

Problematiche di valorizzazione, fruizione e musealizzazione dei beni culturali. Tecnologie innovative per la città ritrovata

Giuseppe De Giovanni

Docente di Tecnologia dell'Architettura
Dipartimento di Progetto e Costruzione Edilizia (DPCE)
Facoltà di Architettura, Università di Palermo

Se il *paesaggio* agrario, come sistema natura-cultura, è l'insieme delle interazioni fra le stratificazioni operate dall'uomo sul territorio «in un divenire storico che compone, nel presente, un “paesaggio umano” composito e inscindibile con il proprio passato»¹, il *paesaggio archeologico* ne fa parte, vi si sovrappone, aumenta, tramanda e conferma ulteriormente questo insieme, non solo per il valore che possiede di essere testimonianza storica e materica dell'artificio umano, ma come patrimonio culturale importante per la conoscenza del nostro passato e del nostro territorio.

«Il patrimonio culturale -sostiene il geografo Vincenzo Guarrasi- è il complesso degli oggetti cui ciascuna società ha assegnato un valore [simbolico] costitutivo della propria identità» (6)². Il patrimonio culturale è «una trama di memoria individuale e collettiva -come afferma l'economista Francesco Rizzo- che allunga la vita, sia pure all'indietro, e ci assicura una promessa di immortalità [...]. Il valore d'uso delle aree archeologiche, come quello di qualunque bene culturale, consiste nell'essere valore di scambio» (7)³.

Perché la necessità di 'ritrovare' un bene, un'architettura? Il ritrovare è relativo alla ricerca di qualcosa occultato, che necessita di chiarimento, di un interesse scientifico o intellettuale. Nel caso di un bene materiale, come potrebbe essere un artefatto di architettura, il ritrovare è riferibile a scoprire nuovamente nel luogo o nello stato di prima quel bene anche in condizioni mutate a causa del tempo che è intercorso prima del suo ritrovamento. Un bene architettonico è considerato tale perché possiede un valore, una qualità, un pregio; dunque ritrovare un bene, un'architettura, significa “mettere in luce”, valorizzare, liberare l'architettura dalle stratificazioni del tempo per divenire valore per la collettività.

Il ritrovare un bene architettonico apre nuove metodologie di conoscenza e di intervento che costituiscono nel loro insieme il *processo di conservazione*, differente e opposto al processo edilizio tradizionale in quanto quest'ultimo legato esclusivamente alla realizzazione di una opera architettonica. Per *processo di conservazione* s'intende una sequenza di operazioni finalizzate alla conservazione, alla salvaguardia e alla tutela di un manufatto già realizzato di particolare interesse o pregio storico e artistico, bisognoso di cure per una sua durata e fruibilità, per renderlo di nuovo disponibile anche se con funzione diversa da quella per cui era stato realizzato.

Nel *processo di conservazione* possiamo distinguere tre fasi: la fase della *conoscenza* (compito

1 Dalla presentazione alla *Summer School “Emilio Sereni”* 2009.

2 Caldo C., Guarrasi V., *Beni Culturali e Geografia*, Patron Editore, Bologna 1994, p. 10.

3 Rizzo F., *Economia e politica archeologica*, in “Sylloge Archeologica. Cultura e processi della conservazione” di Spisito A. e AA. VV., DPCE, Palermo 1999, p. 80.

principale dell'archeologia), in cui la catalogazione dei beni archeologici, la redazione di una carta archeologica necessaria per la ricognizione o prospezione archeologica che precede lo scavo, la rilevazione fotografica completa, l'indagine approfondita sulle fonti antiche e moderne divengono indispensabili e preliminari momenti del processo; la successiva fase della *conservazione*, che comprende tutti gli interventi che concernono il restauro e la salvaguardia del manufatto, della materia e dell'area sui cui esso insiste; la terza e ultima fase, quella della *gestione*, che assicura con la tutela l'uso corretto e la rinnovabilità delle risorse, attraverso operazioni come la manutenzione ordinaria, il controllo in fase di esercizio, la valorizzazione e la fruizione per gli utilizzi futuri del bene conservato e con l'obiettivo del suo mantenimento nel tempo (cfr. Tabella I).

