1951-1990*, Electa, Milano;

Noebel W.A. (2008), "La precisione del pensiero", in *Casabella*, n.763, Feb. 2008;

Ungers O.M. (1989), "Archeologia a Treviri", in *Casabella* n. 558, Giu. 1989;

ANALISI TESTO/CONTESTO

**Il contesto archeologico:
analisi storica, del contesto e dei valori extramateriali**



_Pianta della Treviri romana.

Treviri, la città più antica della Germania, viene fondata con il nome di *Augusta Treverorum* più di 2000 anni fa. Nel 30 a.C., sotto l'imperatore Claudio, viene ampliato l'impianto dell'accampamento militare romano e la città, rinominata *Colonia Augusta Treverorum*, inizia ad assumere un carattere propriamente urbano.

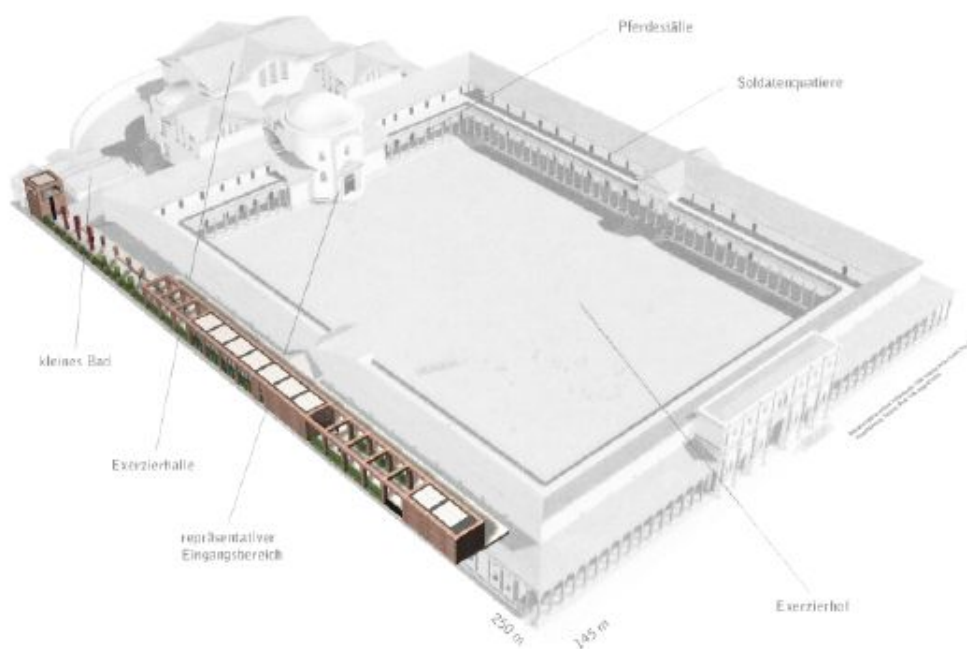
L'inizio della costruzione delle Terme Imperiali risale al 293 a.C. contestualmente al trasferimento della Residenza Imperiale da Roma a Treviri; sebbene mai entrate in servizio, su una superficie di 3,5 ettari, esse costituiscono il più grande complesso termale romano a nord delle Alpi, oggi patrimonio UNESCO.

La struttura planimetrica delle terme di Treviri riprende il modello orientale ed è costituito da una palestra all'aperto circondata da portici, colonnati, una grande nicchia e un ingresso monumentale; il blocco contenente le vasche termali, accessibili dalla grande nicchia, è costituito da una serie di stanze accostate e originariamente coperte con volte a cupola o a crociera.

Rispetto ai complessi termali coevi (es. le terme di Costantino) quelle di Treviri presentano una maggiore compattezza e una più chiara distribuzione funzionale nel rapporto tra *Frigidarium*, *Calidarium* e *Tepidarium* con gli ambienti di servizio attorno ad essi.

Nel corso dei secoli le Terme subiscono diverse trasformazioni e aggiunte, tra cui la costruzione di una caserma, alcune chiese (St. Gervasus e St. Agneten) e un convento.

Nei decenni passati del secolo scorso l'area occupata dalle terme viene utilizzata come discarica, fino agli scavi degli anni Ottanta che portano alla luce i reperti attualmente visibili e visitabili.



_Inserimento del progetto nell'ipotesi ricostruttiva delle Kaiserthermen.

Le esigenze e le necessità del progetto

Gli scavi degli anni Ottanta salvano l'area attualmente occupata dalle rovine da una condizione di degrado e abbandono; il complesso, importante sia per la sua testimonianza storico-documentale che identitaria, richiedeva un ingresso appropriato e una opportuna delimitazione affinché potesse diventare aperto al pubblico e quindi fruibile.

Lettura dell'oggetto architettonico



_La testata del nuovo volume d'accesso.

Il nuovo edificio è una costruzione allungata a sezione quadrata di 7.800 mc complessivi, lunga 170 metri e ubicata lungo il lato Nord del complesso, al confine con l'area del Palastgarten, in una fascia compresa tra il muro esterno lungo la strada romana e la prima parete dell'edificio termale; ospita tutte le nuove funzioni d'accesso (l'atrio, la biglietteria, l'*info-point*, i depositi e i servizi igienici) che vengono organizzate in maniera ordinatamente sequenziale a partire dall'ingresso sul lato Ovest.

La struttura è costituita da pilastri e travi in c.a. rivestite con mattone a faccia vista secondo un modulo costante di cm 87,5 e campate da 5,50 metri di larghezza, su un basamento continuo in pietra calcarea.

La dimensione estetica

Il progetto lavora sul principio della "sequenza morfologica": la costruzione è una lunga stecca porticata ottenuta dalla ripetizione di portali modulari lungo la direzione Est-Ovest che alterna volumi chiusi a spazi completamente aperti disposti in sequenza.

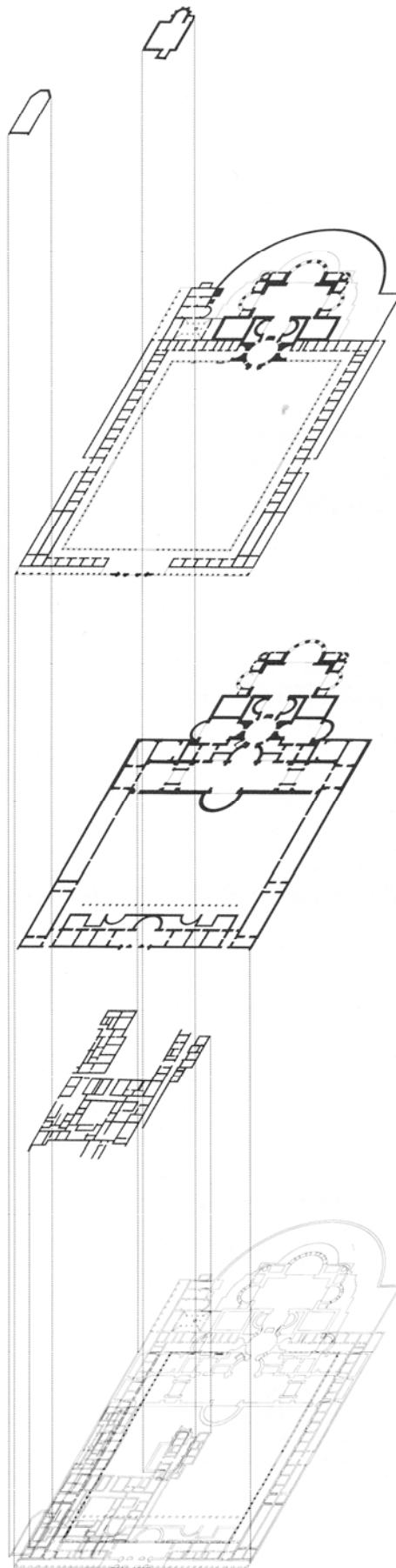
Questo approccio definisce l'aspetto poetico del progetto perché l'edificio non ha un sistema di collegamento autonomo tra i vari spazi organizzati sulla direzione longitudinale ma dipende dallo spazio esterno dell'area delle rovine archeologiche attraverso il quale bisogna necessariamente passare per accedere da uno spazio all'altro delle nuove funzioni; ciò implica l'allontanamento dalle istanze meramente funzionalistiche, utilitaristiche e di uniformità monofunzionale e la legittimazione di un rapporto molto stretto tra la doppia forma (edificio compatto e porticato aperto) e la doppia funzione (volume di ingresso ed elemento commemorativo).

St. Gervasus
e St. Agneten

la trasformazione
in caserma delle terme
romane

le terme romane

le antiche abitazioni



_Schema assometrico delle stratificazioni storiche.



Il fronte Sud con l'area antistante a verde.



Il nuovo edificio nel rapporto con le rovine delle Terme Romane.

Il collegamento con l'area delle Kaiserthermen è quindi continuo ma variabile lungo la direzione longitudinale del nuovo edificio secondo un'alternanza tra chiusura e apertura verso lo spazio esterno; anche i volumi chiusi definiscono un rapporto con l'area archeologica in modo diversificato: dal volume completamente chiuso del deposito si passa al corpo finestrato degli uffici e servizi, fino all'atrio d'ingresso coperto caratterizzato da grandi vetrate estese a tutta la facciata, per poi terminare a Est con la torre panoramica.

La dimensione logica: epistemologia e semiotica

Il patrimonio epistemologico utilizzato da Ungers in questo progetto, a differenza dell'esperienza dell'edificio del Museo sulla Viehmarktplatz, è quello dei materiali tradizionali e dei sistemi costruttivi semplici che richiamano un'idea di romanità. Il mattone è però utilizzato non in maniera strutturale ma come rivestimento, e questa sua valenza "contemporanea" si palesa con tutta evidenza nei nodi trave/pilastro in cui la leggibilità del carattere quasi "decorativo" del materiale tradisce la sua appartenenza al tempo di oggi.

Le modalità di interazione storica e sociale

I livelli di astrazione

La costruzione del nuovo ingresso alle Kaiserthermen è un elemento lineare scandito da portali che si ripetono secondo un modulo costante: esso allude a un grande portico di memoria romana ed in questo definisce una chiara intenzionalità di astrazione formale. Un concetto semplice e chiaro, ottenuto con elementi ereditati dalla cultura costruttiva romana ma utilizzati nella loro qualità epidermica più che strutturale, che racchiude e controlla gli aspetti funzionali con una morfologia astratta.

Il dialogo tra epoche diverse

Le diverse tracce del passato, dalle rovine delle Terme Imperiali ai resti delle più antiche abitazioni, della caserma e delle chiese di St. Gervasus e St. Agneten trovano un loro dialogo naturale nella dimensione del paesaggio: il ruolo del verde, dei cespugli e delle alberature che fanno dell'area archeologica un vero parco urbano, è fondamentale nel dare misura ai rapporti tra le parti.

Il progetto di architettura si colloca ai margini di quest'area, senza interferire con questa "naturalità dialogica spazio-temporale" ma sottolineandola con soluzioni progettuali che ne fanno da metafora: il principio della sequenza morfologica che definisce l'aspetto poetico di questa esperienza non è la mera organizzazione funzionale delle nuove destinazioni d'uso inserite dal progetto, ma la metafora della successione dei fatti storici nell'arco temporale e della loro "traccia" nello spazio fisico.

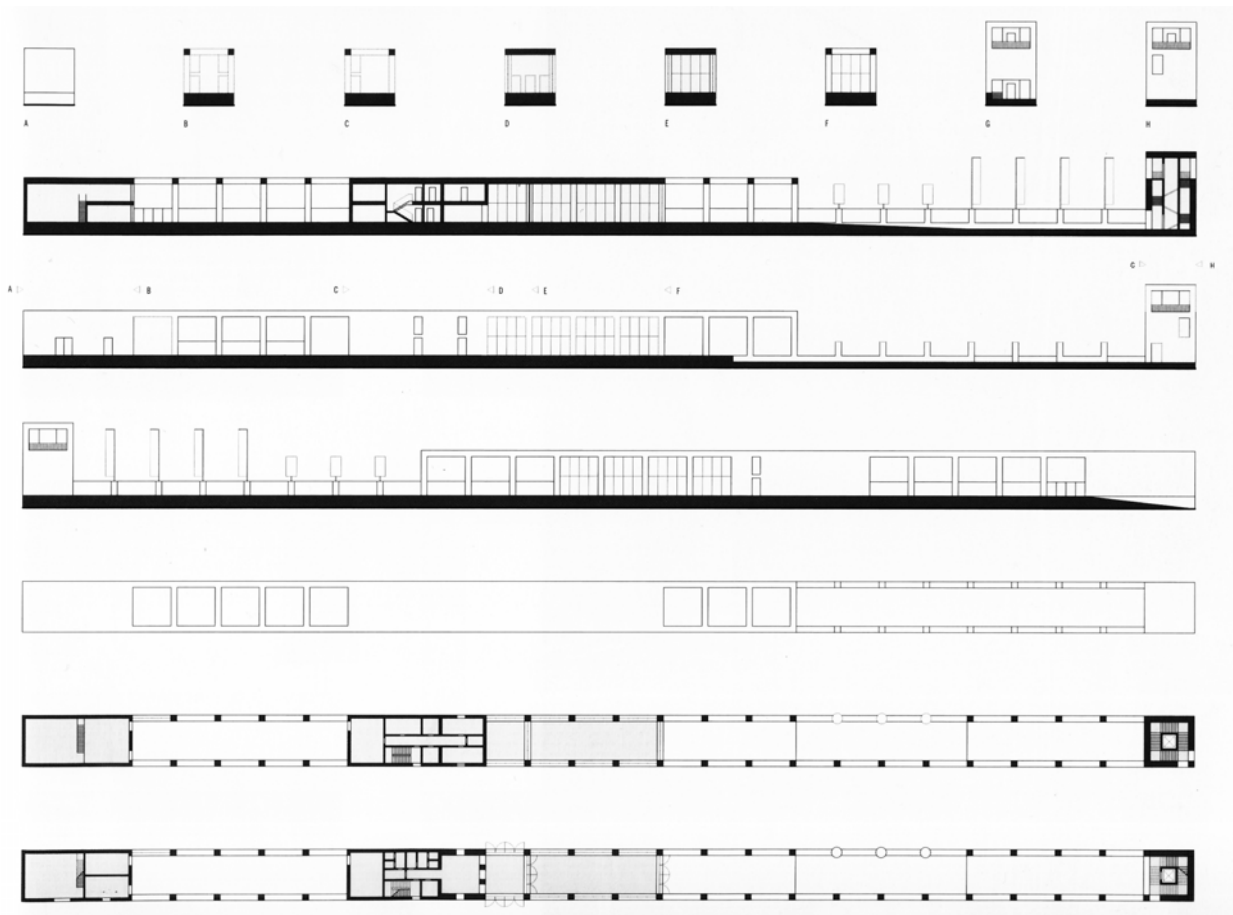
Ma questa metafora non determina un dialogo soltanto tra i reperti archeologici dell'area delle Kaiserthermen, ma definisce una vera e propria linea di collegamento di lunghezza concettualmente indefinita che unisce questo luogo con il resto della città, indicando da un lato la direzione della campagna (a Est), dall'altro la città consolidata con i suoi tracciati storici romani ritrovati, fino ad incontrare il fiume della Mosella.



_Il pergolato Est.



_Il pergolato Est. Sulla sinistra, l'accesso al nuovo edificio.



_Sezioni trasversali, sezione longitudinale, prospetti, piante del primo piano e del piano terra.

La definizione del recinto archeologico

L'edificio, pur trovandosi lungo l'antico tracciato del fronte Nord delle Terme Romane, non intende sancire un limite, quanto piuttosto configurarsi come elemento di rilettura e di ricucitura.

La sua variabile ma continua permeabilità sulle direzioni trasversali ne fa un elemento che dissolve i limiti tra dentro e fuori per consentire una continuità da un lato tra le aree archeologiche delle Kaiserthermen, del Museo delle Terme su Viemarktplatz e della Konstantinplatz, dall'altro tra i complessi archeologici con la città in una direzione e il paesaggio extraurbano nell'altra.

Il grado di oggettività

Il progetto alterna la sua valenza oggettuale secondo il principio che è alla base della sua poetica: la sequenza morfologica. Le varie funzioni trovano posto all'interno della lunga stecca/porticato alternandosi a spazi completamente vuoti e scoperti: una serie di oggetti a diverso grado di opacità rispetto allo spazio esterno che sono circoscritti e racchiusi da un "non oggetto".

La dimensione etica e gli aspetti dialogici

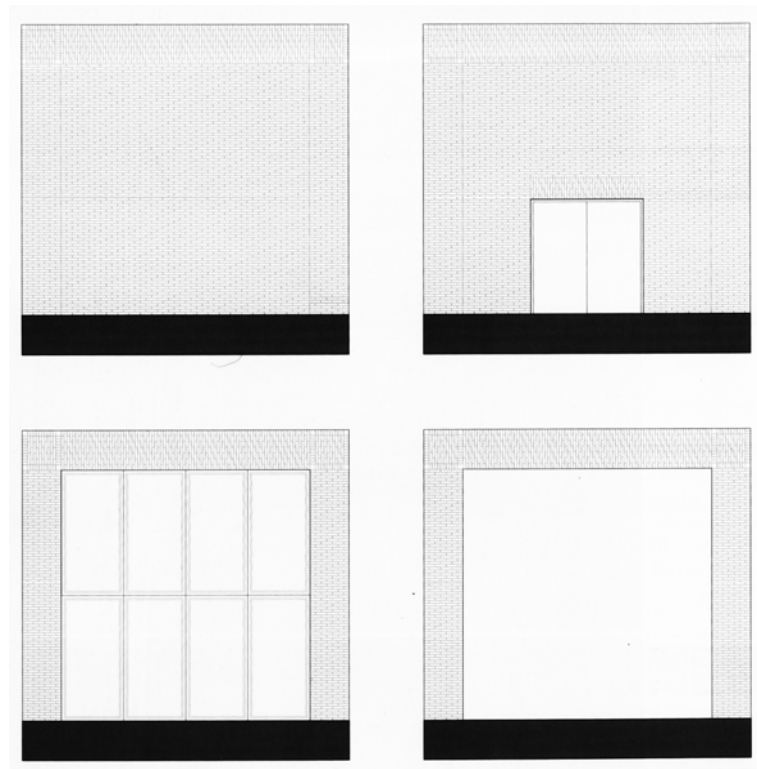
A proposito degli interventi di Treviri, Ungers sottolineava di non essere né un conservatore di beni architettonici che mira a mantenere quello che c'è ancora, né un restauratore che vuole recuperare quello che una volta era integro.

L'architettura di Treviri rivendica il suo ruolo per la disciplina come rappresentazione di un'idea all'interno di una dimensione data dal contesto storico e architettonico.

La diversità di questa esperienza rispetto a quella del Museo di vent'anni prima mette in evidenza come lo stesso contesto archeologico nella stessa città possa produrre effetti dialogici completamente diversi perché i fattori ambientali, identitari e morfologici possono cambiare radicalmente a distanza di pochi metri. Il rapporto che prima era forte tra città e rovina adesso si dissolve a favore di una dimensione paesaggistica: l'area delle Kaiserthermen è un grande parco archeologico a cielo aperto in cui la quota archeologica coincide con quella del territorio di oggi; non siamo più nella piazza principale ma ai margini della maglia urbana, quindi l'intervento architettonico è chiamato a lavorare su una scala più grande ma, paradossalmente, la sua presenza fisica è molto più discreta e contenuta.

Nel caso del Museo il progetto di architettura funge da richiamo per segnalare una presenza archeologica che si trova al di sotto della quota della piazza, qui invece i resti delle terme imperiali hanno una presenza forte che domina il paesaggio, e che chiede al progetto di architettura di farsi più contenuto e discreto.

Nel Museo c'è un'esigenza di conservazione, qui di accessibilità. Lì la dimensione dialogica avviene per contrasto, qui per analogia ed è la stessa idea di memoria che viene richiamata attraverso la definizione di un percorso analogico sulla tipologia e sulla costruzione, arricchito dal sapere e dall'intuizione personale: non c'è di fatto l'"esigenza" dell'archeologia ma piuttosto di *"una valutazione viva dell'attualità del passato, di una costruzione della storia in forma di sistema aperto nel quale devono trovare legittimazione sia il vecchio che il nuovo, in una continuità che dialetticamente presuppone entrambi i fenomeni: l'archetipo e la reinterpretazione della storia"* (Neumeyer, 1991).



_Moduli di facciata.



_Inquadramento territoriale su ortofoto. Fonte: Bing Maps 2013.