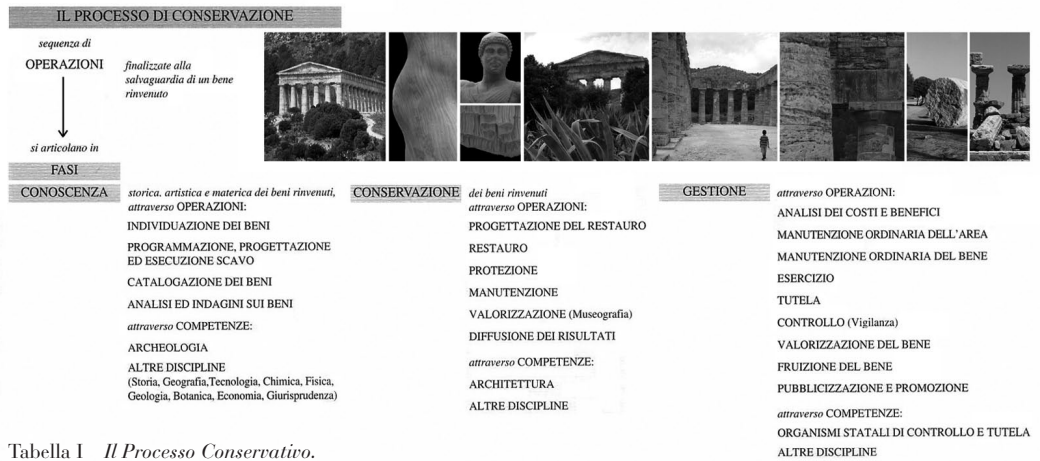


Tabella I Il Processo Conservativo.

In particolare, le fasi della *valorizzazione* e della *fruizione* mirano: all'integrazione del bene archeologico nella società in cui ricade; all'esposizione, sistematica o settoriale, del bene che può avvenire sul luogo della scoperta o in un altro luogo, all'aperto o al chiuso; alla creazione di strutture idonee allo sfruttamento delle risorse culturali e di percorsi tematici per fare rivivere e conoscere le aree archeologiche e i monumenti secondo un preciso piano di progressivo recupero e manutenzione.

È così possibile affermare che il processo conoscitivo di un bene culturale e ambientale, la cui natura è *materiale e immateriale*, è operazione preliminare alla formulazione di qualunque azione di intervento e necessita dell'apporto pluridisciplinare, da quello storico a quello archeologico, da quello tecnologico a quello geografico o economico. In quanto patrimonio culturale la collettività deve considerare gli artefatti del passato non come oggetti di culto ma come promotori di nuovi artifici e di nuove attività come la conservazione, la tutela, il riuso, il restauro e la fruizione.

Nello specifico, la *valorizzazione* è un'attività che mira a determinare le possibilità per operare scelte idonee e utili per la salvaguardia di un bene architettonico, per il suo recupero e per la sua conservazione e tutela; essa indaga anche sulla capacità che ha quel bene di produrre un beneficio prima di tutto culturale e nello stesso tempo anche economico per chi possiede quel bene. Quindi la *valorizzazione* tende: al riconoscimento del valore del bene ritrovato, attraverso attività, azioni, proposte, progetti di promozione che mirano a

esaltare i pregi e il valore storico e culturale del bene; alla formazione di una nuova figura dell'utente che trae conoscenza e piacere dal bene; alla ricerca, infine, di soluzioni utili, affinché il bene divenga fonte di sviluppo economico per il territorio su cui esso insiste.

Strettamente legata al significato di valorizzazione è la *fruizione*, dal latino *fruitio-onis* "godimento, piacere" o più specificatamente "usare qualcosa per trarne utile o giovamento". Se estendiamo il termine ai beni culturali e ambientali essa rappresenta il «momento della messa a disposizione del bene, perché costruisca la cultura del pubblico e divenga radice della sua identità» (8)⁴, e indica il «diritto al consumo di un'opera d'arte, da parte di un pubblico, destinatario o consumatore di quell'opera» (9)⁵.

Quindi la *fruizione* è da considerare il momento di verifica del fine sociale che ha il progetto di valorizzazione nel momento in cui consente, agevola o semplifica la trasmissione dei significati di cui è portatore ogni oggetto del passato. La *valorizzazione*, pertanto, va intesa come consumo, fruizione dell'opera d'arte da parte di un'utenza turistica, quindi di massa, scientifica o didattica, relativa a piccoli gruppi, attraverso la creazione o il miglioramento della qualità degli spazi da godere e da fruire, attraverso la progettazione di nuove forme di fruibilità.