11

MUSEO MADINAT AL ZAHRA
NIETO Y SOBEJANO ARQUITECTOS
Cordova, Spagna
2001-2008

Il sito archeologico

Caratteristiche: Rovine della città araba e del Palazzo di Medinat al Zahra (sec. X)

Rapporto con il centro urbano: INSEDIAMENTO ISOLATO
Categoria tipologica: INSEDIAMENTO FUORI TERRA

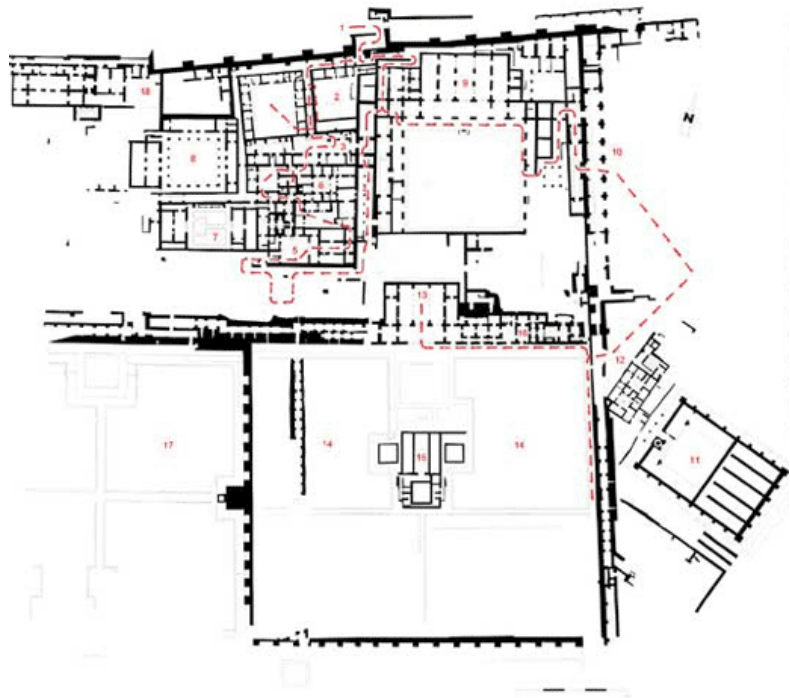
Il progetto

Categorie tipologiche: INTERVENTO NEI PRESSI DELLE AREE ARCHEOLOGICHE
INTERVENTO DI MUSEALIZZAZIONE "OPEN AIR"

Ubicazione: Madinat al Zahra, Córdoba, Spagna
Cronologia: 1999 (concorso) 2001 (progetto), 2005-2009 (realizzazione)
Committente: Junta de Andalucía, Consejería de Cultura
Progetto: Fuentesanta Nieto, Enrique Sobejano
Archeologia: Antonio Vallejo Triano
Museografia: Empty SL
Architettura del paesaggio: Miguel Mesa Izquierdo
Strutture: NB 35 SL
Impianti: Geasyt SA
Dati dimensionali: 9.125 mq
Dati costruttivi, struttura, materiali: Murature portanti in cemento, rivestimenti in intonaco bianco e legno iroko, pavimentazioni in cemento e pietra calcarea
Funzioni prevalenti: Museo, centro studi, ricerca e formazione archeologica
Costi: € 2.000.000,00
Premi e riconoscimenti: Museo Europeo dell'anno 2012 (Comunità Europea)
Piranese Prix de Rome 2011
Finalista al Premio de Arquitectura Española 2011
Selezione al Premio Mies van der Rohe 2011
Premio Aga Khan di Architettura 2010
Finalista Premio Intervención en Patrimonio Arquitectónico Español 2009
Bibliografia specifica essenziale: Jodidio, P. (2010), *Architecture Now! Museums*, Taschen.

ANALISI TESTO/CONTESTO

Il contesto archeologico:
analisi storica, del contesto e dei valori extramateriali



- | | |
|--|------------------------------------|
| 1 PUERTA NORTE | 10 PÓRTICO Y CALLE EN RAMPA |
| 2 VIVIENDAS SUPERIORES | 11 MEZQUITA ALJAMA |
| 3 CUERPO DE GUARDIA | 12 VIVIENDAS FRENTE A LA MEZQUITA |
| 4 CABALLERIZAS | 13 SALÓN DE ABD AL-RAHMAN III |
| 5 CASA DE YA'FAR | 14 JARDÍN ALTO |
| 6 VIVIENDAS DE SERVICIO | 15 UN EDIFICIO EN POSICIÓN CENTRAL |
| 7 VIVIENDA DE LA ALBERCA | 16 BAÑO UNIPERSONAL |
| 8 PATIO DE LOS PILARES | 17 JARDÍN BAJO |
| 9 CONJUNTO DEL EDIFICIO BASILICAL SUPERIOR | 18 DAR AL-MULK |



- | |
|--------------------------|
| 1 PUERTA NORTE |
| 2 VIVIENDAS SUPERIORES |
| 3 CUERPO DE GUARDIA |
| 4 CABALLERIZAS |
| 5 CASA DE YA'FAR |
| 6 VIVIENDAS DE SERVICIO |
| 7 VIVIENDA DE LA ALBERCA |
| 8 PATIO DE LOS PILARES |
| 18 DAR AL-MULK |

_Particolare della zona privata della città.

_Planimetria della città di Medinat Al Zahra.

La città di Madinat al Zahra, costruita per volere del Califfo Abd al Rahman III nel 936 come capitale del califfato omayyade di Al-Andalus, rappresenta il sito archeologico islamico più esteso e probabilmente più importante d'Europa nonché una delle massime espressioni dell'arte islamica, sia per i suoi caratteri tipologici che per la diversità dei materiali di cui è costruita e per la grande ricchezza e qualità delle sue soluzioni architettoniche e decorative. Si trova a circa 8 km a Ovest di Cordova in un'area circondata da terreni agricoli e delimitata a Nord dalle montagne della Sierra Morena. La sua scoperta risale al 1910 e oggi, dichiarata Patrimonio UNESCO, è visibile solo per il 10% rispetto alla sua estensione originaria, nonostante i successivi e continui lavori di scavo, restauro e investigazione sul campo (in particolare negli anni Trenta, nel 1985 e nel 2007).

La città si struttura planimetricamente su un rettangolo di 1.500x750 m (circa 112 ettari di superficie) chiuso da una muraglia perimetrale (con funzione di delimitazione più che difensiva), articolato secondo una rete di strade ortogonali e collegato a Cordova da due strade di accesso, una a Nord e una a Sud.

Dal punto di vista volumetrico, Madinat al Zahra si articola su tre livelli terrazzati: sul primo si trova la residenza del Califfo e dei dignitari, gli organi di governo e militari; sul secondo vi sono orti e giardini; sul terzo (il più basso) si trova la moschea (esterna alle mura) e la città vera e propria.

Le esigenze e le necessità del progetto

Il progetto nasce dalla necessità di aumentare la conoscenza e consentire la visita del sito archeologico di Madinat al Zahra, attraverso la costruzione di un edificio che possa essere anche sede di lavoro e formazione per gli archeologi.

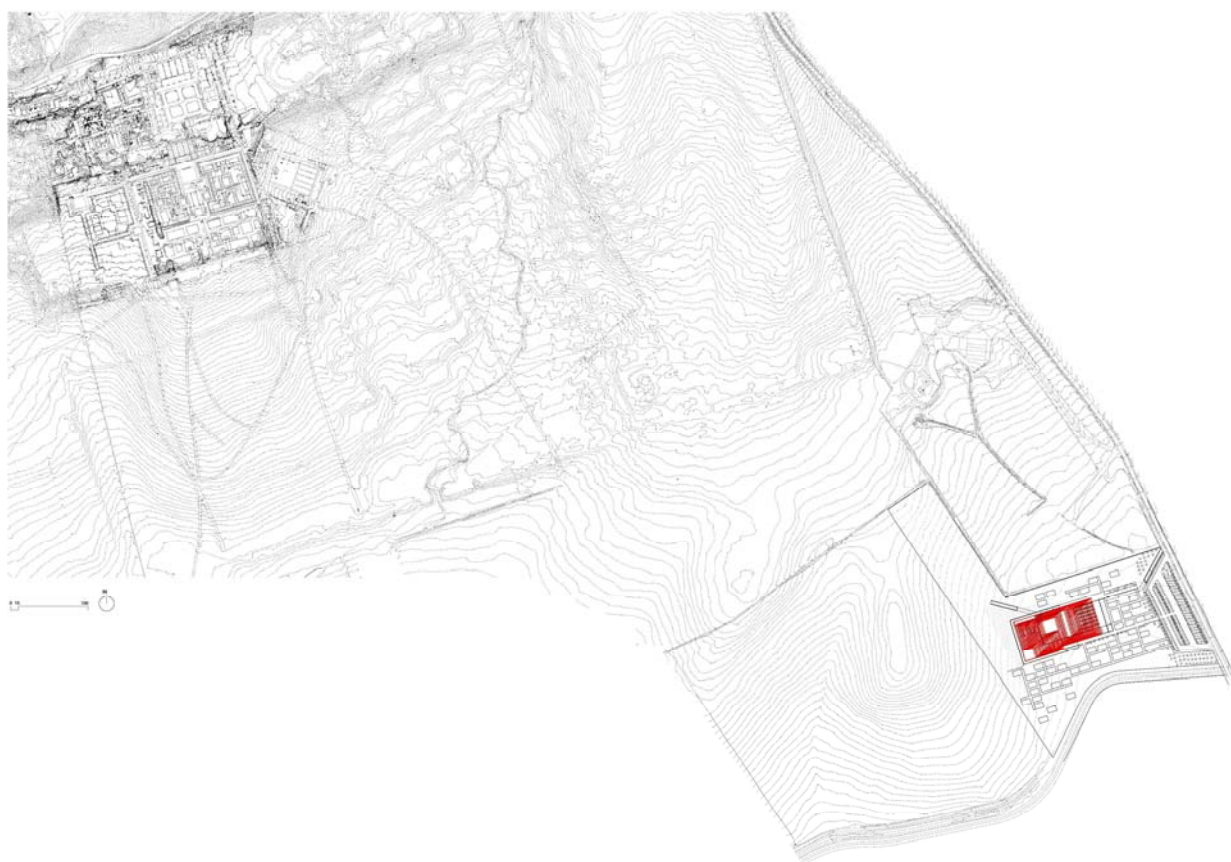


_Veduta dei resti della città di Madinat Al Zahra.

Letture dell'oggetto architettonico

Il nuovo edificio è una costruzione "sotterranea" che, a partire dalla definizione della quota della copertura (pressoché coincidente con quella del terreno circostante), articola spazi a varia destinazione d'uso attorno ad aree coperte e patii di diversa forma e dimensione, su due livelli: al primo livello interrato vi sono le funzioni principali, al secondo gli spazi di lavoro e della ricerca archeologica. Partendo dal vestibolo principale a Ovest e alla quota del primo livello interrato, un patio a pianta quadrata organizza attorno a sé gli spazi pubblici principali, come in un *claustrum*: la sala conferenze, la caffetteria, i negozi, la biblioteca e le sale espositive. Un secondo patio, anch'esso alla quota del primo livello interrato e in posizione centrale rispetto all'intera costruzione, costituisce il prolungamento all'esterno delle zone espositive del Museo.

Gli uffici amministrativi, i laboratori di restauro e di ricerca e in genere tutte le zone private a Est e a Sud si affacciano su un terzo patio, stretto e lungo, profondo fino alla quota del secondo livello interrato. Tutti gli ambienti sono integrati e collegati tra loro da rampe interne ed esterne che creano un percorso di “attraversamento tra i muri” analogo a quello che si trova attraversando le rovine archeologiche. Anche i magazzini sono concepiti come grandi spazi aperti al pubblico e in quanto tali illuminati zenitalmente e connessi alle altre zone pubbliche del Museo. Il Museo ha una configurazione “aperta”, nel senso che prevede la possibilità di ingrandirsi (come fosse un grande scavo archeologico) aggregando nuovi padiglioni contestualmente all’aumento di oggetti e reperti rinvenuti e/o da esporre. La costruzione è realizzata con murature in cemento armato verniciato di bianco, coperture e infissi in acciaio cor-ten, pavimentazioni in lastre di cemento (all’interno) e pietra calcarea (all’esterno).



_Inquadramento generale. A sinistra l’area archeologica, a destra il nuovo Museo.

La dimensione estetica

Il progetto del Museo s’inserisce ai margini di un sito archeologico molto grande ma poco visibile dal suo interno perché troppo lontano: la dimensione estetica delle rovine non può essere quindi integrata in quella del nuovo intervento né i ruderi possono contribuire alla definizione della sua forma, pertanto la strategia dialogica viene individuata attraverso un’operazione che mutua la dimensione estetica delle rovine in quella del progetto per “analogia”.

Le tracce antiche diventano la matrice estetica dell’intervento che, reinterpretando in chiave poetica l’azione archeologica dello “scavo”, della “scoperta” e della “rivelazione”, si delinea non come “atto costruttivo” ma come operazione di sottrazione e modellazione del suolo.

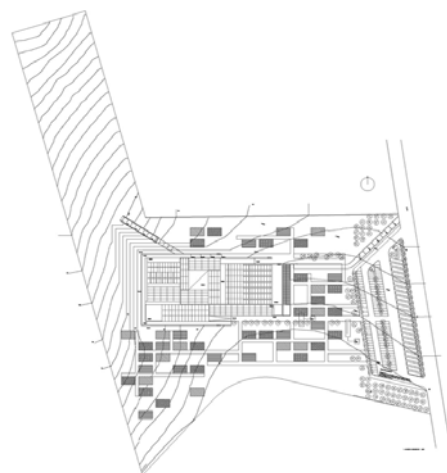
L'idea dello scavo è solo la prima delle fasi della genesi estetica del progetto: successivamente alla sottrazione e alla modellazione del suolo, infatti, l'edificio assembla i suoi elementi costituenti secondo il principio della "stratificazione" di piani orizzontali, a partire dalla quota del tetto. L'approccio analogico si estende dallo "scavo" al "frammento"; il sito archeologico di Madinat al Zahra è un cumulo di frammenti tutt'ora oggetto di ricostruzione per anastilosi: il progetto acquisisce questo dato estetico e lo introietta nelle sue forme elaborando una benjaminiana "allegoria contemporanea del frammento" attraverso la ripetizione di moduli semplici assemblati tra loro mutuata dalla natura e dalla tradizione dell'architettura araba.



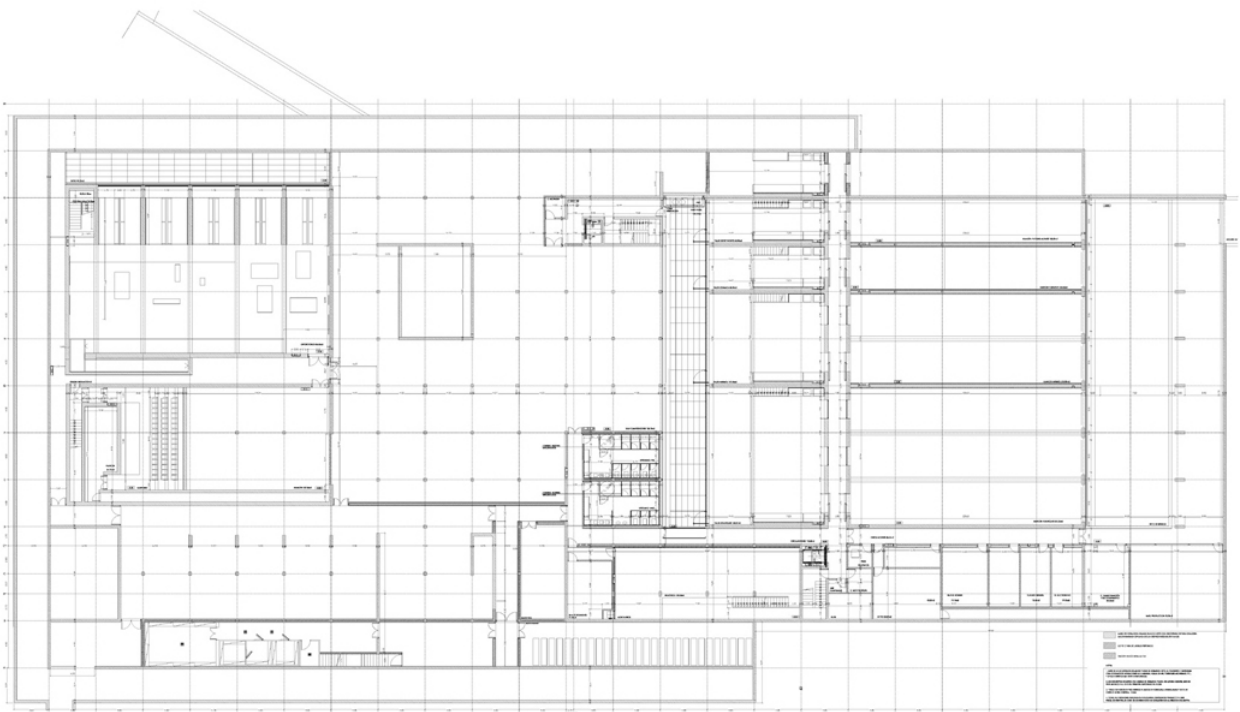
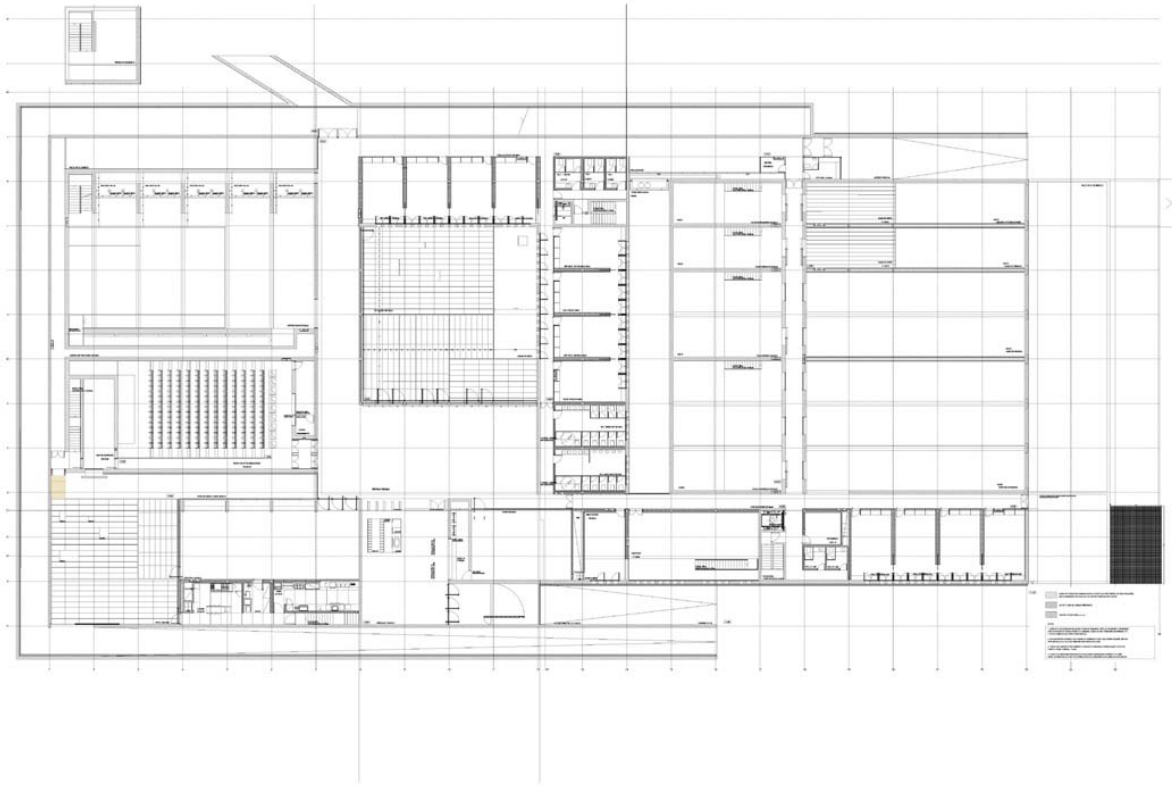
_Veduta del nuovo Museo Archeologico.

La dimensione logica: epistemologia e semiotica

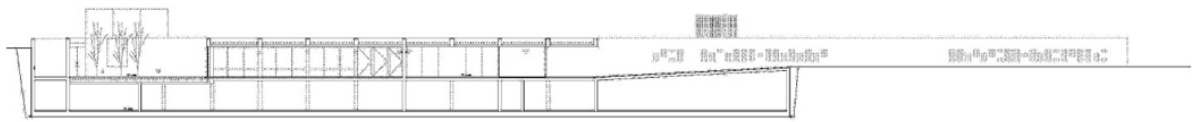
Nonostante l'intervento abbia un carattere "silenzioso" nel suo configurarsi come "sottrazione" più che come "aggiunta" rispetto al paesaggio archeologico, gli elementi che ne definiscono il linguaggio sono estremamente espliciti nel voler costruire un dialogo con l'antico. Innanzitutto, il progetto utilizza la geometria come dispositivo di controllo della complessità dei rapporti tra elementi semplici all'interno del sistema, tra volumi e spazi vuoti, tra sistema delle coperture e paesaggio circostante. In secondo luogo, i materiali utilizzati, seppur appartenenti a un repertorio epistemologico decisamente contemporaneo (il cemento semplicemente verniciato, il tetto e gli infissi in acciaio cor-ten, le grandi vetrate, ecc.), sono messi in relazione tra loro secondo modalità "allegoriche" che richiamano sia le forme e le tecniche costruttive arabe antiche, sia quelle della tradizione cordovese più recente; ciò avviene anche nella dimensione cromatica: l'intradosso del tetto, infatti, è verniciato di rosso così come rosso è il colore utilizzato dai costruttori arabi e così come rossa è l'argilla di Cordova. Un nuovo sistema di segni, quindi, che richiamano quelli antichi e in generale quelli della storia del territorio ma non con modalità monumentalistiche (eccezion fatta probabilmente per i sistemi virtuali notturni della facciata illuminata a LED che creano immagini in movimento) bensì allusive, individuabili a seguito di un processo di "scoperta" e di "riconoscimento" non solo degli elementi archeologici ma anche di quelli architettonici contemporanei.



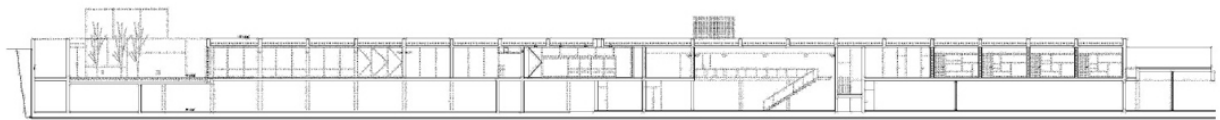
_Planimetria generale.



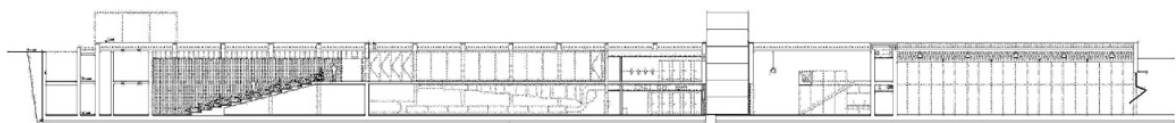
_Pianta primo e secondo livello interrato.