Il principio promotore di ogni progetto di fruizione per un'area archeologica dovrebbe risiedere in una sua *musealizzazione*. Su questo argomento, il De Miro afferma che «musealizzare un oggetto significa assicurarne la conservazione, valorizzarlo nel suo contesto irripetibile di scavo, proteggerlo e nello stesso tempo creare le condizioni di fruizione da parte della collettività sotto l'aspetto culturale formativo educativo e di conoscenza. Per un'area archeologica si accentua la concettosità, con l'aspetto determinante del rispetto della autenticità topografica del monumento e della integrità e unitarietà del contesto ambientale» (2)⁶. Quindi il *paesaggio* diviene sfondo, bellezza per lo spirito, che trae giovamento se in esso è contenuto un bene culturale dal valore estetico rilevante. Contribuisce a dare forza a questo aspetto il Guarrasi, affermando che «nel concepire una strategia di relazione col patrimonio culturale, dovremmo ispirarci alla lezione del Rinascimento e tornare a concepire i reperti del passato non come oggetti di culto, ma come potenti promotori di nuove forme di creatività» (6)⁷.

Aree archeologiche, paesaggi da fruire

Ogni progetto di fruizione deve tenere conto di alcuni obiettivi fondamentali che sono riscontrabili: nel rispetto della leggibilità degli spazi fra interni ed esterni; nella presenza di un itinerario predefinito, con distinzione dei percorsi storici da quelli di servizio e museografici, con informazioni didattiche per la lettura del manufatto antico che tengano conto dell'aspetto culturale, formativo e conoscitivo, fornendo informazioni al visitatore, suggerendo o ponendo interrogativi; nella presenza di elementi funzionali di arredo, atti a soddisfare le esigenze materiali dei fruitori; nella ricerca di punti di vista, che consentano una lettura più attenta del contesto; nel rapporto con lo spazio circostante, spesso

4 Gullini G., *Archeologia: dalla conoscenza alla conservazione*, in "Sylloge Archeologica. Cultura e processi della conservazione" di Sposito A. e AA. VV., DPCE, Palermo 1999, p. 18.

5 Sposito A. e AA. VV., *Sylloge Archeologica. Cultura e processi della conservazione*, DPCE, Palermo 1999, p. 88.

6 De Miro E., *Musealizzazione all'aperto. Esempi da Agrigento*, in Amendola B., Cazzella R., Indrio L. (a cura di) "I siti archeologici: un problema di musealizzazione all'aperto. 1° Seminario di Studi", Multigrafica, Roma 1988, pp. 150-153.

7 Caldo C., Guarrasi V., *op. cit.*

incompatibile e di disturbo; nella progettazione degli accessi, che diviene parte integrante del graduale passaggio mentale verso una realtà differente e lontana nel tempo. In tal senso, la realizzazione di musei nei siti archeologici senza dubbio favorisce questi obiettivi e garantisce una migliore contestualizzazione e appartenenza al luogo (10)⁸.

Questi aspetti così particolari della *conservazione* e della *valorizzazione* sono stati oggetto di studio condotto su alcuni siti archeologici siciliani dal gruppo di ricerca coordinato dal Prof. Alberto Sposito del Dipartimento di Progetto e Costruzione Edilizia di Palermo, di cui si ha testimonianza in numerose pubblicazioni monografiche e in articoli su riviste di settore. Di seguito verranno illustrati tre fra i progetti più significativi che hanno affrontato i temi della *valorizzazione* e della *fruizione*, come risposta alle esigenze dell'utenza (anche quella con ridotte capacità motorie), alle necessità di protezione, alle ricadute culturali ed economiche che il bene ha sul territorio e alla progettazione di artifici creativi e innovativi.

È da precisare che ogni sito, ogni città ritrovata o architettura ritrovata necessita di un progetto di valorizzazione specifico, in quanto il progetto è ripetibile solo nel metodo, poiché dipende da vari fattori legati al luogo, al tipo di fruibilità e di fruitore, alle esigenze di tutela, di salvaguardia e di gestione. I tre progetti sono tuttavia caratterizzati dalla ricerca di un comune e forte segno emblematico della contemporaneità, da sovrapporre a quello simbolico dell'architettura del passato. Gli artefatti elaborati costituiscono un apparato provvisorio, non invasivo, proprio perché proposti per luoghi che nel tempo potranno subire delle trasformazioni a causa di nuovi ritrovamenti e di nuovi scavi. In quanto è la creatività a stimolare nuove forme di fruibilità sono stati progettati artefatti che, oltre a migliorare l'organizzazione dello spazio con percorsi, itinerari e servizi di informazione, mirano a una fruizione non solo diurna ma anche notturna dell'area archeologica, utilizzando la *luce artificiale* come "materiale e dimensione del progetto per legarsi alla materialità dell'ambiente costruito".

La *luce*, artificio moderno e forte segno della contemporaneità, non più intesa come luce naturale, in quanto materiale-immateriale e simbolo per eccellenza dell'effimero, diviene forma significante del progetto di fruizione. La *luce* costituisce così il *trait d'union* con il passato, con quelle architetture in cui, a detta del Baudriard, come manifestazione naturale «interveneva liberamente divenendo funzione universale dell'evidenza delle cose e degli uomini» (1)⁹. Nel primo progetto, che ha visto l'utilizzo di questo artificio per il sito di *Morgantina*, si è ricercato il legame con il passato non nella suggestione che la luce può dare al visitatore, bensì nella possibilità di creare non solo percorsi luminosi ma principalmente di "scavare con la luce", restituendo al fruitore, all'uomo del presente, la lettura di ciò che l'uomo del passato aveva realizzato, quale effimera ma visibile riconfigurazione.

Quasi come un *cretto* di Burri, fasci di luce segneranno quelle che furono le vie principali e secondarie della città antica attraverso una gerarchia di corpi illuminanti che mirerà a evidenziare le vie principali dell'insediamento e quelle secondarie, che delimitano le *insulse*, le aree civili e quelle religiose. I fasci di luce saranno realizzati con l'impiego di fibre ottiche, unico sistema illuminante attualmente più flessibile e idoneo a rispondere alle diverse esigenze pur con una notevole complessità illuminotecnica e che garantisce il

8 De Giovanni G., *Valorizzazione e fruizione dell'architettura ritrovata*, in Sposito A. e AA. VV. "Morgantina e Solunto. Analisi e problemi conservativi", DPCE, Palermo 2001, pp. 109-118.

9 Baudrillard J., *Il sistema degli oggetti*, Bompiani Editore, Milano 1972.

rispetto del contesto ambientale e dei vincoli che un'area archeologica impone. Continue o puntiformi e intubate in sezioni di varia dimensione le fibre ottiche saranno supportate da strutture facilmente smontabili e reversibili, che delimiteranno i percorsi di visita e guideranno il visitatore attraverso un itinerario prestabilito. Una sorta di percorso notturno, una visita luminosa ai luoghi del passato che aumenterà il godimento del bene e migliorerà la fruibilità dello spazio, anche nel caso in cui l'area archeologica ospiti manifestazioni artistiche di varia natura.

Aree archeologiche e accessibilità

L'aver individuato alcuni aspetti relativi alla *valorizzazione* del patrimonio culturale e non ultimo quello legato al suo potenziale valore economico, porta necessariamente alla ricerca di azioni normative utili alla salvaguardia, alla sicurezza, al comfort ambientale e alla fruibilità dei beni culturali. Ciò si traduce in una maggiore 'visitabilità' delle aree di interesse storico e archeologico, intendendo per 'visitabilità' la possibilità, anche per le persone con ridotte capacità motorie o sensoriali, di accedere e di fruire agevolmente degli "spazi di relazione", secondo quanto sancito dall'art. 2 del D.M. n. 236 del 1989. Le difficoltà che si incontrano nel visitare le aree archeologiche sono costituite generalmente dal dover percorrere distanze di svariate centinaia di metri, anche su percorsi disomogenei e scomodi per chiunque, spesso composti da materiali lapidei non complanari. In questi casi, l'obiettivo di un miglioramento della 'visitabilità' può essere perseguito individuando fra gli itinerari di primaria importanza quelli più agevolmente percorribili. A volte può risultare conveniente ricercare luoghi o postazioni adatti a favorire una visione di insieme o panoramica, potenziando la fruizione del luogo in termini di comprensione dell'intero sito, ossia della sua struttura morfologica, stratigrafica, edilizia, storica, ecc. Questo nuovo modo di intendere la fruibilità muove dalla maturata crescita della cultura sull'accessibilità, ovvero dalla spinta verso l'obiettivo delle pari opportunità fra i cittadini. Oggi il concetto di "barriera architettonica" è superato e occorre acquisire concetti più ampi di fruibilità, di accessibilità e di sicurezza, lesivi del bene tutelato. L'azione di smantellamento di questa teoria interpretativa è iniziata ufficialmente con l'emanazione della legge n. 13 del 1989 e in particolare con quanto gli articoli 4 e 5 riportano¹⁰.