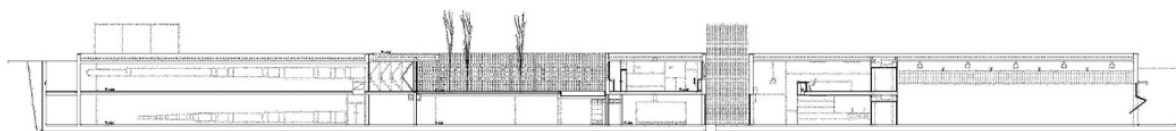
SECCION 1-1



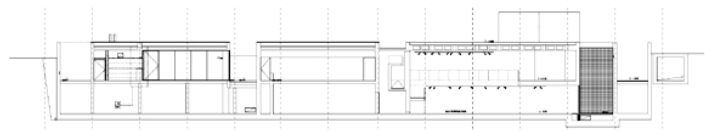
SECCION 2-2



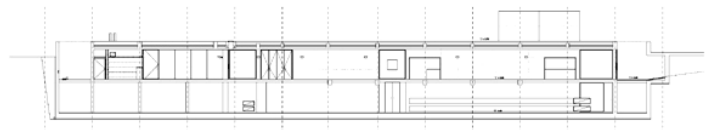
SECCION 5-5



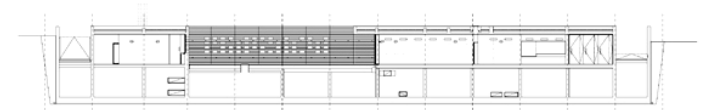
SECCION 6-6



SECCION 7-7



SECCION 8-8



SECCION 9-9

_Sezioni longitudinali e trasversali.

Le modalità di interazione storica e sociale

I livelli di astrazione



_La copertura in corrispondenza del grande patio centrale.

Il progetto opera un'astrazione innanzitutto nella "lettura" del paesaggio circostante, cercando i suoi "segni" peculiari al di là della forma, e successivamente mutuandoli nello spazio nuovo dell'architettura. Per ciò che riguarda il paesaggio, ciò accade nella reinterpretazione della dimensione astratta del disegno dei terreni agricoli, che nel progetto si traduce nella definizione di una linea orizzontale (la copertura) che prosegue la linea naturale del terreno circostante organizzando e ordinando al suo interno i vari "lotti funzionali" divisi con regole geometriche elementari.

Per ciò che invece riguarda le rovine archeologiche, il progetto non opera un'astrazione delle forme, ma mutua la loro "ricchezza percettiva" data dal rapporto con la luce, con l'ombra, con le tessiture e con i materiali: ciò significa che esso lavora su un piano di astrazione non relativo agli elementi costruttivi o ai volumi, ma ai fenomeni chiaroscurali della luce naturale (diversi sistemi di bucatore delle pareti, rapporto tra patii e volumi edificati, ecc.) o ai rapporti cromatici tra le parti (colorazione di rosso dell'intradosso della copertura rispetto alle pareti in cemento, contrasto tra il bianco dei muri esterni e gli elementi in acciaio-cor-ten, ecc.).

Infine, vi è un grado di astrazione che è relativo al sistema di attraversamento dello spazio, che il progetto "astrae" a concetto rispetto non alle modalità di percorrenza dello spazio originario della città araba, ma alle condizioni di attraversamento delle rovine archeologiche così come oggi si presentano a noi (attraverso lunghe rampe che collegano le diverse zone del Museo sui due livelli integrando i vari spazi senza alcuna preclusione o gerarchia).

Il dialogo tra epoche diverse



_Il patio centrale.

Il progetto costruisce un vero e proprio dialogo non tanto con le rovine quanto con l'archeologia in senso lato, ereditandone le logiche operative (scavo, scoperta, lettura stratigrafica, ecc.), le forme di ordinamento dello spazio ai fini del rilevamento (utilizzo di un reticolo geometrico differenziato per zone) e dell'attraversamento (rampe di raccordo, lunghi percorsi longitudinali e trasversali), ma soprattutto eredita dall'archeologia la dimensione del tempo. Ciò è evidente nella concezione dello spazio architettonico che è ottenuto come fosse un grande scavo che, analogamente a quello archeologico, è suscettibile di ampliamento man mano che la scoperta e la conoscenza del sito offrono nuovi elementi. Tale flessibilità costruisce un dialogo tra l'antico e il moderno che non si esaurisce nella contemporaneità, ma si proietta al futuro, in una sorta di condizione dialogica perpetua in cui alla ricostruzione di una nuova parte della città araba o alla scoperta di una nuova parte di essa, corrisponde un ampliamento o una trasformazione del Museo.

La definizione del recinto archeologico

In virtù della condizione di flessibilità del progetto rispetto al livello di conoscenze sul sito archeologico e alla sua conseguente possibilità di ampliamento, nonché al fatto che il Museo è completamente esterno all'area archeologica, non esiste un contorno fisico che si possa configurare come nuovo "recinto archeologico".

Esiste un "segno", un "limite" tra lo spazio del museo e lo spazio archeologico al di fuori di esso che è disegnato in maniera articolata e

complessa e che ha la funzione di stabilire delle relazioni visuali e di luce tra interno ed esterno, oltre che di attenuare la presenza dell'edificio nel contesto paesaggistico (i muri opachi che si interrompono in corrispondenza delle poche e misurate bucatore sono degli affacci sul paesaggio, così come le pareti differentemente discretizzate diversificano i rapporti visuali tra dentro e fuori).

Il grado di oggettività

Analogamente a quanto avviene nell'esperienza del Museo delle Grotte di Altamira di Juan Navarro Baldeweg, anche qui l'integrazione con il paesaggio, ottenuta attraverso il principio dello scavo e della modellazione del suolo, attenua la dimensione oggettuale dell'intervento che tende a configurarsi come sistema di fenditure nel paesaggio più che come volume giustapposto al territorio agricolo.

La dimensione etica e gli aspetti dialogici



_L'edificio inserito nel paesaggio circostante.

Nonostante l'edificio non sorga direttamente sulle rovine, il dialogo con il contesto rappresenta il punto centrale della sua etica progettuale. Innanzitutto, la realizzazione in sé del Museo rappresenta un dialogo con la cultura islamica perché ufficializza il suo ruolo identitario all'interno dei valori culturali della Nazione Spagnola che in passato l'avevano relegata a un ruolo di subordine. In secondo luogo, il progetto chiarisce la sua impostazione etica ancor prima della fase euristica di elaborazione dell'idea in quanto rifiuta a priori di configurarsi come costruzione, prendendo da subito le distanze dall'avanzare disordinato delle costruzioni più recenti. Come conseguenza immediata, esso stabilisce un dialogo con il paesaggio perché s'inserisce nel territorio circostante in maniera antimimetica ma "silenziosa", ed anche con l'archeologia perché sceglie di operare in senso "archeologico", cioè senza costruire un nuovo edificio, ma "trovandolo" sotto terra, come se, come un'antica rovina, fosse stato sempre lì sepolto fino alla sua attuale scoperta.

La pianta del Museo è omotetica rispetto a quella della città araba, i patii e le aree aggettate evocano quelli delle case islamiche, i muri di cemento e le coperture in acciaio cor-ten rispecchiano cromaticamente i colori con cui originariamente erano tinteggiati i muri della città antica: tutti questi elementi riconoscono un valore e un significato sia alle rovine archeologiche che alle costruzioni storiche della città, e trasferiscono questo significato nell'architettura per legittimarla e giustificare la sua esistenza. Ma il dialogo con le rovine non si limita solo a quelle della città ispano-musulmana vicina, ma anche a rovine lontane (fotografate dagli autori soprattutto in Siria e costituenti un importante riferimento iconografico per il progetto) e in un certo senso ad un'idea "astratta" di rovina che in questo caso particolare si avvicina a quella di "frammento".



_Interno delle aree espositive.



_Inquadramento territoriale su ortofoto. Fonte: Bing Maps 2013.

RIQUALIFICAZIONE AREA DEL TEMPIO DI DIANA

JOSE MARIA SANCHEZ GARCIA

Mérida, Spagna

2005-2008

Il sito archeologico*Caratteristiche:*

Rovine del Tempio Romano di Diana e del Foro della Colonia (epoca di Augusto)

Rapporto con il centro urbano:

INSEDIAMENTO ALL-INTERNO DEL CENTRO URBANO

Categoria tipologica:

INSEDIAMENTO FUORI TERRA

Il progetto*Categorie tipologiche:*INTERVENTO SU INSEDIAMENTO IN ZONE URBANE
INTERVENTO DI MUSEALIZZAZIONE "OPEN AIR"*Ubicazione:*

Calle Romero Leal, Mérida (Badajóz), Spagna

Cronologia:

2005 (concorso), 2008 (realizzazione)

Committente:

Consorcio Ciudad Monumental de Merida, Patrimonio y Consejería de Cultura

Progetto:

Jose Maria Sanchez Garcia

Archeologia:

-

Museografia:

-

Architettura del paesaggio:

-

Strutture:

Gogaite SL

Impianti:

ARO Consultores

Dati dimensionali:

2.160 mq

Dati costruttivi, struttura, materiali:

Cemento armato a faccia vista, pavimentazioni in lastre di marmo Estremoz

Funzioni prevalenti:

Centro visitatori, piazza pubblica

Costi:

€ 5.000.847,00

Premi e riconoscimenti:

-

Bibliografia specifica essenziale:"Intervento di riqualificazione attorno al Tempio di Diana a Merida, Spagna", *L'industria delle costruzioni*, n. 429, Gen-Feb. 2013, pag. 84;
"Jose Maria Sanchez Garcia. Centro visitatori, Tempio di Diana, Merida, Spagna", *Casabella* n. 806, Ott. 2011, pag. 69;

ANALISI TESTO/CONTESTO

Il contesto archeologico: analisi storica, del contesto e dei valori extramateriali



_L'area archeologica del Tempio di Diana prima dell'intervento.

Consacrato originariamente a Roma e al suo Imperatore, il Tempio di Diana (così conosciuto solo a partire dal XVII sec.) nasce contestualmente alla fondazione della città di *Augusta Emerita* (25 a.C.) in una piazza (Foro della Colonia) disegnata secondo i criteri urbanistici delle nuove città imperiali che in breve tempo, con i suoi edifici pubblici, diviene il principale luogo di incontro e di svolgimento delle attività politiche, giudiziarie, finanziarie, mercantili e religiose.

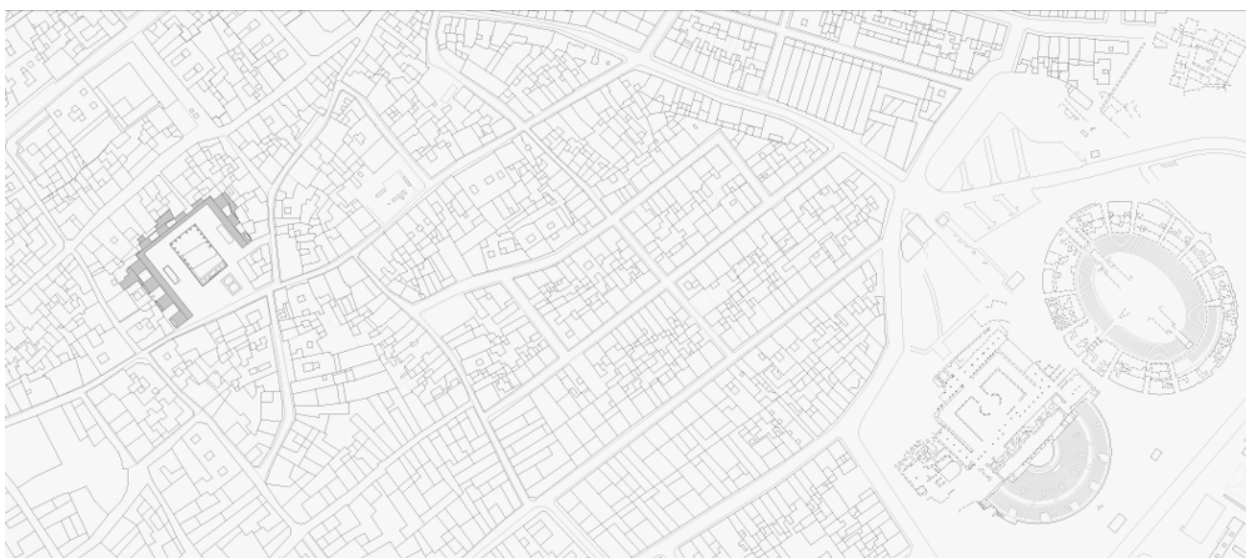
Il Tempio sorge in corrispondenza della testata della piazza originaria, all'interno di un *temenos* (spazio sacro recintato) in cui si svolgevano riti religiosi all'aria aperta e di fronte ad una tribuna pubblica sopraelevata rispetto alla quota della piazza da cui le autorità parlavano alla cittadinanza.

La costruzione, realizzata con granito proveniente da cave locali e rivestita a stucco, è periptera esastila e si erge su un podio alto tre metri a cui si accedeva tramite uno scalone monumentale (oggi andato perduto) al centro di un sistema di giardini e vasche d'acqua.

Nel XV sec. il Tempio viene occupato dal Palazzo "de los Corbos" (conosciuto anche come Casa de los Milagros), costruito come residenza da Don Alonso Mexia, Cavaliere dell'Ordine di Santiago, su due piani attorno ad un patio centrale, di cui attualmente rimangono parte della facciata principale (rinascimentale con decorazioni di reminiscenza gotica), colonne e capitelli reimpiegati da edifici romani, visigoti e islamici, resti delle arcate del patio.

Il complesso viene acquisito dallo Stato nel 1972 con l'iniziale intenzione di recuperare il Tempio e con la successiva decisione di riqualificare anche il Palazzo rinascimentale a cui "*in extremis*" viene riconosciuto un valore storico-documentale.

Contestualmente ha inizio una campagna archeologica (coordinata da José Maria Alvarez Martinez) in occasione della quale si riportano alla luce i resti di diverse colonne del peristilio, viene verificata l'esistenza del *temenos* e di altre costruzioni a carattere religioso annesse al Tempio.



_Inquadramento. Sulla sinistra, l'intervento attorno al Tempio di Diana, a destra, il Teatro e l'Anfiteatro romani.

Nel 1973, dopo gli scavi archeologici, vengono iniziati i lavori di consolidamento statico del Tempio e del Palazzo rinascimentale, che contengono anche la ricostruzione di alcune parti per anastilosi e l'eliminazione di tutte le superfetazioni più recenti.

Più recentemente, nuove campagne di scavo consentono di riportare alla luce altre parti di colonne, capitelli decorati, resti di architravi.

Le esigenze e le necessità del progetto

Il progetto, in deroga rispetto alle prescrizioni urbanistiche, nasce dalla necessità di riqualificare lo spazio pubblico della piazza attorno al Tempio di Diana per facilitarne l'accessibilità. L'intervento architettonico è legato alle operazioni di ricerca archeologica e di restauro del Tempio di cui costituisce un completamento.

Lettura dell'oggetto architettonico

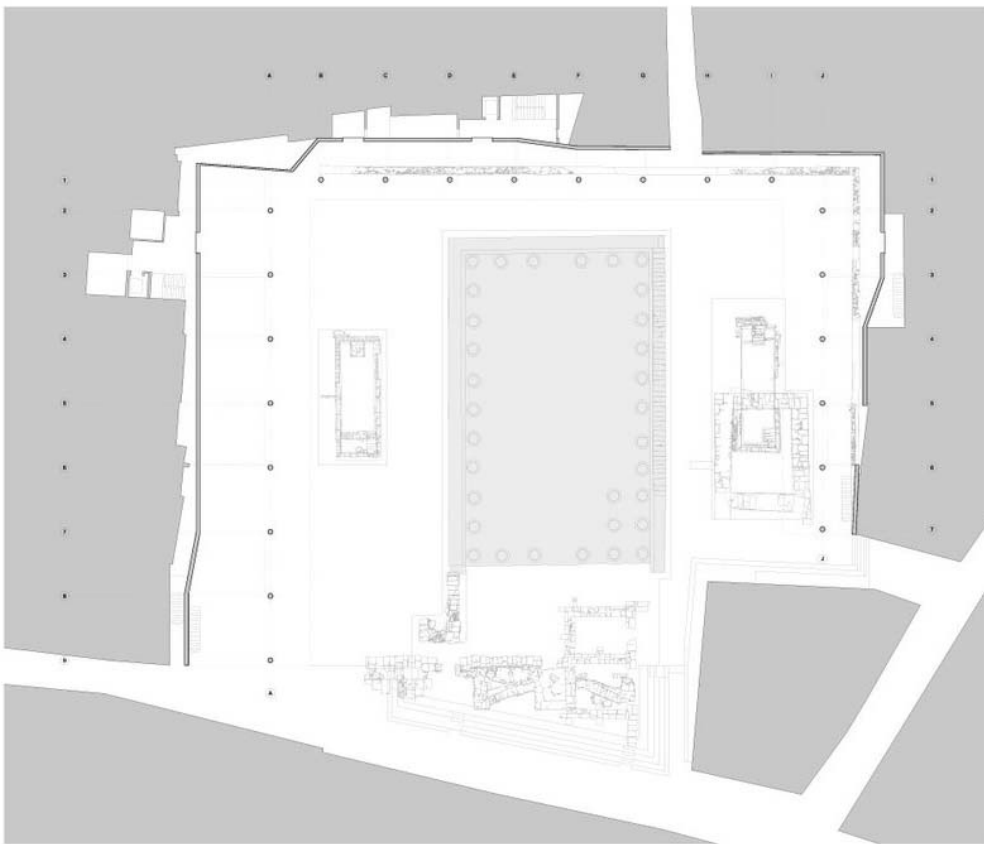
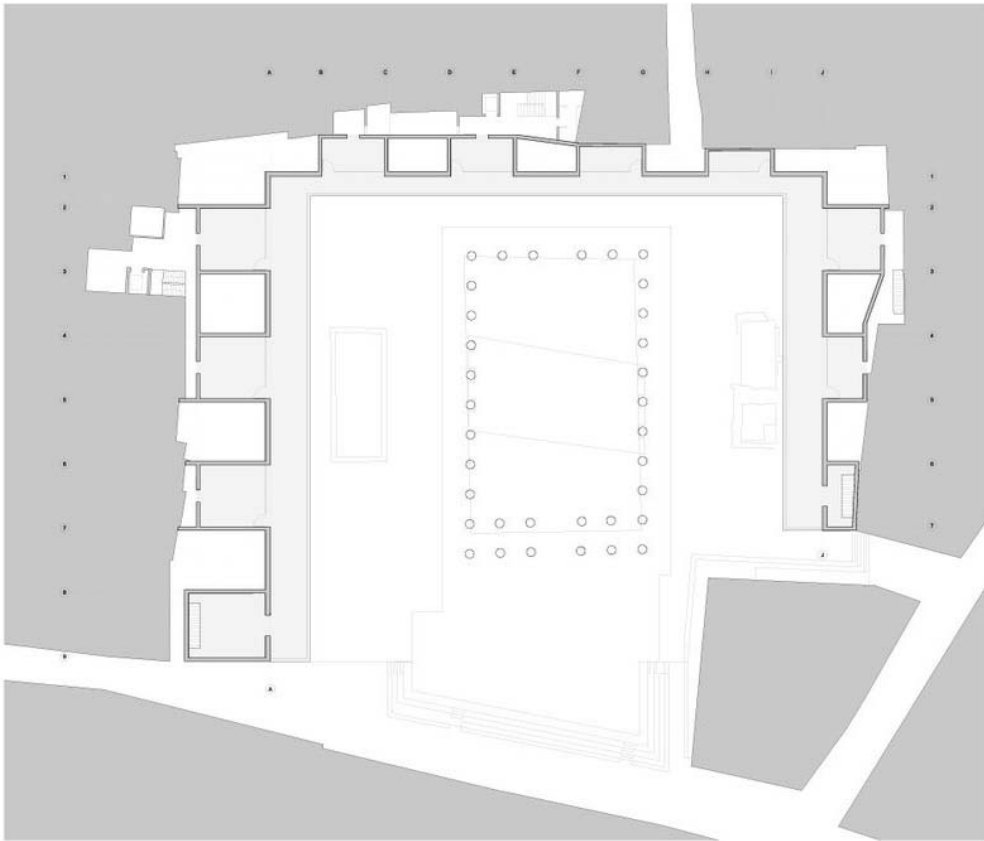
Il progetto è una grande sistema murario in cemento armato che ricuce i fronti urbani irregolari della piazza sui lati Nord, Ovest e Sud e che ridisegna completamente lo spazio attorno al Tempio di Diana.

In sezione verticale, il nuovo elemento ha una configurazione a "L" aperta verso l'area archeologica in cui la parte verticale è una parete opaca continua e la parte orizzontale è una grande piattaforma-camminamento sopraelevata rispetto alla quota della piazza; dietro la parete verticale, un sistema che alterna volumi pieni sospesi e patii a tutt'altezza riempie e riorganizza gli spazi interstiziali tra il nuovo limite della piazza e gli edifici circostanti.

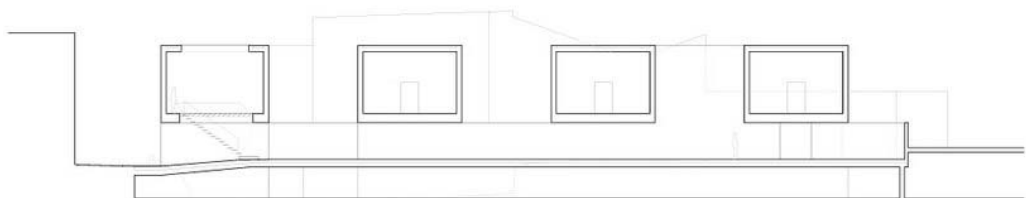
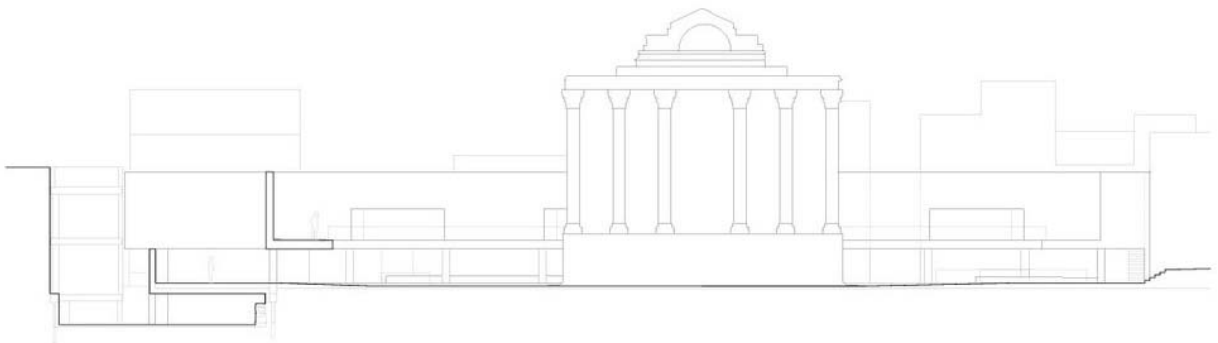
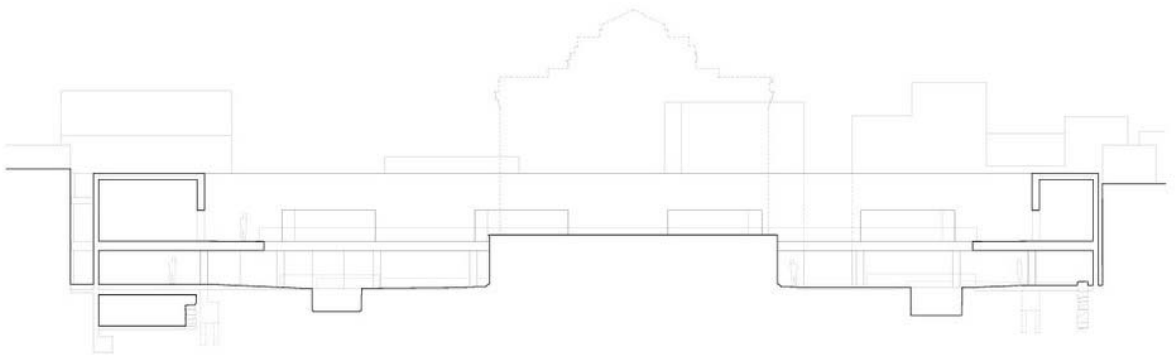
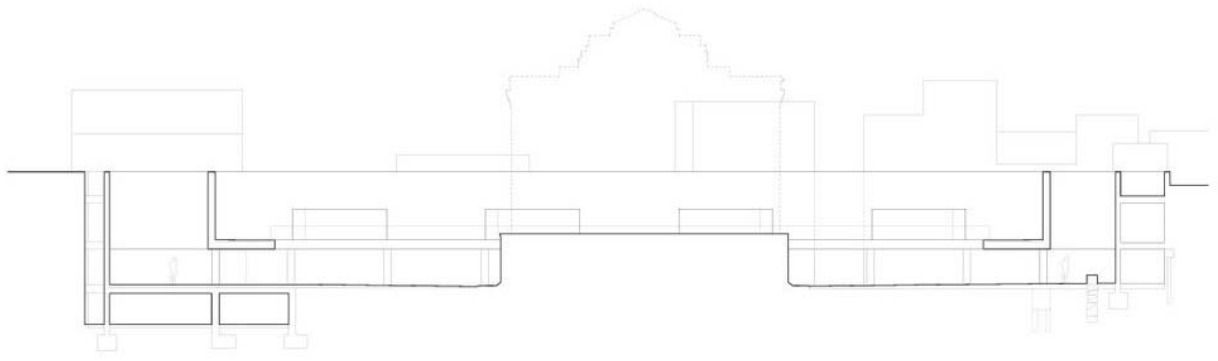
La piattaforma-camminamento si appoggia su un sistema discontinuo di pilastri in c.a. a sezione circolare e si eleva fino all'altezza del *podium* liberando la quota archeologica al pianterreno (con i ruderi le Tempio, del cripto-portico, delle murature romane, ecc.), mentre i volumi retrostanti inseriscono nuove attività a carattere commerciale e culturale allo spazio urbano. L'intera struttura è in cemento armato bianco a faccia vista ottenuto con un impasto di calce e scaglie di pietre granitiche, mentre il pavimento della quota archeologica è in terra battuta.



_La piazza del Tempio di Diana dopo la realizzazione dell'intervento.

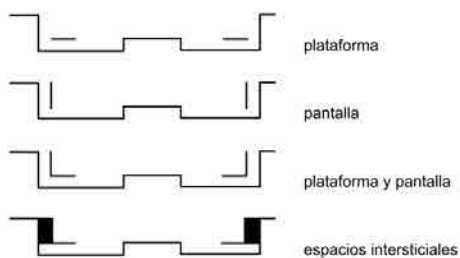


_Pianta alla quota archeologica e alla quota della piattaforma-camminamento.



_Sezioni trasversali sulla piazza.

La dimensione estetica



_Studio dei rapporti tra gli elementi del progetto e l'invaso della piazza.

Il principio estetico dell'intervento si basa sulla reinterpretazione dello spazio del *temenos* attraverso dispositivi progettuali che annullano le irregolarità delle costruzioni attorno al Tempio. Il grande elemento a "L", concepito come una pietra artificiale compatta modellata in maniera scultorea, sancisce l'appartenenza del Tempio di Diana ad uno spazio contemporaneo che per contrasto si allontana dalle volumetrie del contesto urbano, sebbene si avvicini ad esse nella sua dimensione cromatica.

L'aspetto poetico dell'intervento risiede principalmente nel tentativo di unire l'istanza formale legata al recupero di una spazialità perduta all'istanza funzionale che riporta le funzioni culturali e commerciali in un luogo a cui prima dell'intervento la città di fatto aveva voltato le spalle.

L'alternanza tra pieni e vuoti chiaramente leggibile sia planimetricamente che in sezione verticale, fa sì che la dimensione estetica del progetto non sia caratterizzata unicamente dal carattere compatto dei volumi, ma anche dal rapporto tra questi e le parti non costruite: il vuoto della quota archeologica, il vuoto delle bucaure di accesso ai volumi al livello della piattaforma, il vuoto dei patii retrostanti, creano una complessa articolazione luce/ombra che, introyettando le condizioni ambientali come "materiale del progetto", diversifica le varie zone del nuovo spazio pubblico (ombra continua sulla piattaforma, ombra ritmicamente discontinua al di sotto di essa in corrispondenza dei patii, ecc.).



_Veduta a volo d'uccello della piazza del Tempio di Diana con il nuovo inserimento.



_Lo spazio libero al pianterreno in continuità con la dimensione dell'area archeologica.

La dimensione logica: epistemologia e semiotica

Il progetto si serve delle regole e dell'ordine della geometria per ricostituire un rapporto con il passato: sono proprio la chiarezza e la regolarità delle forme a legittimare l'uso di un apparato epistemologico contemporaneo, fatto di materiali e segni che non alludono a tecniche o sistemi della tradizione romana quanto alla tradizione moderna (da Le Corbusier fino ad Alvaro Siza), ma che al contempo denunciano una chiarezza tettonica e una sincerità costruttiva (il ruolo portante delle parti, la chiarezza formale del muro verticale, il rapporto tra sistema inferiore discontinuo e sistema superiore continuo). Dal punto di vista semiotico, il progetto utilizza nuovi segni contemporanei particolarmente incisivi che per contrasto valorizzano gli elementi dell'area archeologica, al prezzo però di escludere il contesto urbano circostante che viene completamente nascosto.

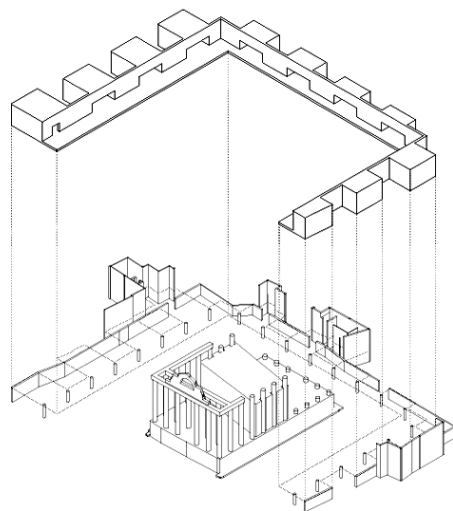
Le modalità di interazione storica e sociale

I livelli di astrazione

L'intervento è un sistema lineare monomaterico che ridisegna l'idea dello spazio del *temenos* in senso concettuale: il muro verticale e la piattaforma orizzontale sono superfici astratte che sembrano non avere né inizio né fine, e hanno forme la cui purezza è tradita solo dai segni delle casseforme e dalle finiture cromatiche che per tonalità si avvicinano al granito del Tempio e alle costruzioni del contesto circostante; la grande "L" e i volumi funzionali sono sospesi nel vuoto della quota archeologica al pianterreno (i pilastri su cui si appoggia scompaiono in virtù dell'oggetto della piattaforma); gli attacchi a terra e i coronamenti vengono risolti con nodi totalmente a-tettonici.

Il dialogo tra epoche diverse

L'area archeologica del Tempio di Diana contiene diverse stratificazioni, dalla costruzione del Tempio stesso al Palazzo rinascimentale "Casa de los Milagros" costruito su di esso, fino ai resti degli edifici pubblici del Foro. Il progetto recupera l'importanza storica dell'area del *temenos* creando uno spazio nuovo all'interno



_Esploso assonometrico.

del quale i rapporti tra queste stratificazioni sono resi più leggibili; la soluzione adottata isola di fatto il sito archeologico dal resto del tessuto urbano (ad eccezione del fronte Sud che rimane aperto), ma questa scelta selettiva va rapportata alla condizione precedente l'intervento, in cui tutte le costruzioni perimetrali davano le spalle al Tempio.

Il dialogo con la città attuale è stabilito attraverso lo spazio e la luce più che attraverso le forme e il linguaggio, mentre sottilmente dialogico è l'approccio selettivo del nuovo "Foro contemporaneo" che da centro della città romana diventa il luogo-incontro delle stratificazioni storiche.



_La piattaforma-camminamento. Sulla sinistra il basamento del Tempio. Al fondo, gli edifici con le pareti cieche che prima dell'intervento si affacciavano sulla piazza.

La definizione del recinto archeologico

La priorità del progetto sembra essere quella di rendere chiara la lettura dell'area del Tempio compromessa dalle interruzioni provocate dalle differenti parti frammentarie dei lotti urbani adiacenti; ciò si traduce nella definizione di un recinto archeologico che sebbene voglia richiamare la condizione spaziale romana originaria, si configura più come "limite" contemporaneo che pretende riqualificare il Tempio circoscrivendolo e isolandolo dalla città.

Al pianterreno, per recuperare la traccia romana, la struttura perimetrale si colloca al bordo del lotto, lontano dal Tempio, in modo da ottenere la maggiore superficie possibile per la piazza; al primo piano il limite risulta particolarmente marcato perché è definito dalla grande parete in cemento che chiude la piazza su tre lati ma offre al contempo una nuova prospettiva visuale sul Tempio (la piattaforma alla quota del basamento).

Il grado di oggettività

Il programma funzionale prevede la realizzazione di volumi atti ad ospitare attività culturali e commerciali al fine di rivitalizzare lo spazio della piazza: questi volumi sono nascosti dietro il muro che fa da fondo alla piattaforma-camminamento, e ciò determina una sensibile diminuzione del carattere oggettuale dell'intervento che si riduce alla presenza fisico-materica degli elementi lineari (muro e piattaforma).

La dimensione etica e gli aspetti dialogici

Il progetto architettonico si allontana dalla concezione di un sistema chiuso e univocamente definito per delinearsi come il risultato di un lungo e continuo confronto con l'attività archeologica (prima di ricerca e poi di scavo) basato sulla condivisione di strategie di individuazione di regole e schemi in base a cui restituire lettura alle rovine: ciò definisce un duplice dialogo tra il progetto e l'attività archeologica da un lato e tra la fase di prefigurazione e quella di configurazione del progetto (che si sovrappongono in una continua mutua verifica) dall'altro.

Il nuovo spazio archeologico è uno spazio pubblico urbano, e sebbene il suo ricercato distacco dal contesto circostante e il suo eccessivo grado di astrazione fisico-materica rappresentano indubbe criticità, è pur vero che l'approccio antico/nuovo basato sul contrasto piuttosto che sull'analogia trasforma il Tempio di Diana da rovina archeologica a monumento contemporaneo, riportandolo in una dimensione temporale attuale.



_Le rovine archeologiche tra la piazza e lo spazio coperto dalla piattaforma-camminamento.



_Schemi sul rapporto insediativo tra il contesto, il Tempio e il nuovo corpo a "L".



_Inquadramento territoriale su ortofoto. Fonte: Bing Maps 2013.

Il sito archeologico

Caratteristiche: Rovine di una villa rurale di epoca romana risalente al IV sec. d.C.

Rapporto con il centro urbano:

INSEDIAMENTO ISOLATO

Categoria tipologica:

INSEDIAMENTO FUORI TERRA

Il progetto

Categorie tipologiche:

INTERVENTO SU INSEDIAMENTI IN ZONE EXTRAURBANE
SISTEMA DI PROTEZIONE/COPERTURA CON NUOVE MORFOLOGIE
STRUTTURA MUSEALE/ESPOSITIVA CHIUSA

Ubicazione:

Pedrosa de la Vega, Palencia, Spagna

Cronologia:

2000 (concorso), 2005 (progetto), 2009 (costruzione)

Committente:

Diputación de Palencia

Progetto:

Angela García de Paredes, Ignacio García Pedrosa

Archeologia:

José Antonio Abasolo

Museografia:

SONO Tecnologia Audiovisual SL

Architettura del paesaggio:

-

Strutture:

GOGAITE SL

Impianti:

Nieves Plaza

Dati dimensionali:

7.130 mq

Dati costruttivi, struttura, materiali:

Sistema costituito da 24 pilastri che reggono una copertura metallica nervata, doppio involucro in lamiera metallica microforata e pannelli di policarbonato, volumi interni e pavimentazioni in legno

Funzioni prevalenti:

Sistema protettivo dei reperti, copertura dell'area di scavo, centro espositivo, centro studi per turisti e archeologi, laboratorio di restauro, auditorium da 100 posti, bookshop

Costi:

€ 6.548.600,00

Premi e riconoscimenti:

Segnalato all'VIII Premio Internazionale Architettura Sostenibile

Bibliografia specifica essenziale:

Carlini, A. (2009), "Architettura per l'archeologia", in AAVV, *arch.it.arch. Dialoghi di archeologia e architettura*, Edizioni Quasar, Roma;

El Croquis n. 148, 2009;

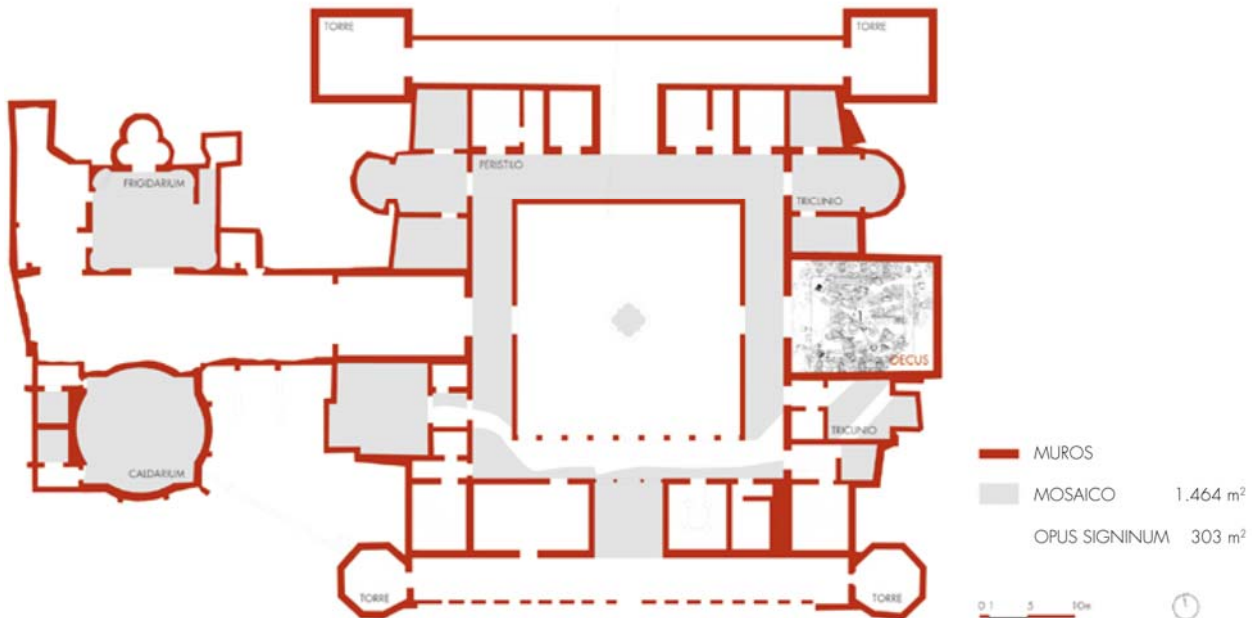
"Paredes Pedrosa Arquitectos. Obra 1998-2005", *TC Cuadernos*, n. 68, 2005;

"Area archeologica di Olmeda", *Area* n. 62, Giu. 2002;

García de Paredes A., García Pedrosa I. (2000), "Villa Romana La Olmeda", in *PH* n. 73, Feb. 2000;

ANALISI TESTO/CONTESTO

**Il contesto archeologico:
analisi storica, del contesto e dei valori extramateriali**



_Pianta della *domus* romana.

Gli scavi dell'area archeologica de La Olmeda risalgono al 1968 e partono dal casuale ritrovamento di un piccolo resto di epoca romana che, a seguito di un rilievo operato da Pedro de Palol dell'Università di Valladolid, porta alla scoperta di una villa rurale della fine del periodo imperiale (IV sec.), la più grande fino ad allora scoperta nella penisola iberica.

Nel 1980 il giacimento (rinvenuto su suolo privato) viene ceduto alla Diputación de Palencia e nel 1984 si apre al pubblico per la prima volta.

Il complesso, distribuito simmetricamente su un asse Est-Ovest, è composto da una *domus* romana che si articola attorno a un grande patio centrale e da un annesso edificio termale con *Calidarium* e *Frigidarium*,

La costruzione residenziale è inserita in un quadrato di circa 64x64 metri con quattro torri monumentali agli angoli (due a pianta ottagonale sul fronte Sud e due a pianta quadrata sul fronte Nord) e con spazi organizzati attorno ad un patio centrale quadrato di 24 metri di lato; lungo il perimetro del patio, un percorso di distribuzione conduce alle diverse stanze della casa, quelle principali (più grandi) sui lati Est e Ovest, quelle più piccole (originariamente articolate su due piani) sui lati Nord e Sud.

La superficie totale del complesso, delimitata da resti di paramenti murari alti tra i 40 e gli 80 cm che conservano ancora parti di intonaco sulle superfici, è di 3.000 mq di cui 1.464 mq pavimentati a mosaico, 303 mq pavimentati a *opus signinum* e 900 mq di zona termale.

L'ingresso originario alla *domus* si trovava sul fronte Sud e l'accesso avveniva tramite un portico che dava accesso ad un atrio pavimentato a mosaico e poi al peristilio separato dal patio mediante un sistema ad archi in laterizio.

Il paesaggio circostante, sostanzialmente vergine e molto probabilmente immutato rispetto a quello che anticamente circondava la *domus*, è caratterizzato dalla presenza di campi di grano e di girasoli e da pioppi ad alto fusto, e presenta caratteri tipici della zona del Duero della Castiglia.

Le esigenze e le necessità del progetto

Subito dopo i ritrovamenti del '68, l'area archeologica viene coperta con strutture a carattere temporaneo che consentono per lungo tempo sia la prosecuzione degli scavi sia le visite turistiche.

Le esigenze del progetto, che iniziano a delinearsi attorno alla metà degli anni Novanta, riguardano la sistemazione del giacimento per lo studio specialistico degli archeologi, il suo potenziamento per le visite turistiche, ma soprattutto il miglioramento dell'ormai inefficace sistema di protezione dei resti murari e dei mosaici per poterne garantire l'esposizione *in situ* evitandone il trasferimento in strutture museali esterne.

Se dal punto di vista archeologico la scoperta dei resti della *domus* e delle pavimentazioni a mosaico è un obiettivo raggiunto in sé, per l'architettura si delinea invece la necessità di costruire uno spazio nuovo che contenga il giacimento per trasmettere ai visitatori il carattere unitario che i frammenti avevano nel passato, nella loro dimensione e complessità volumetrica, distributiva e tipologica.



_Inquadramento territoriale.

Letture dell'oggetto architettonico

Il progetto consiste in una grande copertura che copre completamente il giacimento e che contiene al suo interno alcuni nuovi volumi per attività espositive, di studio, congressuali e di accoglienza.

La copertura è un sistema strutturale in tubolari d'acciaio rivestita all'esterno da una lamiera d'alluminio, composto da quattro navate (tre delle quali sulla *domus* e una sulle terme) che si appoggiano su un sistema discontinuo di 24 pilastri d'acciaio (di cui quattro visibili agli angoli del patio centrale e gli altri, più piccoli, nascosti lungo il perimetro esterno). Le pareti perimetrali, strutturalmente indipendenti dalla grande copertura, sono costituite da un involucro che nella parte basamentale è un muro continuo in calcestruzzo bianco e nella parte superiore è un doppio sistema che affianca pannelli modulari microforati in acciaio cor-ten esternamente e moduli in policarbonato internamente. I nuovi volumi interni sono padiglioni indipendenti sia rispetto alla struttura di copertura che all'involucro esterno e, distribuiti lungo il fronte Sud e Ovest, ospitano l'atrio di accesso, il bookshop, la caffetteria, la sala audiovisiva, la sala espositiva, la sala riunione, gli uffici e i servizi.

I vari ambienti della *domus* e delle terme sono delimitati da reti metalliche che ne ricostruiscono la forma originaria; una passerella sopraelevata rispetto alla quota archeologica collega tra loro tutte le aree e permette di osservare dall'alto i vari mosaici.

La dimensione estetica

L'intervento de La Olmeda, il cui diretto antecedente per affinità di contenuti e modalità operative è l'intervento di Minissi alla Villa del Casale di Piazza Armerina, è probabilmente una delle prime esperienze di musealizzazione "integrale" del giacimento archeologico, in cui cioè non solo si possono contemplare le rovine ma anche visitare uno spazio architettonico del passato.