Allo stato attuale, con il recente D.P.R. n. 503 del 1996, è stato chiarito che gli aspetti

¹⁰ Il contenuto fortemente innovativo di questa legge prescrive che tutti gli spazi e gli edifici devono essere fruibili da normo-dotati e disabili in modo agevole e sicuro, che le nuove costruzioni, edifici residenziali e privati non residenziali, devono comunque essere accessibili o quanto meno visitabili e, solo nei casi di residenze private senza parti comuni, si prescrive che esse risultino almeno adattabili. Successivamente sono stati meglio precisati alcuni concetti base nell'art. 24 (comma 2, eliminazione e superamento delle barriere architettoniche) della legge n. 104 del 1992, legge quadro sull'handicap, che fissa i principi generali della materia inquadrandoli nell'ottica dei diritti dei disabili. Particolare importanza ha l'art. 4 che precisa alcuni criteri progettuali relativi all'adeguamento per l'accessibilità e la visitabilità di aree e spazi pubblici, oltre che per le opere di urbanizzazione a prevalente funzione pedonale (piazze, percorsi, aree verdi, ecc.). In questi casi, tra i quali rientrano anche le aree archeologiche, devono essere previsti itinerari accessibili che consentano anche a persone a mobilità ridotta "l'uso dei servizi, le relazioni sociali e la fruizione ambientale". L'art. 9 ribadisce ulteriormente che tutti gli elementi di arredo nonché le strutture anche commerciali da ubicare in spazi pubblici devono essere fruibili da chiunque; inoltre, le tabelle e i dispositivi segnaletici devono essere installati in modo da essere agevolmente visibili e leggibili e non essere fonte di intralcio anche a persone su sedia a rotelle. Il D.P.R. ha quindi reso esplicito che il problema dell'accessibilità e dell'eliminazione delle barriere architettoniche deve estendersi all'intero spazio urbanizzato e ai relativi sistemi di trasporto (in alternativa alla predisposizione di rampe non sempre risolutive, il decreto suggerisce anche l'uso di opportuni impianti meccanici di sollevamento quali ascensori, piattaforme elevatrici, ecc.). Un aspetto che va maggiormente attenzionato è il potenziamento delle caratteristiche attinenti il comfort ambientale, la sicurezza dei siti e l'agevole fruibilità degli stessi e delle relative attrezzature da parte di tutti i visitatori.

prestazionali della fruibilità devono essere in ogni caso garantiti nei confronti delle persone disabili svantaggiate nella mobilità, anche negli immobili con valore storico e nelle aree di interesse archeologico (art. 19). Potenziando la visitabilità e il comfort ambientale nelle aree archeologiche aumenterebbe concretamente la possibilità di utilizzazione di questi importanti beni culturali anche da parte delle persone anziane e da quelle che, in modo temporaneo o permanente, risultano svantaggiate per una ridotta capacità motoria o sensoriale (10)¹¹.

Occorre, pur nel rispetto dell'identità dei siti, predisporre progetti e individuare strategie operative finalizzate non solo alla manutenzione e alla valorizzazione ma a rendere maggiormente visitabili questi beni alla maggior parte degli utenti, individuando gli itinerari che di fatto sono più agevolmente percorribili e privi di ostacoli fisici. È possibile allora affermare che un corretto recupero e una salvaguardia attiva delle preziose risorse storico-archeologiche deve anche provvedere alla creazione di spazi adatti a incentivare le relazioni fra gli uomini con diverse esigenze, cercando di fornire pari opportunità per tutti i cittadini.

Un progetto per Morgantina

Morgantina è un sito archeologico monumentale fortemente emblematico, un insediamento ellenistico-romano, a pianta ortogonale di tipo ippodameo che ricade nel comune di Aidone in Provincia di Enna. Il sito è caratterizzato da due colline, che si affacciano su una grande *agorà*; delimitata da tre *stoai* e da una gradonata trapezia a tre lati, l'*ekklēsiastērion*.