_Il nuovo spazio archeologico. In primo piano, le passerelle del percorso di visita. Al fondo, l'involucro in policarbonato.

CUBRICIÓN DE ALUMINIO

CUBIERTA ESTRUCTURAL
DE TUBOS DE ACERO

CERRAMIENTO MODULAR
DE CHAPA DE ACERO
CORTÉN PERFORA DE 2
MM DE ESPESOR

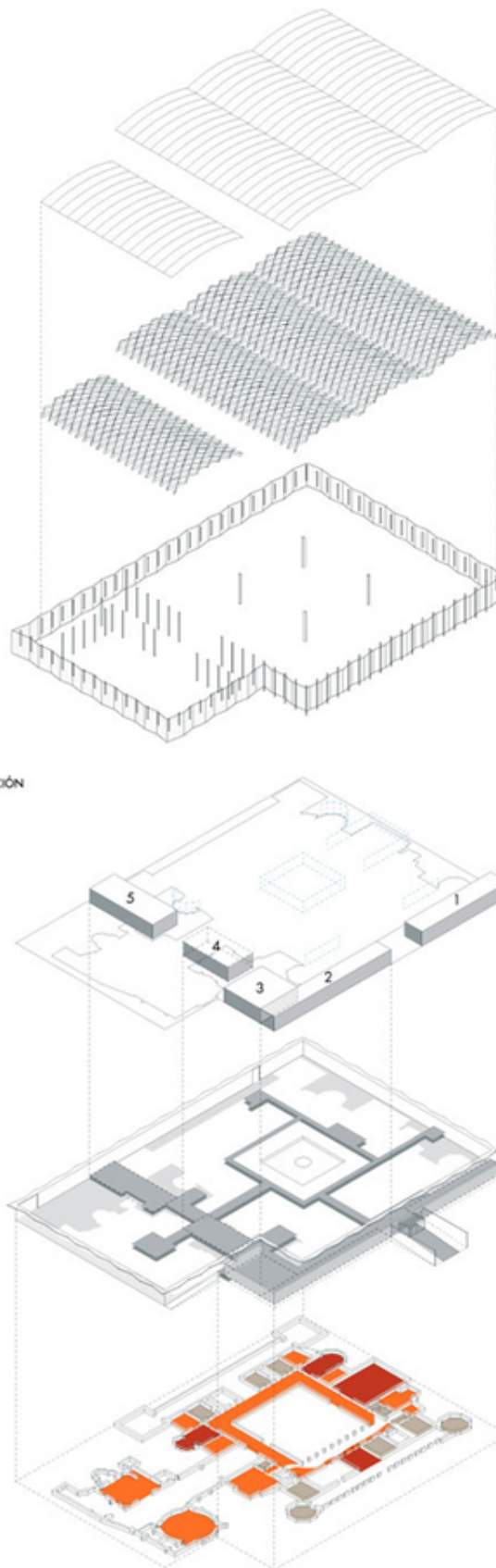
SUPERPOSICIÓN AXONOMÉTRICA DE LA INTERVENCIÓN

MALLAS DE TEJIDO METÁLICO
DELIMITANDO LAS ESTANCIAS
CON MOSAICOS.

PABELLONES:
1. ACCESO, CONTROL, ASEOS.
2. TIENDA, CAFETERÍA.
3. SALA DE AUDIOVISUALES.
4. SALA DE EXPOSICIONES.
5. REUNIONES, OFICINA,
VESTUARIOS.

NIVEL DE CORONACIÓN DE MUROS
ACTUALES,
COTA DE CIRCULACIÓN LIBRE Y
RECORRIDO
INTERIOR POR PASARELA DE
TABLONES DE MADERA DE IROKO.

YACIMIENTO ARQUEOLÓGICO
ROMANO.



_Schema assonometrico degli elementi del progetto e l'area archeologica.

Il principio estetico si basa sull'idea di ricostruire la spazialità degli ambienti della *domus* romana attraverso l'impiego di reti e maglie metalliche sospese dall'alto che "ridisegnano" le pareti originali delle varie stanze, senza interferire con la trasparenza e la leggibilità dell'insieme. Viene creato quindi un organismo complesso in cui l'avvicinamento alle rovine avviene attraverso diversi punti e prospettive di osservazione: non in modo immediato, ma in modo "differito" sia spazialmente che temporalmente; spazialmente perché le diverse zone sono separate da pareti che inducono il visitatore a muoversi all'interno del complesso e ad avvicinarsi separatamente a ciascuna di esse; temporalmente perché non c'è un unico punto panoramico da cui osservare l'intero giacimento, ma un percorso che, simulando quello originario della villa, impone di vedere e conoscere i vari ambienti in tempi separati e successivi: una sorta di "decomposizione didattica" degli elementi storico-archeologici la cui leggibilità unitaria è possibile solo dopo un profondo percorso conoscitivo.

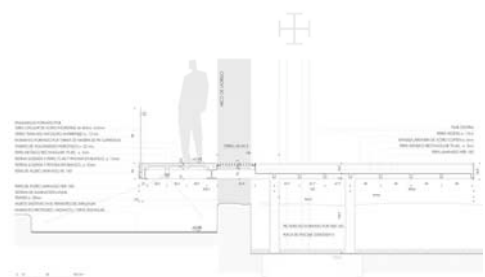


_Veduta interna dell'area archeologica con la grande copertura.

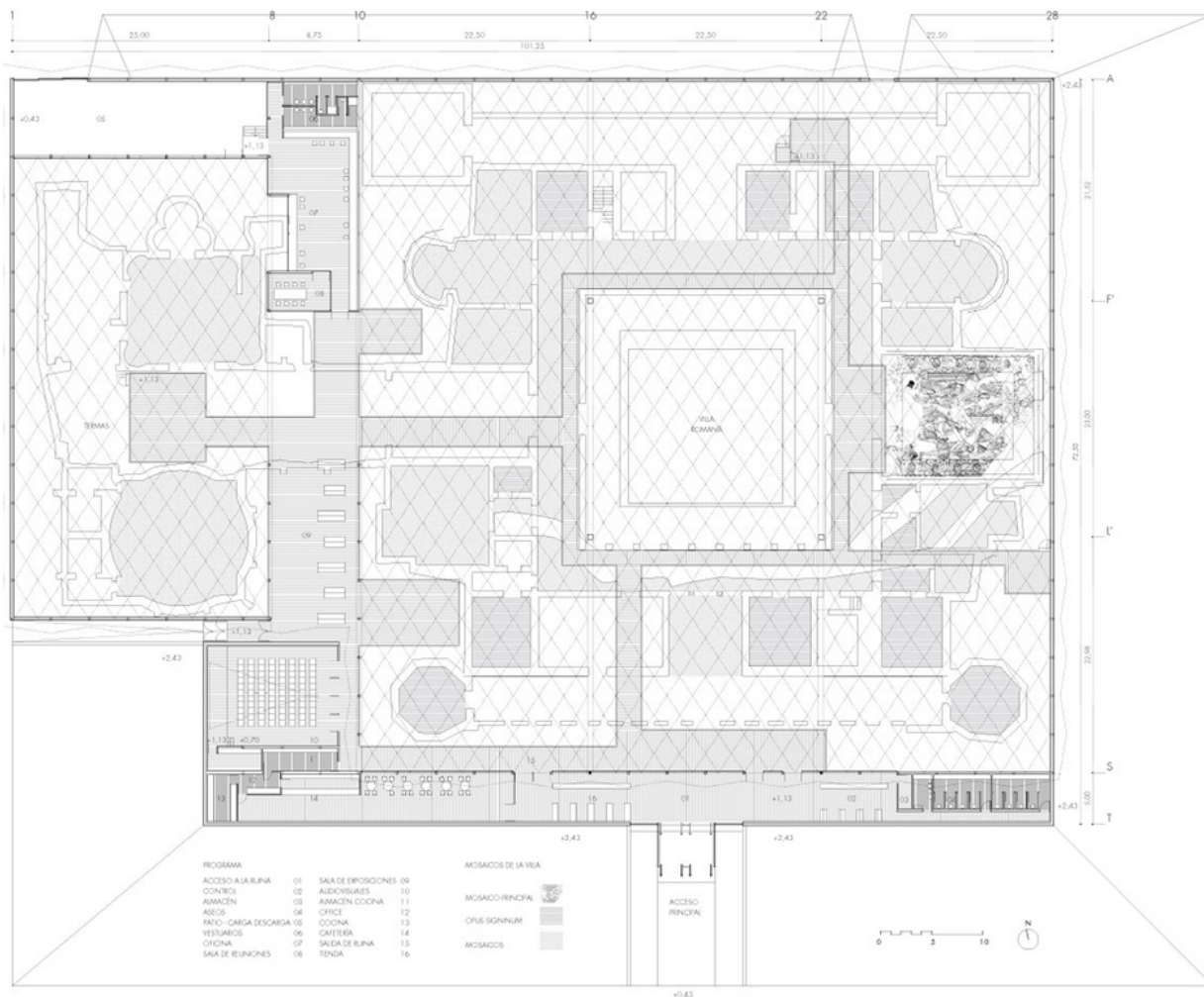
La dimensione logica: epistemologia e semiotica

Il repertorio di elementi e sistemi costruttivi utilizzati dal progetto appartiene interamente ad un vocabolario contemporaneo; in particolare, le soluzioni tecnologico-costruttive della grande copertura non sono legate soltanto ad esigenze di tipo strutturale o funzionale (come quella di limitare l'impiego di sostegni intermedi per non intaccare le mura antiche) ma dipendono soprattutto da istanze squisitamente estetiche: l'apparato epistemologico acquisisce la consapevolezza del suo protagonismo nella configurazione dello spazio museale dato dalla grande dimensione, e vi contrappone la responsabilità etica di dover evocare la qualità spaziale originaria della villa e di incorporarla al contempo al valore che le rovine archeologiche hanno oggi per la collettività.

Il tema antico/moderno è interpretato a livello epistemologico contrapponendo alla dimensione rurale del contesto del giacimento quella industriale dei materiali scelti per il progetto: la soluzione di optare per sistemi costruttivi modulari prefabbricati appositamente disegnati avvicina dialogicamente la dimensione industriale a quella rurale mediante un approccio artigianale.



_Particolare costruttivo del nodo di attacco a terra della struttura della passerella, in corrispondenza del patio della domus.



_Planimetria generale.

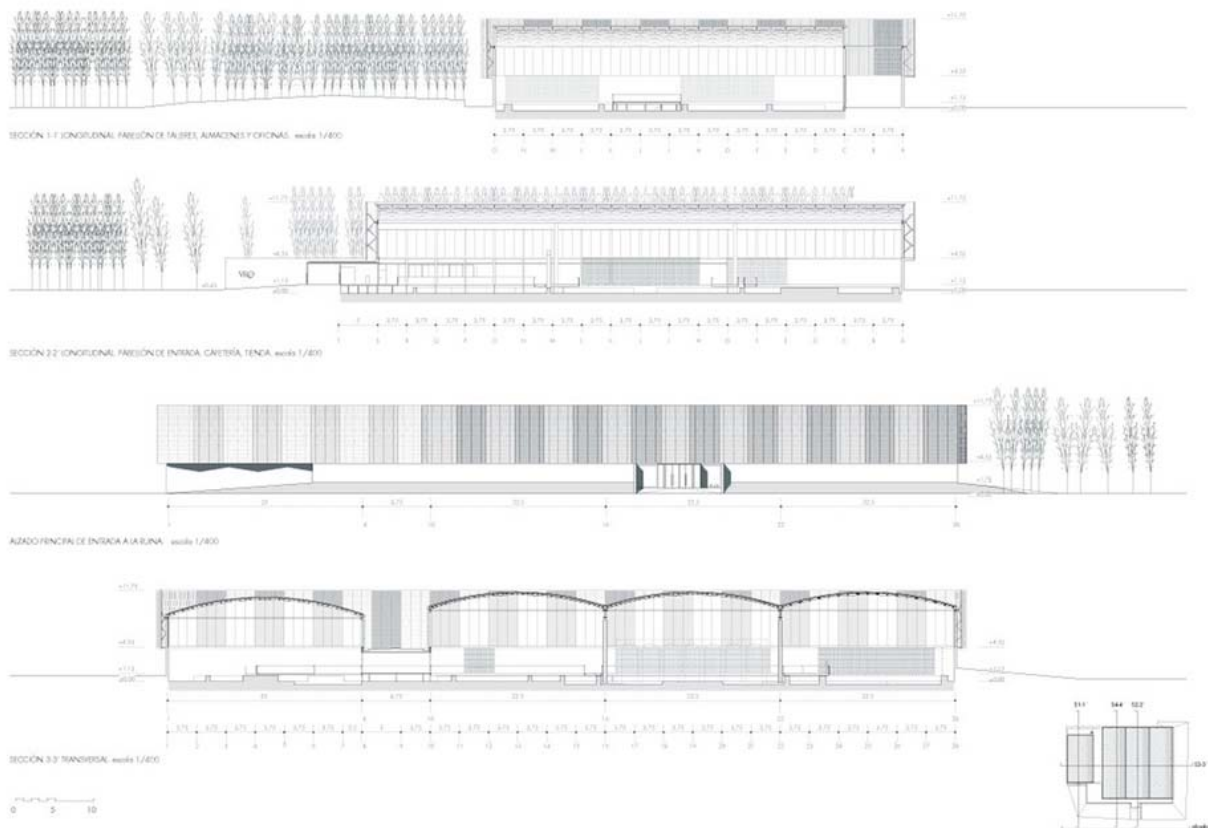
Le modalità di interazione storica e sociale

I livelli di astrazione

I livelli di astrazione utilizzati nel progetto del La Olmeda hanno la finalità di costruire un dialogo tra antico e moderno che si concentra prevalentemente all'interno della dimensione estetica e che utilizza continui rimandi metaforici.

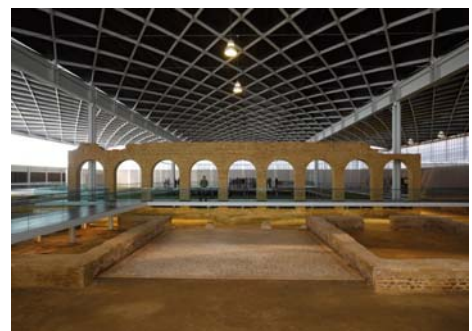
Un primo livello di astrazione è riscontrabile nella soluzione della copertura, la cui forma si libera di tutti gli elementi tecnologicamente "pesanti" ed invasivi per diventare una sorta di superficie astratta che perde la sua gravità apparendo quasi sospesa. Le soluzioni costruttive adottate (la nervatura dell'intradosso e la modularità degli elementi) consentono di ridurre al massimo la dimensione dei pilastri perimetrali e di poterli far "scompare" all'interno del sottile involucro.

Il ponte antico/moderno è metaforico: la forma ricurva allude alle strutture voltate dell'architettura classica, gli elementi romboidali della nervatura all'intradosso e le loro connessioni, lasciati a vista, alludono alla logica dell'assemblaggio delle tessere del mosaico, i quattro pilastri centrali che la sorreggono ricostruiscono idealmente la spazialità dell'atrio centrale della *domus*.



Prospetti e sezioni.

Il secondo livello di astrazione riguarda il tema della ricostruzione: se il portico sul lato sud del peristilio del patio viene fisicamente ricostruito a partire da materiali originali ritrovati *in situ* durante le operazioni di scavo, le altre parti della villa sono oggetto di una ricostruzione “virtuale” attraverso il ridisegno astratto delle loro tracce, come l’abside della stanza padronale sul lato Est o le pareti delle stanze principali, attuato collocando fogli di maglia metallica sospesi dall’alto in corrispondenza dei muri originari. Infine, l’involucro esterno si stacca dal paramento interno in policarbonato e, discretizzandosi con forature variabili sulla sezione verticale, articola la morfologia della sottile lamiera in acciaio cor-ten di cui è costituito creando una superficie “a zig zag” secondo modalità proprie dell’azione scultorea che vuole simulare una filare di pioppi: l’interazione dialogica con il paesaggio avviene attraverso l’astrazione della forma architettonica.



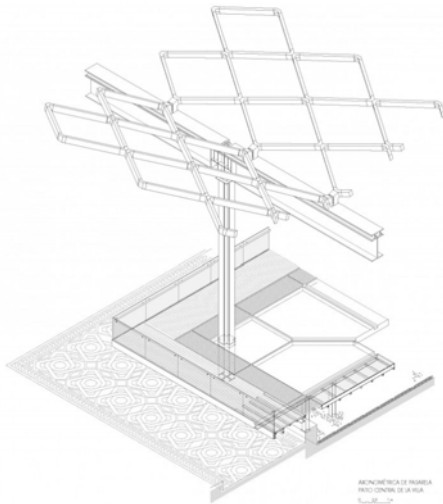
Il portico sul lato Sud del peristilio del patio.

Il dialogo tra epoche diverse

Dalla sua sparizione alla fine del IV sec., probabilmente, dovuta a un incendio che la distrusse, la villa romana è rimasta sottoterra fino alla scoperta nel 1968; l’approccio dialogico dell’architettura relativamente alla dimensione temporale ha come finalità principale quella di riconnettere le uniche due epoche di riferimento che sono il tempo antico e quello attuale; in questo senso, il dialogo tra epoche diverse è attuato facendo sì che attraverso il progetto di architettura il tempo passato, quello in cui la villa era abitata, possa essere conosciuto e “visitato”. Allo stesso tempo, però, il progetto non definisce l’epoca attuale con una configurazione “definitiva” ma, utilizzando soluzioni costruttive modulari e flessibili, la apre ad eventuali riduzioni o ampliamenti in base alle future necessità.



_L'edificio nel contesto del paesaggio.



_Dettaglio assonometrico del nodo trave/piastro della grande copertura.

Infine, il reinserimento del luogo nella dimensione del tempo cosmico è affidato non all'architettura, ma al paesaggio, a cui viene riconosciuto e tutelato il ruolo di scandire il trascorrere del tempo, delle stagioni, con il cambiamento delle coltivazioni dei campi che circondano l'edificio, che viene così integrato "naturalmente" nel paesaggio agricolo.

La definizione del recinto archeologico

Per ciò che riguarda l'intera area archeologica, il progetto definisce un limite che non è né il limite dell'area di scavo né il limite dell'antica costruzione: è il limite dell'architettura che, segnato da un muro continuo di cemento il cui unico contatto visuale con l'esterno è costituito dall'atrio d'ingresso, si dissolve poi superiormente permettendo alla luce naturale di pervadere lo spazio interno e creare condizioni di grande complessità ma di analogia con l'esterno nel rapporto luce/ombra.

All'interno, i pannelli in grigliato metallico sospesi dall'alto segnano i "limiti" delle singole stanze della *domus*, ricostituendone idealmente la forma originaria ma senza compromettere la leggibilità dell'insieme.

L'ingresso al Museo avviene esattamente in asse con quello originario della *domus*, sul fronte Sud; raggiungibile da una rampa che, una volta giunti all'area archeologica, scompare per effetto della sua forma curvilinea e dei filari di cipressi da cui è perimetrata, l'accesso all'area archeologica è segnalato da un capitello rinvenuto nell'area della villa diventando esso stesso elemento museale. Anche qui si riscontrano due elementi metaforici: il primo è la rampa, che si adagia su un dosso artificiale che ricorda la collina che per secoli ha occultato e protetto le rovine; il secondo è l'atrio d'accesso che, con un'altezza compressa sia rispetto all'esterno che allo spazio interno del Museo, rappresenta una sorta di "limbo" tra luogo sacro e luogo profano, tra tempo attuale e tempo passato.

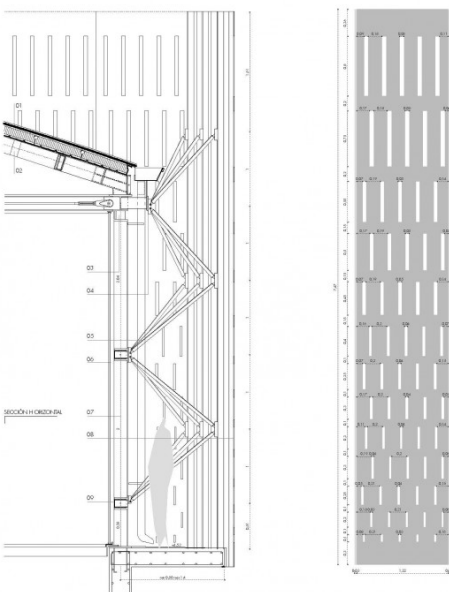
Il grado di oggettività

Il progetto tenta di riprodurre la mimesi che la *domus* romana aveva rispetto al territorio circostante vincolandosi alla geometria occulta del paesaggio naturale, oltre che a quella del giacimento; ciò riduce notevolmente il carattere oggettuale dell'intervento che dimostra una precisa volontà non tanto di "dissolversi" quanto di "confondersi" con il contesto: qui l'uso dei materiali contemporanei (l'acciaio, il policarbonato) risulta fondamentale perché consente di lavorare su luci molto elevate tra i sostegni, su spessori molto sottili nelle pareti, garantendo la leggibilità del carattere massivo delle strutture antiche senza sovrapposizioni o situazioni di contrasto.

La dimensione etica e gli aspetti dialogici

Gli aspetti principali della dimensione etica dell'intervento de La Olmeda sono costituiti dall'incontro doppiamente dialogico da un lato tra antico e moderno e dall'altro tra rovina e paesaggio.

Tale doppia dialogia si sostanzia attraverso un'operazione di "trascrizione di segno" che dalla continuità dei muri antichi diventa discontinuità del sistema costruttivo contemporaneo, e che dalla discreta presenza degli elementi verticali del paesaggio (gli alberi) diventa discretizzazione e riduzione dello spessore degli involucri moderni.



_Dettaglio costruttivo dell'involucro di facciata.

La nuova costruzione è una struttura leggera e indipendente: non tocca le mura antiche ma coesiste con esse sia sul piano concettuale che su quello materico; gli elementi che la costituiscono definiscono nodi tettonici (il coronamento, l'attacco a terra) che non compromettono con soluzioni invasivamente tecnicistiche la valenza estetica propria delle rovine. I nuovi volumi previsti dal programma funzionale sono collocati al di là delle mura romane oppure nello spazio vuoto tra la *domus* e le terme, e sono raccordati al sistema propriamente museale di visita attraverso l'articolazione della passerella sopraelevata che, restringendosi e allargandosi in base alle necessità funzionali o della contemplazione, permette un'integrazione dialogica tra la dimensione del progetto e quella della storia.

L'architettura mutua il principio dello scavo stratigrafico archeologico, componendosi di parti diverse che altimetricamente e planimetricamente costruiscono un processo, appunto stratigrafico, di mutua sovrapposizione.

Il dialogo con l'antico avviene anche sul piano tipologico: il progetto riconosce il valore del patio come elemento strutturante l'architettura della *domus*, lo "segnala" posizionando i pilastri interni ai suoi quattro angoli per ricostruirlo idealmente e lo "ridisegna" con la piattaforma e i percorsi sopraelevati in legno che seguono gli antichi corridoi della casa.



La zona Est della domus. Sulla destra, la ricostruzione dello spazio del Triclinio.



_Inquadramento territoriale su ortofoto. Fonte: Bing Maps 2013.

NUOVO MUSEO DELL'ACROPOLI

BERNARD TSCHUMI

Atene, Grecia

2003-2009

Il sito archeologico*Caratteristiche:*

Area archeologica, rovine del periodo pre-classico (7°-4° Sec. a.C.)

Rapporto con il centro urbano:

INSEDIAMENTO ALL'INTERNO DEL CENTRO URBANO

Categoria tipologica:

INSEDIAMENTO FUORI TERRA

Il progetto*Categorie tipologiche:*INTERVENTO SU INSEDIAMENTO IN ZONE URBANE
STRUTTURA MUSEALE/ESPOSITIVA CHIUSA
INTERVENTO MODIFICATO A SEGUITO DI RITROVAMENTI IN CORSO
D'OPERA*Ubicazione:*

Quartiere di Makriyanni, Atene, Grecia

Cronologia:

2001 (concorso), 2003 (progetto), 2007 (realizzazione)

Committente:

The Organization for the Construction of the New Acropolis Museum

Progetto:

Bernard Tschumi Architects, Michael Photiadis (ARSY Ltd)

Archeologia:

-

Museografia:

-

Architettura del paesaggio:

-

Strutture:

ADK, Arup

Impianti:

MMB Study Group S.A., Arup

Dati dimensionali:

14.000 mq (museo), 7.000 mq (aree esterne)

*Dati costruttivi, struttura, materiali:*Strutture in cemento rinforzato e acciaio, facciate in vetro "low iron",
rivestimenti in marmo*Funzioni prevalenti:*Museo storico dell'Acropoli e della città di Atene, Auditorium per 200
posti, ristorante panoramico, negozi*Costi:*

€ 130.000.000,00

Premi e riconoscimenti:

AIA Institut Honor Awards for Architecture 2011

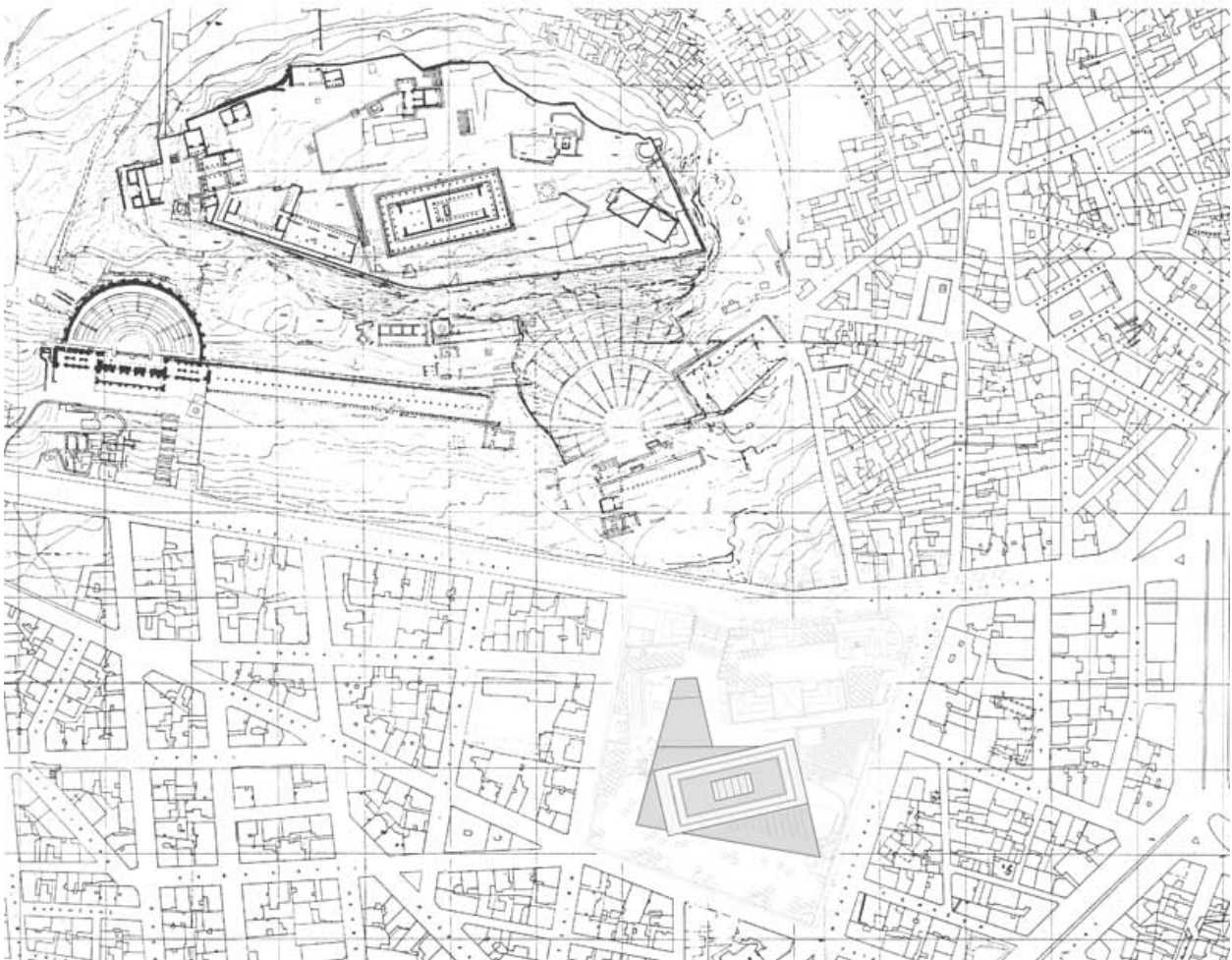
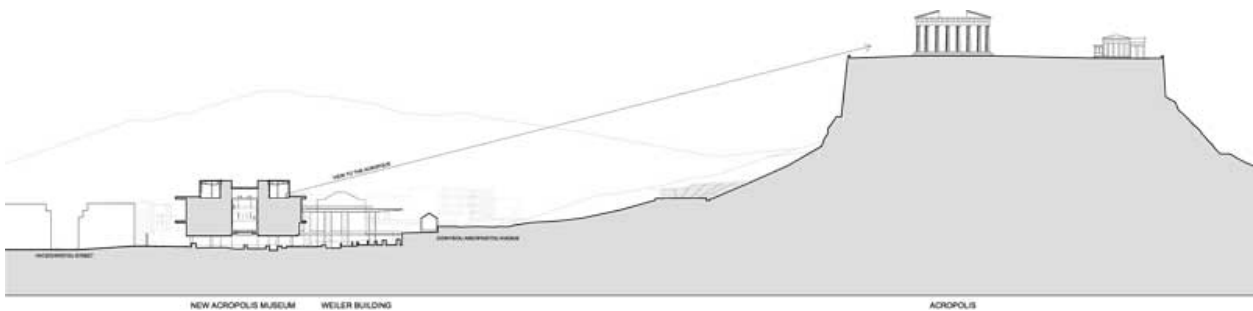
Finalista Premio Mies van der Rohe 2011

*Bibliografia specifica essenziale:*Simeoforidis, Y. (1991), "Centocinquant'anni di idee per l'Acropoli di
Atene", *Casabella*, n.585;Pucci, G. (2012), "Arte antica e disgiunzione: il Nuovo Museo
dell'Acropoli ad Atene", *Studi di estetica*, n. 45;

ANALISI TESTO/CONTESTO

Il contesto archeologico: analisi storica, del contesto e dei valori extramateriali

Il nuovo Museo dell'Acropoli sorge nel quartiere storico di Makryianni, ai margini dell'Acropoli di Atene e a 300 metri dal Partenone, in un'area densa di importantissime testimonianze archeologiche del VII fino al IV sec. a.C., prevalentemente di epoca pre-classica, rinvenute durante gli scavi per la realizzazione dello stesso Museo, e successivamente integrate nel percorso di visita.



_Planimetria generale e sezione trasversale. Il nuovo Museo nel contesto archeologico e urbano.

Le esigenze e le necessità del progetto

Il progetto nasce dalla volontà di creare un nuovo luogo simbolo della città che raccolga tutte le opere d'arte tra dipinti, sculture, fregi, ecc. sulla civiltà greca; in particolare, vi è la necessità di trasferire i reperti esposti in un edificio del 1874 costruito sull'Acropoli, ritenuto ormai inadeguato, e i reperti esposti nel British Museum (metope, lastre del fregio, statue e una Cariatide dell'Eretteo) da trasferire in Grecia in base a un accordo internazionale. Una seconda necessità è quella di creare un nodo di collegamento (sia espositivo che identitario), dopo quelli realizzati da Dimitri Pikionis e Yannis Tsiomis, tra la città moderna e il complesso monumentale dell'Acropoli.

Lettura dell'oggetto architettonico

L'edificio si articola in tre volumi sovrapposti di altezza pari a 23 metri ciascuno, i primi due di forma trapezoidale e l'ultimo di forma rettangolare, ruotati l'uno rispetto all'altro attorno ad un nucleo centrale che contiene i sistemi di collegamento verticale e i locali di servizio e che fa da colonna vertebrale alla struttura portante.

Il volume basamentale è sollevato rispetto alla quota archeologica ed è sostenuto da un centinaio di *pilotis* che evitano il contatto diretto e continuo sulle rovine pre-classiche.

L'ingresso avviene da una via pedonale collegata al sistema di accessi realizzato da Dimitri Pikionis attraverso un sistema costituito da una grande pergola esterna che, appoggiata a 15 metri di altezza su tre enormi pilastri di 2 m di diametro, copre una bucatura nel pavimento atta a mostrare dall'alto una *tranche* delle strutture archeologiche; all'interno, una *hall* è collegata ad un pavimento-rampa vetrato che mostra una seconda *tranche* di reperti al piano inferiore.

Il volume contiene le sale espositive per i reperti rinvenuti alle pendici dell'Acropoli, spazi per l'esposizione temporanea, un auditorium da 200 posti, una caffetteria-ristorante, un bookshop e alcuni locali di servizio.

Il volume centrale, accessibile dal piano inferiore per mezzo di un sistema di scale che hanno come sfondo il frontone dell'Hekatompedon (il tempio arcaico precedente il Partenone), si allinea al sistema stradale circostante ruotando leggermente la sua giacitura rispetto al volume basamentale; contiene le zone espositive principali, articolate all'interno di un fitto colonnato in cemento a doppia altezza, in cui sono conservati i reperti ritrovati sull'Acropoli (prevalentemente riconducibili all'età arcaica).

Il volume di coronamento, a cui si accede attraversando il "ballatoio delle Cariatidi", è ruotato rispetto a quello inferiore fino ad allinearsi con la giacitura del Partenone; è un parallelepipedo di vetro aperto visualmente a 360° sull'Acropoli e sulla città.

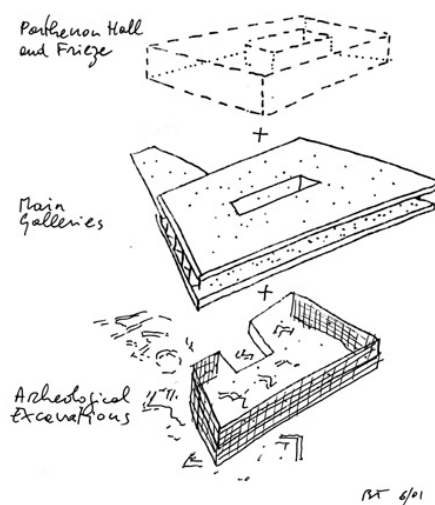
Il volume riprende le forme e le proporzioni del Partenone e del suo peristilio (39x84 metri), e si articola in uno spazio distribuito attorno ad una corte centrale in cui sono conservate le sculture e i fregi del Partenone.

La struttura della costruzione è realizzata con un sistema discontinuo che permette di liberare le facciate dai sostegni e di far aggettare i solai rispetto alle pareti per schermare l'edificio dall'eccessivo soleggiamento (in particolare sul fronte Sud).

Le colonne e il nucleo centrale (i corpi scala sono rivestiti con pannelli fonoassorbenti), sono in cemento armato, la struttura delle facciate Est e Ovest e le colonne del volume di coronamento sono in acciaio.



_Inserimento urbano del nuovo Museo e rapporto con l'Acropoli.

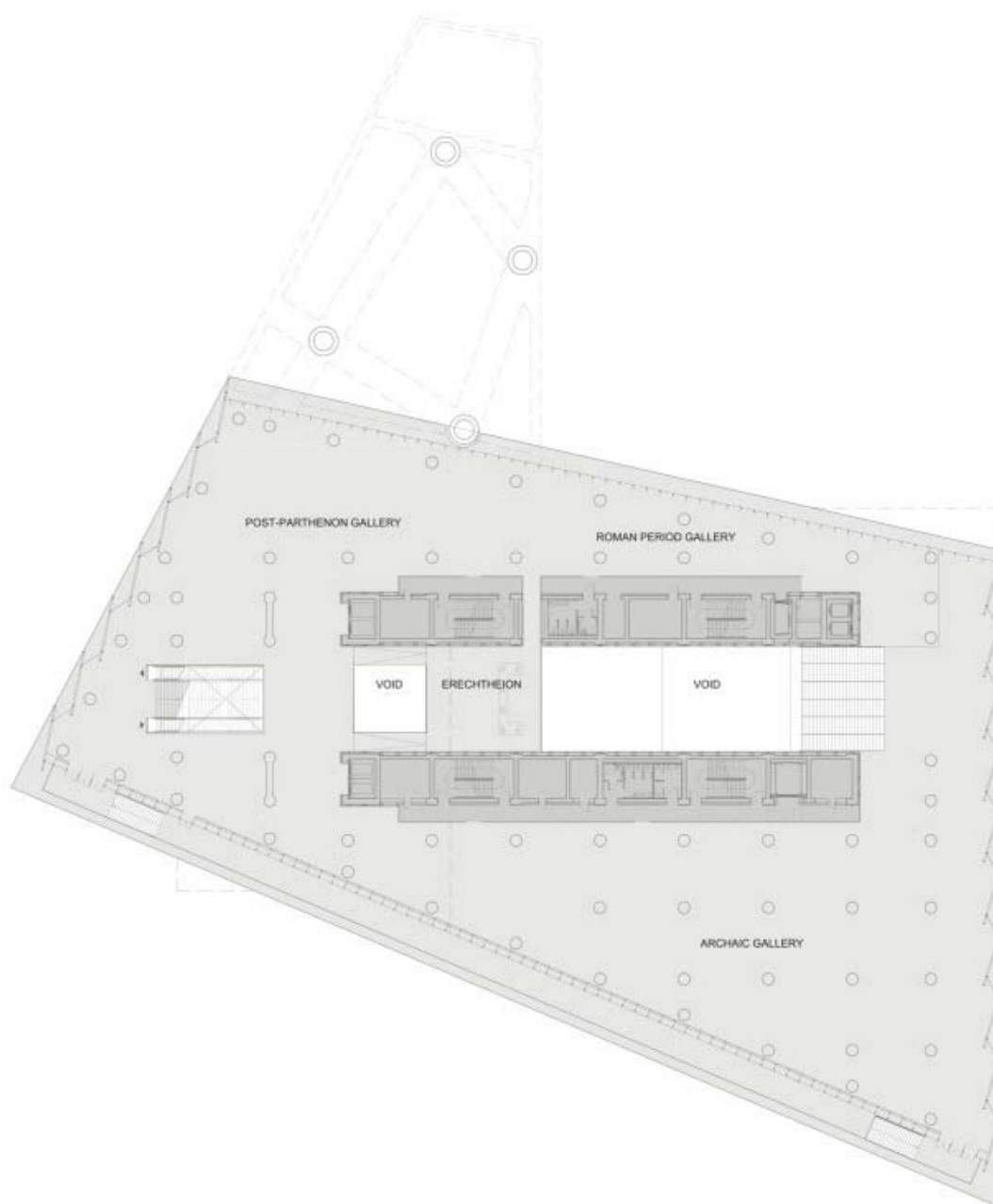


_Bozzetto assonometrico. Studio del rapporto tra i tre volumi della costruzione.

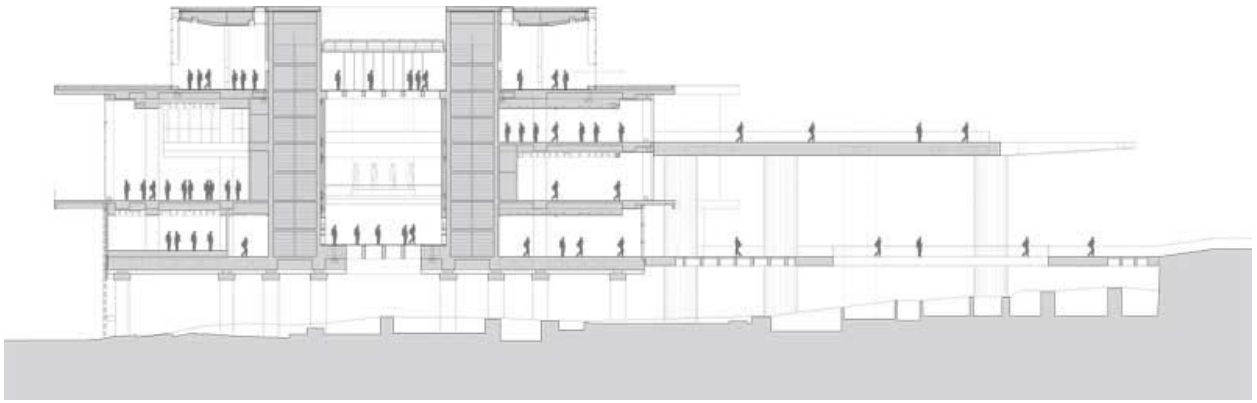
Gli involucri di facciata sono realizzati in vetro, così come il pavimento "panoramico" al pianterreno: in particolare, le pareti del volume di coronamento sono costituite da un doppio involucro in vetro in cui quello interno è appeso al soffitto e staccato da terra per consentire la circolazione dell'aria.

Nelle aree espositive, il cemento è lasciato a vista quando fa da sfondo ai disegni e alle pitture, mentre è tinteggiato di bianco quando fa da sfondo alle sculture.

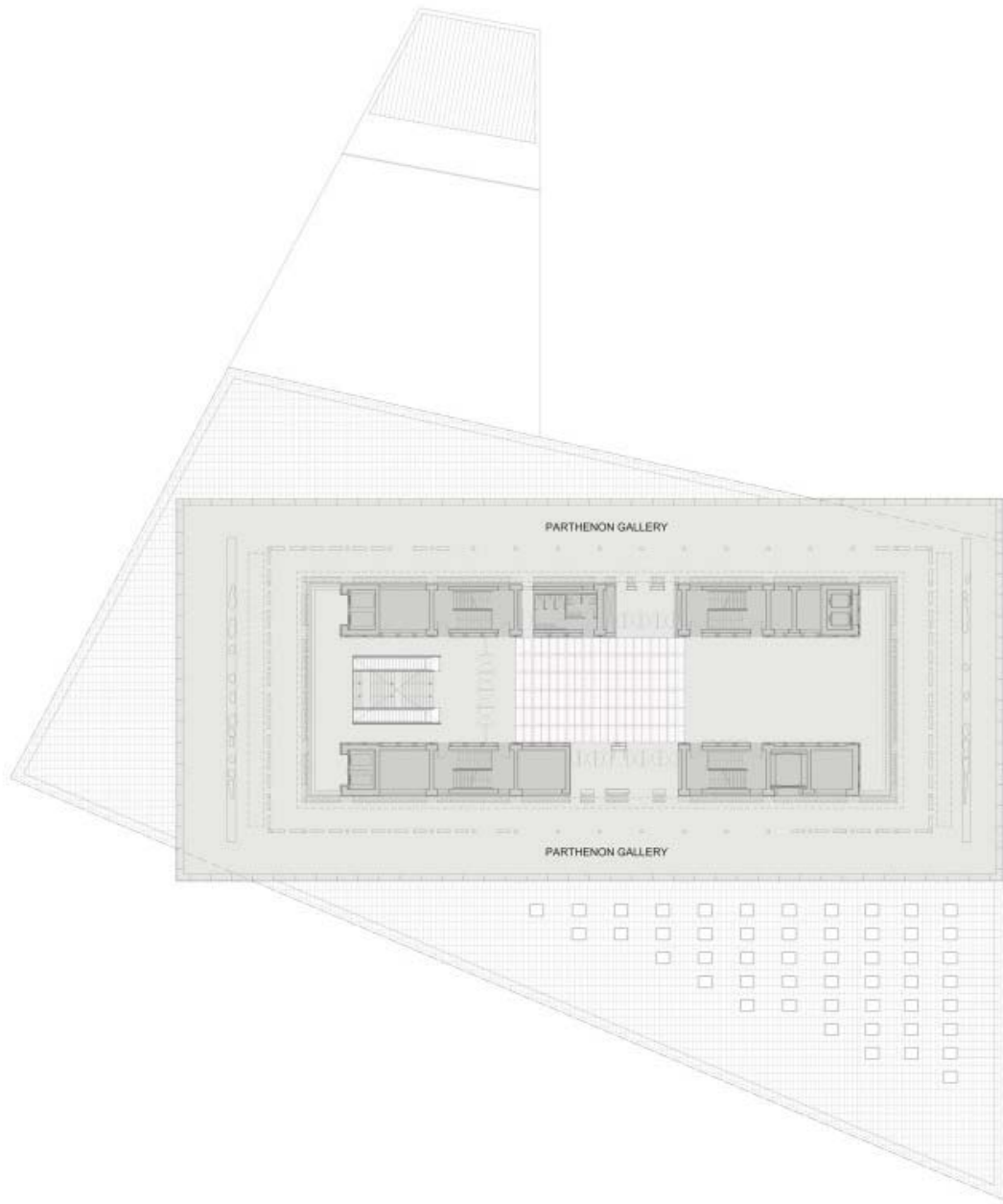
Le pavimentazioni sono in marmo, nero nei percorsi e beige nelle gallerie espositive.



_Pianta del primo livello (zona espositiva del Periodo Romano).



_Sezione trasversale.



_Pianta del terzo livello. Galleria del Partenone.

La dimensione estetica



_Il fronte Nord. Particolare del nodo di contatto con le rovine archeologiche.

La poetica del progetto si basa sul principio, mutuato dal pensiero di Jacques Derrida, della “disgiunzione”, che esprime l’accettazione della separazione delle forme, degli usi e dei valori sociali come condizione caratterizzante l’età contemporanea. L’architettura del Museo quindi è intesa come operazione di ricerca del proprio significato attraverso la creazione di rapporti tra parti “disgiunte” (forme, materiali, funzioni, ecc.); questo principio si traduce innanzitutto nella tripartizione dell’edificio in volumi “eterotopi” ruotati uno rispetto all’altro, nella separazione tra i sistemi costruttivi (discontinuo in cemento per le strutture nei primi due piani e a pilastri in acciaio all’ultimo livello) e i materiali (cemento per le pareti interne e vetro per gli involucri di facciata); in secondo luogo, nel rifiuto del “monumentalismo”, attuato attraverso uno sviluppo orizzontale degli spazi e dei volumi; in terzo luogo, nel controllo della complessità attraverso la semplicità delle forme e la chiarezza concettuale e matematica ereditata dalla cultura greca antica.

A questi principi generali è legata l’acquisizione del valore “ambientale” della luce naturale, che viene assunta come “materiale” del progetto e attraverso cui dipendono le scelte di finitura e cromatiche: la luce, differenziata a seconda della tipologia degli oggetti esposti, non ha come unico scopo l’*utilitas* di illuminare adeguatamente gli oggetti in esposizione, ma di “disegnare” gli spazi e di costruire un rapporto dialogico tra interno ed esterno.



_Il colonnato del volume centrale.

Il principio della “disgiunzione” è bilanciato da alcune modalità di “racordo” e riconnessione delle parti disgiunte; la prima è basata sull’idea del “movimento” attraverso il tempo, rappresentato dalla *promenade architecturale* spazio-temporale che costruisce una “esperienza spaziale” nelle varie epoche storiche, dalle rovine archeologiche fino alle sculture del Partenone e poi al periodo Romano: in questo “attraversamento dinamico”, l’ascesa al Partenone nel “percorso nella storia” è intesa come culmine della salita ma anche come culmine culturale-identitario dell’arte greca antica. La seconda modalità è la ricerca di un unico criterio di valorizzazione delle rovine basato sulla dimensione scenografica degli spazi, ottenuto attraverso il controllo della luce e cromatico delle pareti.



_La pensilina d’ingresso e di protezione delle rovine dell’area esterna al Museo.

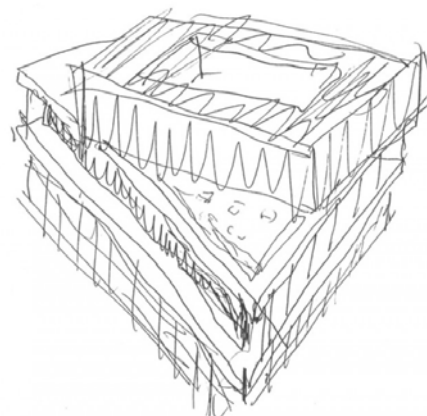
La dimensione logica: epistemologia e semiotica

Il progetto lavora con elementi dichiaratamente contemporanei che per contrasto valorizzano le rovine antiche e i reperti esposti al suo interno. L’uso dei sistemi tecnologici avanzati (nelle pannellature composte, nelle vetrate degli involucri), obbligatorio per esigenze legate alla protezione dal calore, all’isolamento acustico e alla protezione antisismica, è funzionale alla percezione del contesto storico-architettonico-paesaggistico in cui l’edificio si trova. Il progetto non attinge gli elementi del linguaggio da un unico sistema estetico-costruttivo, ma lavora, anche qui seguendo il principio della “disgiunzione”, sull’alternanza tra massività/leggerezza e opacità/trasparenza: il cemento armato è utilizzato secondo un principio plastico-murario, il vetro degli involucri secondo un principio elastico-ligneo.

Le modalità di interazione storica e sociale

I livelli di astrazione

Il progetto utilizza come livello di astrazione la dissoluzione delle pareti vetrate che si configurano come piani astratti attraverso cui è possibile modellare la luce in quanto “dispositivo dialogico”, strumento di relazione tra le parti. Inoltre, il volume di coronamento è concepito come una sorta di “Partenone contemporaneo” che cita il *Danteum* terragnano ma più che come operazione di “interpretazione” si delinea in termini di “riproduzione astratta” delle forme e delle proporzioni del Tempio.



_Bozzetto di studio dell’articolazione volumetrica.

Il dialogo tra epoche diverse

Se l’edificio si configura come luogo del racconto e della storia, come “percorso cronologico”, il dialogo tra epoche diverse si fonda sul concetto del “movimento” infratemporale e transtemporale e si sostanzia attraverso la *promenade architecturale*, o percorso attraverso la storia, che unisce tutte le diverse epoche partendo da quella pre-classica delle rovine archeologiche a quella arcaica, fino all’età ellenistica e poi al periodo della dominazione romana.

Il “dialogo” però non presuppone un’uguaglianza del progetto rispetto alle epoche storiche, ma tende a ordinare queste ultime in maniera sequenziale stabilendo una gerarchia non cronologica ma di “significato identitario”, nella quale le rovine dell’Acropoli sublimite nella presenza del Partenone predominano rispetto a tutte le altre.

La definizione del recinto archeologico



_Lo spazio al terzo livello (Galleria del Partenone), con la vetrata panoramica sull'Acropoli.

Il progetto lavora sul principio della dissoluzione del limite: la costruzione è staccata rispetto alla quota archeologica rispetto alla quale non disegna un confine netto ma comunica una idea di "indefinito" per alludere ad una continuità archeologica nel sottosuolo dell'intera città; ai piani superiori, tutte le pareti vetrate dissolvono il confine tra spazio espositivo e contesto urbano (sia antico che contemporaneo). E' rispetto alla maglia urbana consolidata che l'edificio segna invece un limite preciso seguendo l'allineamento degli isolati adiacenti e prospicienti.

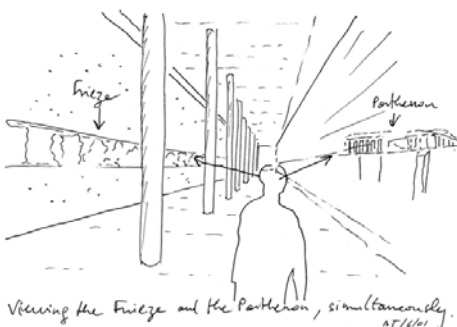
Il grado di oggettività

Il progetto del Museo dell'Acropoli si configura chiaramente come oggetto dalla forte e incisiva presenza fisica: nonostante i suoi innegabili presupposti etici e la sua volontà (non realmente riuscita) di configurarsi come intervento discreto al cospetto delle architetture dell'Acropoli, nonostante il ricorso alle forme semplici e a materiali trasparenti che dissolvono la matericità delle sue pareti, l'edificio, soprattutto dall'esterno, denuncia una forte condizione "oggettuale" che mette in crisi o per lo meno rende difficile la comprensione delle sue finalità dialogiche.

La dimensione etica e gli aspetti dialogici

La dimensione etica del progetto si fonda sul principio della "responsabilità" di fronte all'importanza storico-culturale delle più importanti costruzioni della cultura occidentale, a cui si aggiunge il riconoscimento di un valore alle rovine archeologiche su cui l'edificio è costruito e alla griglia viaria della città contemporanea. Il ruolo dialogico è affidato alle proporzioni matematiche e alla chiarezza della cultura costruttiva della Grecia antica, da cui discendono poi tutte le modalità di interazione storico-sociale già descritte.

La costruzione unisce il dialogo con il Partenone (prioritario rispetto a tutte le altre rovine), rispetto al quale inquadra le giaciture e stabilisce le posizioni dei fregi esposti come fossero "traslati" dalla loro originaria posizione, e quello con il contesto geografico della città che introietta nell'edificio attraverso la valorizzazione delle sue



_Bozzetto di studio del rapporto visuale tra i fregi del Partenone (conservati nello spazio museale) e l'Acropoli.

caratteristiche climatiche (luce e ventilazione naturale) che vengono peraltro acquisite anche con la loro mutevolezza nel corso della giornata.

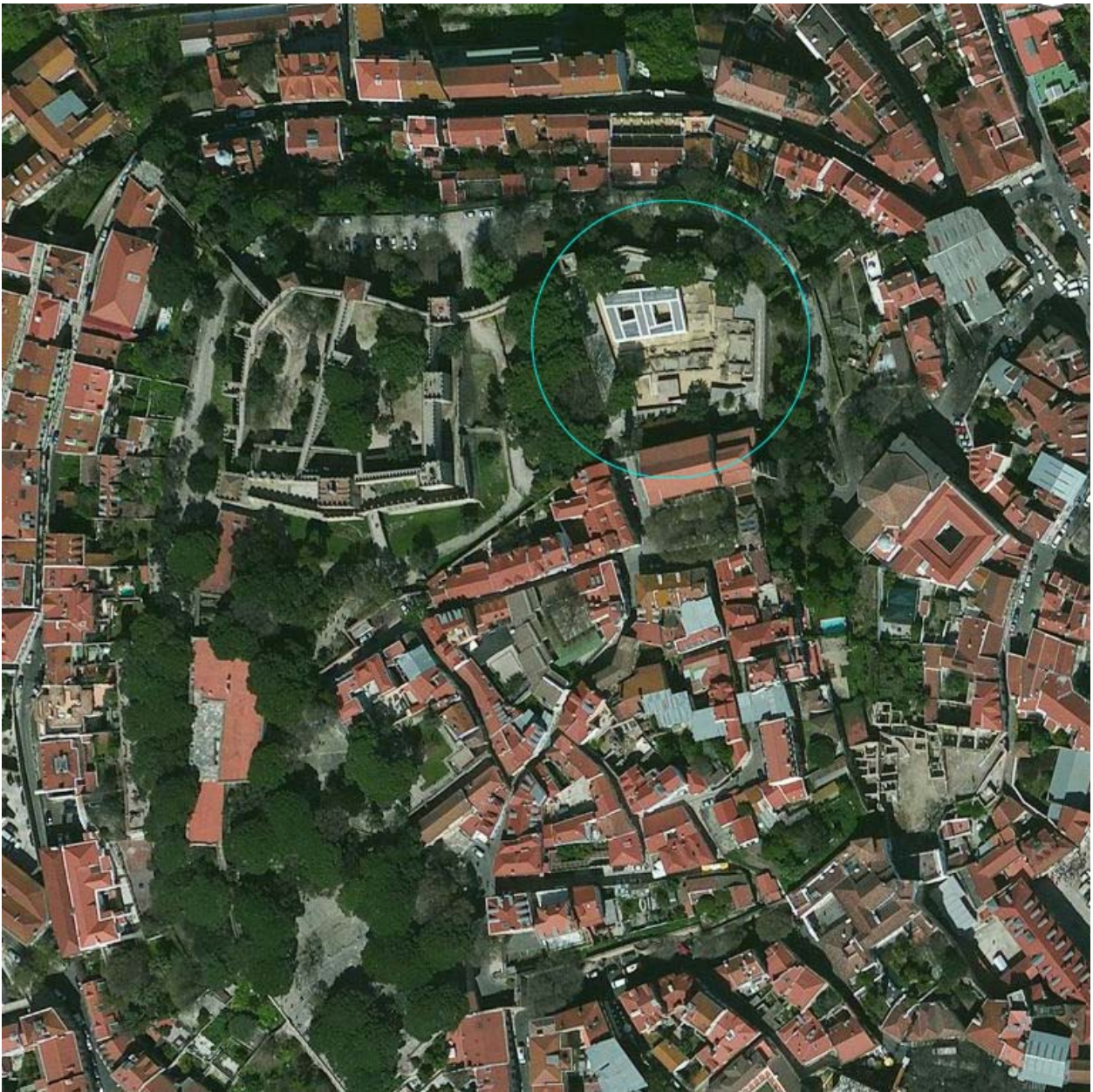
La luce è l'elemento che permette l'incontro tra il dialogo con il luogo e il dialogo con la storia, perché oltre a consentire una connessione tra spazio architettonico e spazio della città, essendo "modellata" per riprodurre e rappresentare effetti chiaroscurali e di luce/ombra, richiama il carattere delle architetture greche antiche, e quindi un'idea di classicità.

Le rovine del periodo pre-classico sono state rinvenute durante gli scavi, e il progetto rispetto ad esse ha un approccio "inclusivo": ne riconosce il valore, più documentale che estetico, più legato alla memoria che a fattori identitari, e le incorpora nel progetto; l'unicità del trattamento delle pareti della quota archeologica e di quelle del pianterreno con uguali pannelli a griglia in cemento armato prefabbricato lascia pensare ad una preferenziale inclusione delle rovine alla città contemporanea più che al "percorso cronologico" dei piani superiori.

L'edificio, rinunciando al monumentalismo, dichiara inoltre la sua appartenenza alla città attuale, rispetto alla quale si conforma volumetricamente e planimetricamente; un interessante aspetto dialogico consiste infine nella modalità di esposizione delle statue nel volume intermedio, posizionate in maniera libera in modo tale da confondersi con i visitatori, "umanizzandosi": al di là delle vetrate trasparenti, fa da sfondo la città contemporanea.



_La terrazza sull'area archeologica sottostante la quota del primo livello espositivo.



_Inquadramento territoriale su ortofoto. Fonte: Bing Maps 2013.

MUSEALIZZAZIONE DEL CASTELLO DI SAO JORGE

JOÃO LUIS CARRILHO DA GRAÇA

Lisbona, Portogallo

2009-2010

Il sito archeologico*Caratteristiche:*

Insediamenti dell'Età del Ferro, resti di una casa islamica, costruzione palaziale del XV secolo

Rapporto con il centro urbano:

INSEDIAMENTO ALL'INTERNO DEL CENTRO URBANO

Categoria tipologica:

INSEDIAMENTO FUORI TERRA

Il progetto*Categorie tipologiche:*INTERVENTO SU INSEDIAMENTI IN ZONE URBANE
SISTEMA DI PROTEZIONE/COPERTURA CON NUOVE MORFOLOGIE
INTERVENTO DI MUSEALIZZAZIONE "OPEN AIR"*Ubicazione:*

Costa do Castelo, Praça Novas, Lisbona, Portogallo

Cronologia:

2008 (progetto), 2010 (realizzazione)

Committente:

Camara Municipal de Lisbona (EGEAC)

Progetto:

João Luís Carrilho da Graça

Archeologia:

-

Museografia:

-

Architettura del paesaggio:

João Gomes da Silva

Strutture:

Estudos Betar, José Pedro Venancio, Paulo Mendonça

Impianti:

Rube Sobral

Dati dimensionali:

3.500 mq

Dati costruttivi, struttura, materiali:

Struttura metallica, recinto di delimitazione in pannelli di acciaio corten

Funzioni prevalenti:

Protezione dei reperti, musealizzazione, centro visitatori

Costi:

€ 1.000.000,00

Premi e riconoscimenti:

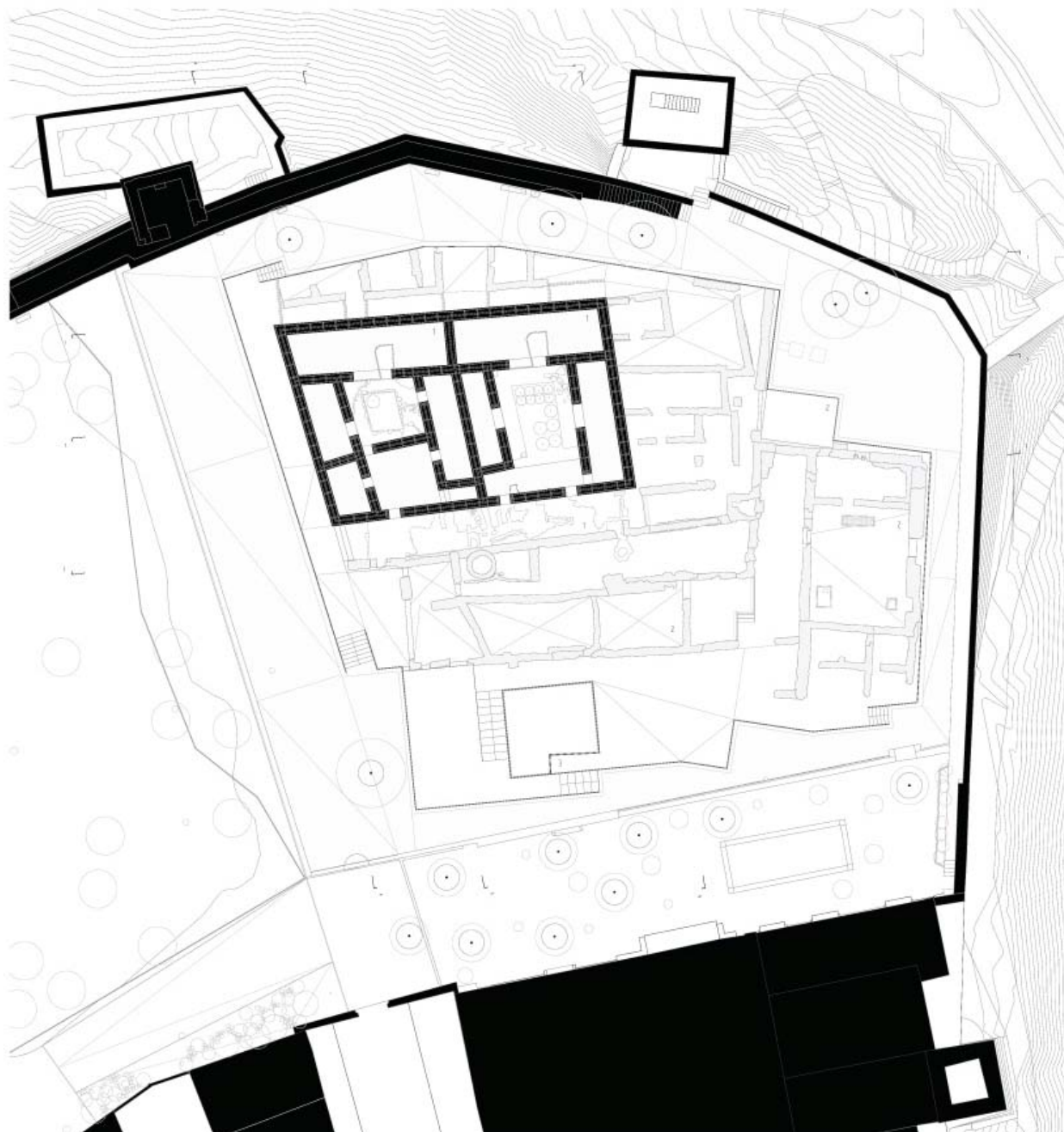
Piranese Prix de Rome 2010

Bibliografia specifica essenziale:

-

ANALISI TESTO/CONTESTO

**Il contesto archeologico:
analisi storica, del contesto e dei valori extramateriali**



_Planimetria generale.

Il contesto archeologico del progetto è situato su un piccolo promontorio che domina la foce del fiume Tago, in un'area denominata Praça Novas, nel centro storico della città di Lisbona, ed è caratterizzato dalla presenza del Castello di Sao Jorge, dai resti di antiche abitazioni moresche e da reperti risalenti all'Età del Ferro inseriti in una cornice di alberature (pini, ulivi e cipressi) di notevole pregio paesaggistico-vegetazionale.

Il Castello, costruito in epoca medievale sulle rovine di una cittadella moresca, è una costruzione su cui si sono stratificate numerose tracce storiche dovute alle varie colonizzazioni: la costruzione diventa infatti prima una fortezza cristiana, poi un Palazzo Reale ed ancora

Sede Arcivescovile nel XV sec. (Alcáçova); successivamente, acquisisce un'importanza simbolica per essere teatro dell'incontro tra il Re Emanuele I e Vasco de Gama al ritorno di quest'ultimo dalle Indie, per poi cadere in abbandono nel XVI secolo a partire dall'edificazione del nuovo Palazzo Reale lungo le rive del fiume. Nel 1755 un terremoto danneggia pesantemente la costruzione, il cui declino dura fino al 1940, anno in cui viene completamente restaurato e messo in condizioni di poter essere aperto al pubblico.

Le esigenze e le necessità del progetto

La necessità del progetto nasce all'indomani della campagna di scavo, avviata nel 1996, che porta alla luce oltre alle rovine dell'Età del Ferro e delle case moresche, anche molti resti del Palazzo Arcivescovile (tra cui alcune pavimentazioni a mosaico); un complesso archeologico costituito da stratificazioni di varie epoche che richiede la sistemazione dell'intera area interna alle mura del Castello di Sao Jorge per poterne dare accessibilità e leggibilità.

Letture dell'oggetto architettonico

Il progetto consiste in un insieme di interventi finalizzati alla musealizzazione dell'area archeologica di Praça Novas, distinti per "gruppi di ruderi" secondo la loro datazione storica. L'intera area archeologica viene contornata da un muro di contenimento in acciaio cor-ten parallelo e interno al perimetro delle mura del Castello di Sao Jorge ad una distanza da esse tale da poter lasciare una fascia libera per la passeggiata pedonale e che garantisca la conservazione delle alberature che cingono, anch'esse internamente alle mura, la sommità del promontorio. Il muro ha la funzione di circoscrivere tutte le rovine, di consentire l'accesso controllato alla quota archeologica e di creare una vista panoramica dall'alto dell'intero complesso.

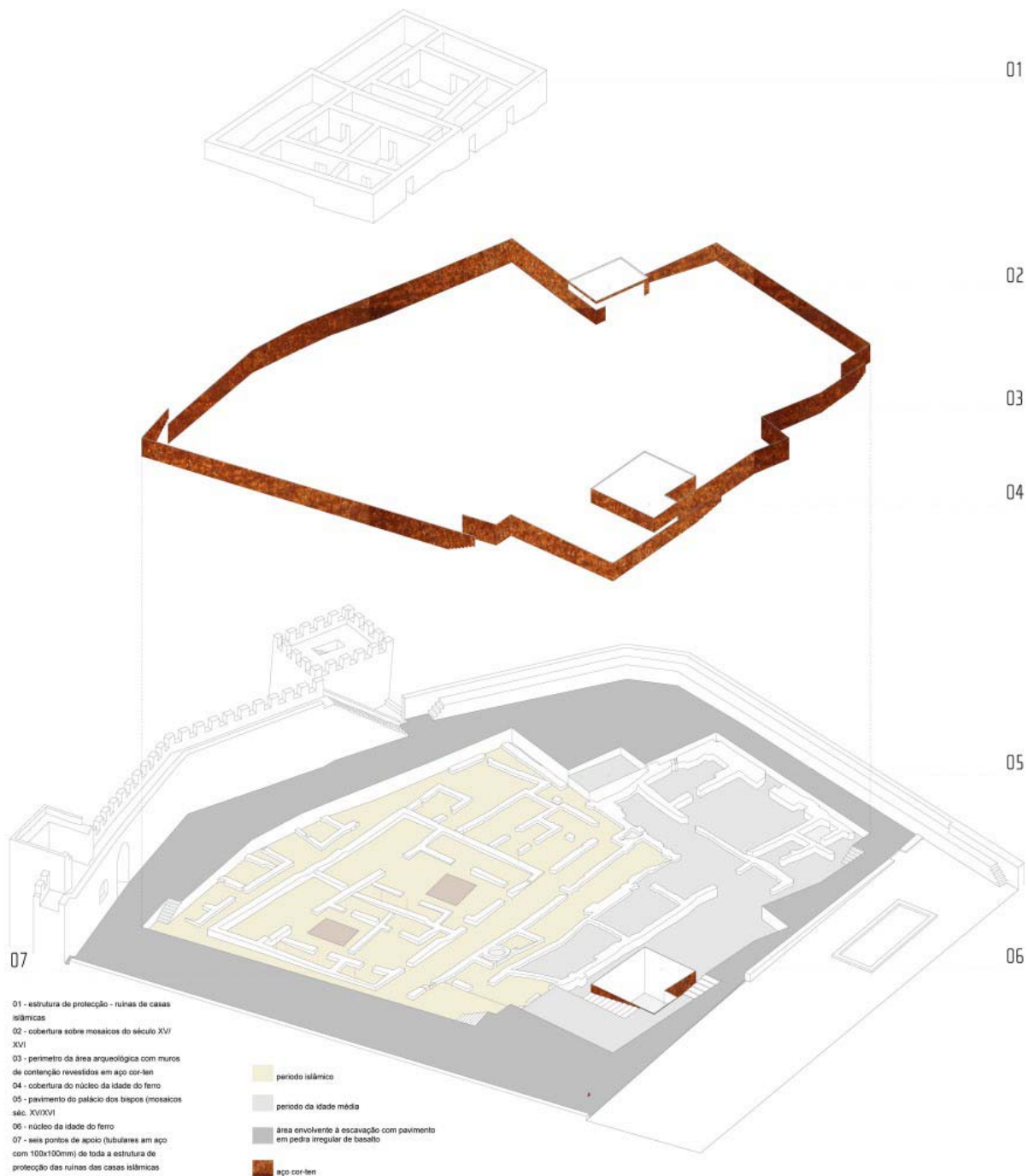
All'interno del recinto, i resti delle murature del Palazzo Arcivescovile del XVI sec. vengono lasciati "open air", cioè a vista e senza coperture di protezione, sistemati unicamente con terra battuta di vari colori per la percorribilità dei visitatori e con un sistema di piccole scale, rampe e sedute in pietra che risolvono i punti di leggero dislivello e i salti di quota; l'unica zona coperta è quella atta a proteggere il pavimento a mosaico: un volume rivestito esternamente in acciaio cor-ten e internamente con basalto riflettente di colore nero ubicato a Nord-Est dell'area archeologica, a ridosso del muro di contenimento.

Un ulteriore volume in acciaio cor-ten, ubicato a Sud, contiene e protegge i ritrovamenti dell'Età del Ferro, consentendone la vista dall'esterno attraverso una stretta fessura orizzontale che corre lungo tutto il suo perimetro.

Il volume principale del complesso si trova a Nord dell'area archeologica e ha la funzione di coprire le rovine delle case islamiche dell'XI sec. adiacenti l'una all'altra, riconfigurandole volumetricamente e spazialmente nella loro tipologia di sistema di ambienti articolati attorno a un patio centrale; la costruzione sorge esattamente sul tracciato dei muri antichi, appoggiandosi al terreno su 6 soli sostegni che approfittano di altrettanti punti di discontinuità degli stessi muri. La struttura è costituita da un sistema di tubolari metallici rivestito con pannelli verniciati di bianco sia all'interno che all'esterno, e la copertura è composta da un doppio strato in legno e polycarbonato che controlla l'ingresso della luce solare.



_L'area archeologica. Sulla sinistra, il nuovo volume di protezione delle case islamiche. Al fondo, il Monastero di São Vicente de Fora.



_Schema assonometrico delle stratificazioni archeologiche e di progetto.

La dimensione estetica

Il principio estetico del progetto consiste nell'interpretazione del contesto come luogo di "accumulazione temporale", in cui le stratificazioni storiche vengono assunte come valore e la necessità della loro leggibilità e distinzione diventa il dispositivo retorico che legittima le scelte progettuali: le modalità attraverso cui si distinguono le varie rovine partono da una matrice comune che ridisegna il sito ordinandolo per "layer" sovrapposti; a ogni layer (o livello altimetrico) corrisponde la traccia di un periodo storico (le case moresche, le rovine dell'Età del Ferro, i resti del Palazzo Arcivescovile, ecc.), separati ma di nuovo riconnessi dal percorso di visita che consente al visitatore che appartiene al tempo storico di oggi di attraversarli.



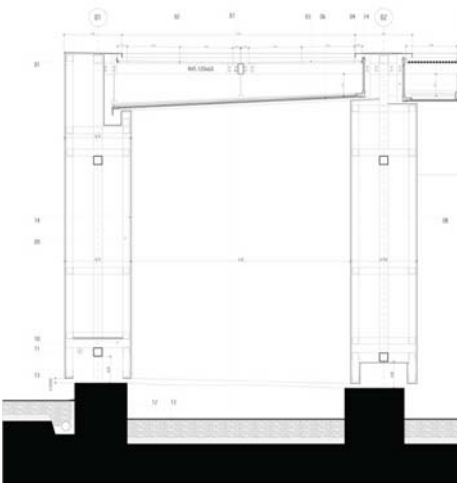
_Vedute dell'area archeologica. Il volume bianco ricostruisce la volumetria delle case islamiche e il muro di acciaio cor-ten costituisce il nuovo recinto archeologico.

La dimensione logica: epistemologia e semiotica

Sebbene dal punto di vista epistemologico e semiotico si ritrovino elementi che caratterizzano in maniera univoca il progetto come intervento di architettura (avente cioè soluzioni chiaramente riconducibili al suo territorio disciplinare), e che riguardano prevalentemente i materiali utilizzati (l'acciaio cor-ten, i volumi bianchi dalle forme essenziali di matrice purista, le coperture in policarbonato e legno), le operazioni di "riconfigurazione spaziale" (codificate da molti precedenti interventi a partire dall'esperienza di Giorgio Grassi a Sagunto) e il contrasto antico/moderno, i "segni" contemporanei utilizzati per dare una risposta alla complessità geometrica e altimetrica dello spazio (e per renderla più controllata e più comprensibile) sono chiaramente mutuati dall'estetica del *landscape design*, frutto peraltro della collaborazione di Carrilho da Graça con il paesaggista João Gomes da Silva.

Le modalità di interazione storica e sociale

I livelli di astrazione



_Dettaglio costruttivo del volume della casa islamica.

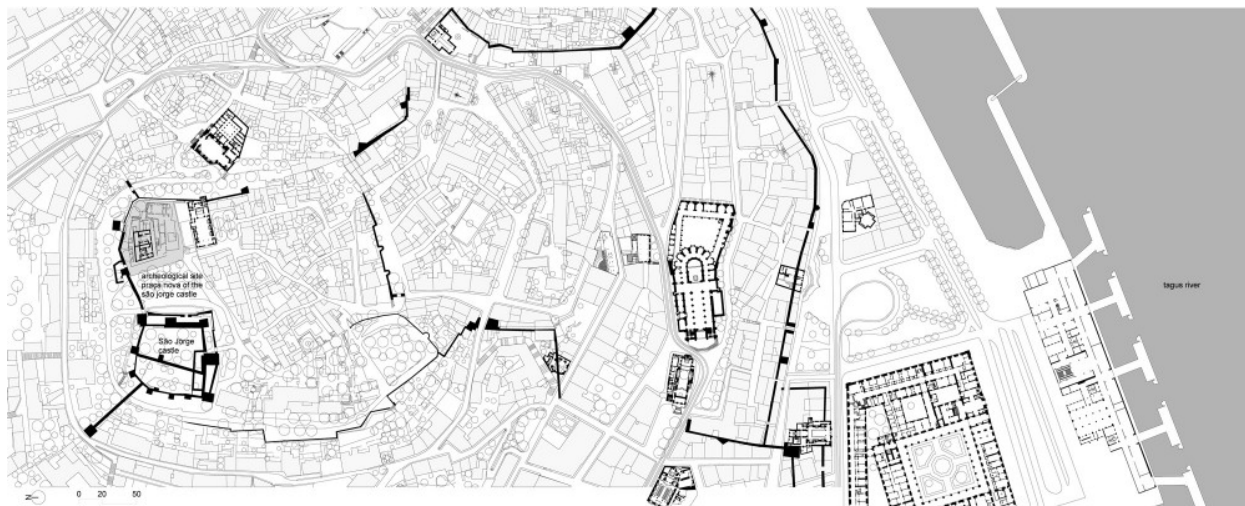


_Il volume astratto che ricostruisce la spazialità delle case moresche.

Il dialogo del progetto contemporaneo con il contesto archeologico avviene attraverso l'astrazione delle forme e dei materiali, che mitiga il contrasto antico/moderno delle soluzioni architettoniche.

La costruzione, bianca e dalle forme essenziali, che sorge sui resti delle case moresche, ricostruisce le antiche dimore con una operazione di astrazione volumetrica e spaziale senza riproporne la condizione fisico-materica; il sistema costruttivo adottato, apparentemente privo di attacco a terra e che elimina qualsiasi continuità tettonica tra i muri antichi e nuovi, conferisce al volume un carattere "sospeso" e astratto; inoltre, il sistema metallico discontinuo con cui sono costruiti i nuovi muri, tradisce la loro apparente massività per "disegnare" una sorta d'idea di costruzione interrotta nella dimensione temporale.

Anche gli altri volumi in acciaio cor-ten, e lo stesso muro perimetrale dell'intera area archeologica rappresentano l'astrazione dell'elemento murario che per contrasto fa risaltare la matericità "reale" delle rovine.



_Planimetria generale del territorio tra il Castello di Sao Jorge e la foce del fiume Tago, con le principali stratificazioni storiche.

L'accumulazione delle tracce di varie epoche storiche costituisce un aspetto ermeneutico del luogo, rispetto al quale il progetto definisce un confine che le racchiude configurandolo come un unico "campo archeologico".

Al suo interno, le varie parti vengono messe in tensione dialogica con un approccio che interpreta la logica propria del loro avvicendamento insediativo: la stratificazione. Il "dialogo" avviene proprio sottolineando e facendo risaltare queste stratificazioni, al punto che lo stesso progetto diventa "stratificato": ogni elemento nuovo è realizzato con materiali diversi e attraverso differenti modalità: "ricostruzione" per le case moresche, "protezione" per i resti dei mosaici del XVI sec., "copertura" per i ruderi dell'età del ferro, "perimetrazione" per i resti dell' Alcáçova, ecc. Infine, il sistema di visita libero e fluido che consente di avvicinarsi, allontanarsi, attraversare le zone relative alle varie epoche senza seguire un rigido percorso lineare, consente di stabilire questo dialogo non solo "visuale" ma "conoscitivo", unendo le varie stratificazioni e proiettandole nella contemporaneità.

La definizione del recinto archeologico

Il progetto lavora sul tema del limite sia come dispositivo di controllo della forma sia come elemento dialogico di distinzione/connessione tra le diverse epoche storiche; il limite è in realtà un "sistema di fasce concentriche" i cui bordi descrivono i vari elementi storico-archeologici e paesaggistici del sito. Il primo limite è dato dalle curve di livello del promontorio, su cui si inseriscono le mura del Castello di Sao Jorge; all'interno, una cornice di alberature definisce il limite tra il perimetro del promontorio e la fascia pedonale che separa le mura dal nuovo recinto archeologico; quest'ultimo, che "chirurgicamente" circonda e raccorda tutte le rovine, contiene al suo interno zone delimitate da confini chiari e precisi: il volume delle residenze islamiche, il volume delle rovine dell'Età del Ferro, la copertura del mosaico dell'Alcáçova.

Il rapporto altimetrico tra la quota archeologica e la fascia esterna adiacente le mura del Castello è risolto utilizzando il muro di cor-ten come elemento di sostruzione, che "ritaglia" l'ambito archeologico all'interno del paesaggio permettendo la vista panoramica delle rovine dall'alto.



_Il recinto in acciaio cor-ten.



_Veduta di una delle stanze della casa islamica. In primo piano, l'attacco tra muri nuovi e antichi.

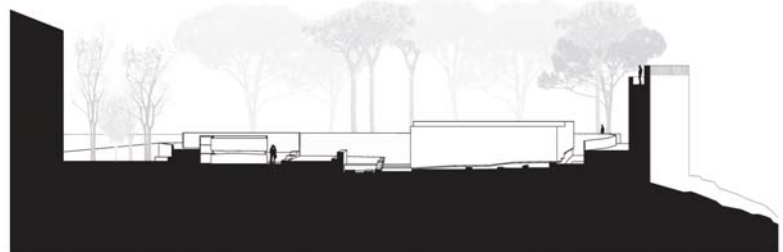
Gli accessi alla quota archeologica avvengono attraverso quattro piccole scale in punti diversi lungo il perimetro del muro di cor-ten, che sottolineano ancora una volta il controllo da parte dell'architettura nuova della definizione dei rapporti dialogici tra le parti.

Il grado di oggettività

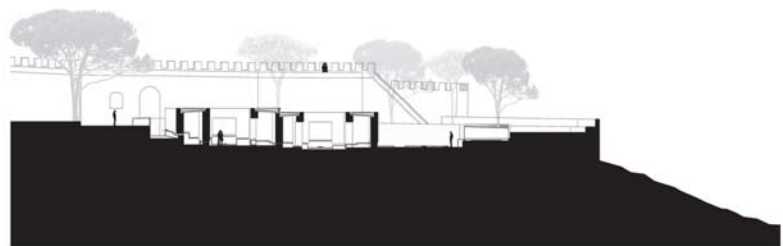
Le soluzioni progettuali adottate hanno un duplice carattere di "oggetto" e di "non-oggetto" che consentono agli elementi architettonici di dialogare con l'antico in maniera differenziata e dinamica.

Nelle ricostruzioni volumetrico-spaziali delle case moresche, o nei volumi di protezione delle altre rovine più antiche c'è la volontà di operare un "inserimento" di oggetti estranei all'interno dell'area archeologica che per contrasto determinano la leggibilità delle rovine; rispetto invece agli interventi di delimitazione dell'area archeologica con il muro di cor-ten, di superamento dei leggeri dislivelli all'interno di essi con piccole scale o sedute, di trattamento materico e cromatico delle pavimentazioni esterne attorno alle rovine del Palazzo Arcivescovile, c'è al contrario la volontà di definire un "campo di possibilità" all'interno del quale l'architettura si configura unicamente come elemento di raccordo tra le parti sia storiche che paesaggistiche, con la doppia finalità didattica e di godimento visivo.

site section looking west



site section looking north



site section looking east



_Sezioni generali sull'area archeologica.

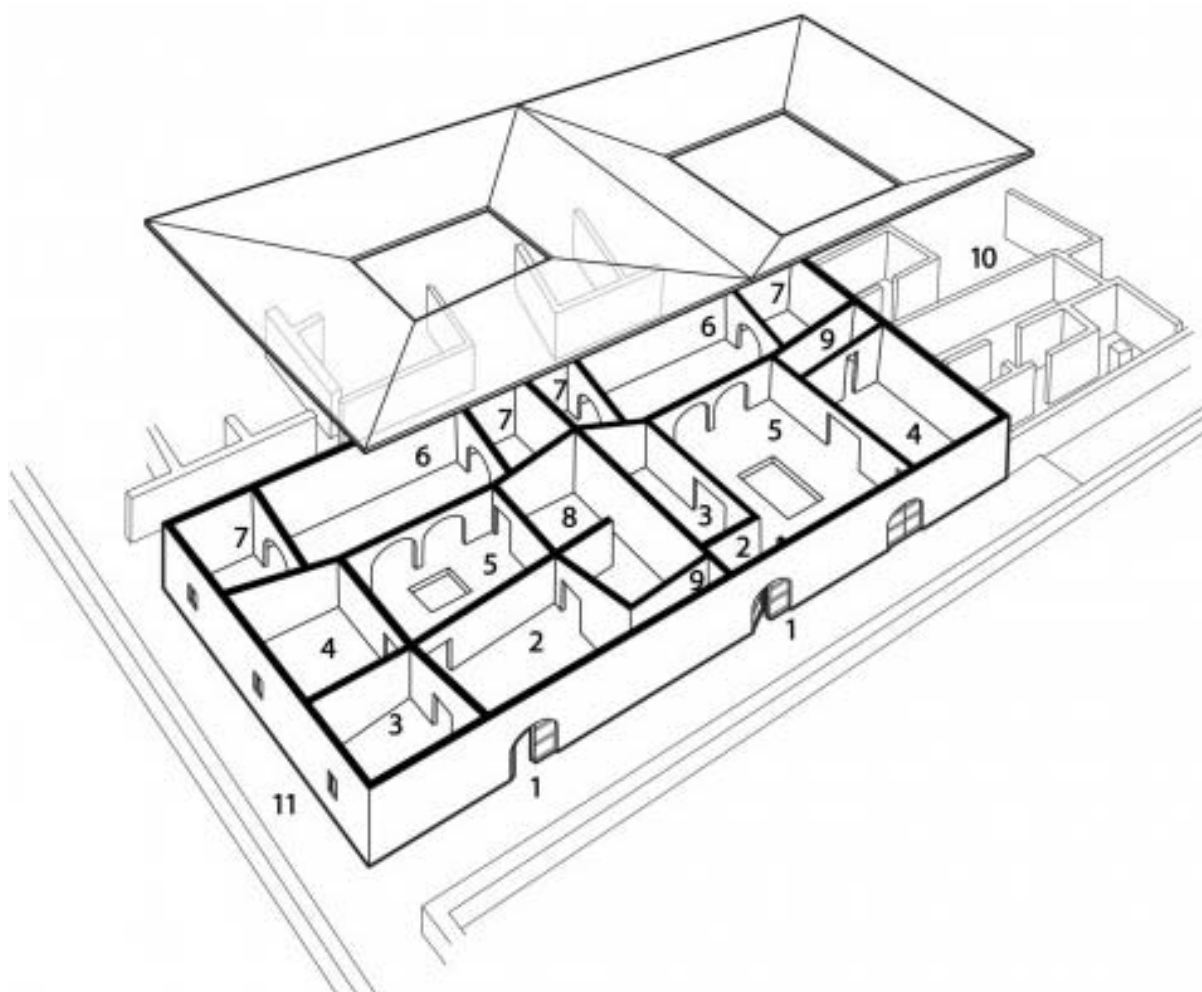
La dimensione etica e gli aspetti dialogici

Sebbene dichiari apertamente la propria intenzione di “neutralità” rispetto alle rovine, il progetto presenta evidenti caratteri di autoreferenzialità, nella misura in cui l’apparato epistemologico a cui esso fa riferimento non tradisce la tendenza a configurarsi come “elemento iconico” dell’architettura contemporanea. Nonostante ciò, il lavoro operato sul tema del “limite” (più convincente rispetto a quello sulla “ricostruzione”) definisce una dimensione dialogica che, sebbene preferisca il contrasto all’analogia, riesce a costruire un ponte tra storia, contesto e architettura contemporanea perché innesca una modalità “viva” di confronto tra le parti che a volte si giustappongono a volte appaiono nella loro completa autonomia formale.

Il progetto riconosce il valore identitario del luogo e delle stratificazioni che hanno lasciato nel corso dei secoli le loro tracce, e interpreta il tema della leggibilità attraverso la concezione del luogo come “palinsesto”: l’intervento si configura quindi come insieme di azioni che vanno dalla conservazione, alla ricostruzione, alla riqualificazione e alla rivelazione in base alla specificità di ciascuna traccia, inserendosi dialogicamente nel contesto (caratterizzato non solo dalle rovine ma anche dal paesaggio) come un ulteriore “layer” spazio-temporale.



_La copertura del nuovo volume di protezione delle case islamiche.



_Ipotesi di ricostruzione delle case islamiche effettuata dal team di archeologi.