L'origine della città risale alla tarda età del bronzo, con un insediamento più antico posto sulla collina denominata *La Cittadella*; in seguito, nei secoli VI e V a. C., con l'avvento della cultura greca il sito mostra chiari segni di ellenizzazione. Nel 458 a. C. sotto il capo siculo Ducezio, *La Cittadella* viene abbandonata e *Morgantina* è rifondata nel sito denominato *Sella Orlando* con pianta ortogonale 'moderna'. La caduta di Siracusa nel 211 a. C. (II guerra punica) da parte di Roma, trasforma la città con presenze architettoniche tipiche della cultura romana. L'ultimo periodo di vita urbana è da ritenersi intorno ai secoli II e I a. C., cui segue la decadenza e l'abbandono della città (Fig. 1).

Come per altri siti archeologici della Sicilia a *Morgantina* nessuna delle condizioni in precedenza specificate sugli obiettivi da perseguire per una corretta fruizione sono stati soddisfatti e al turista disorientato non è garantito neanche il soddisfacimento dei più elementari bisogni materiali e culturali. La Tabella II mostra per grandi linee i servizi presenti e le esigenze dell'area archeologica di *Morgantina*.

MORGANTINA - SCHEMA DEI SERVIZI		
SERVIZI PRESENTI	SERVIZI MANCANTI	SERVIZI DA MIGLIORARE
<i>parcheggio</i>	<i>recinzione delle aree e dei percorsi</i>	<i>biglietteria</i>
<i>biglietteria</i>	<i>nuovi percorsi</i>	<i>alloggio custode</i>
<i>alloggio custode</i>	<i>cartellonistica informativa</i>	<i>parcheggio</i>
<i>servizi igienici</i>	<i>area di sosta-belvedere</i>	
<i>area di sosta</i>	<i>illuminazione</i>	
	<i>arredi</i>	

Tabella II *Morgantina, tabella dei servizi. Visitatori nel 2000: paganti circa 12.100; non paganti circa 14.500.*

11 Sul tema dell'accessibilità confronta De Giovanni G., *Per una fruizione di qualità: requisiti, parametri e indicatori*, in Sposito A. e AA. VV. "Coprire l'antico", Dario Flaccovio Editore, Palermo 2004, pp. 99-114.

Dall'osservazione delle attuali condizioni di fruibilità dell'insediamento risulta evidente che la mancanza di un itinerario predefinito, l'insufficienza del parcheggio e della sua inopportuna collocazione, l'inadeguatezza della strada di accesso (attualmente transitata oltre che da pedoni, da veicoli e da animali da pascolo) e la totale assenza di servizi, atti a soddisfare le esigenze più elementari, non consentono al visitatore di trovarsi nelle condizioni migliori per il godimento di un bene di così grande interesse culturale. È indispensabile, pertanto, determinare un nuovo itinerario di fruizione che identifichi il percorso più idoneo per la conoscenza durante la visita, garantendo che l'accessibilità sia «compatibile con la conservazione delle caratteristiche proprie degli ambienti naturali e non deve di conseguenza richiedere interventi che li modifichino in misura significativa» (3)¹². A tal fine, il progetto per *Morgantina* mira a risolvere le esigenze primarie di una fruizione adeguata, puntando al rispetto delle preesistenze monumentali e alla valorizzazione del paesaggio in una proposta di itinerario che, durante la visita, pone in risalto le vedute migliori per il massimo apprezzamento delle qualità dell'insediamento e del suo incomparabile paesaggio naturale.

Nel formulare una ipotesi di itinerario il problema principale da affrontare è la formazione dei percorsi. Nelle aree che racchiudono antichi insediamenti non di rado i percorsi vengono individuati nel tracciato viario originario per dare al visitatore la percezione della struttura e dell'impianto primitivo della città. Soluzione obbligata per città come Pompei, Ercolano, Ostia Antica o Aquileia, dove le antiche strade sono per la maggior parte accessibili, o per siti come Selinunte, nei quali l'antica rete viaria appare chiaramente individuabile. Anche a *Morgantina* è possibile rifarsi a questa tendenza, grazie al tracciato urbano messo in luce dagli studiosi, basando la proposta di nuovo itinerario sulla ripresa parziale della maglia viaria ortogonale della città antica, limitandola all'area interessata dall'intervento. Tale soluzione, oltre a creare le condizioni più favorevoli alla costituzione di un itinerario fruitivo, risponde anche a una funzione didattica, configurando la pianta della città come un'opera di storia dell'arte (5)¹³. Per la formazione dei percorsi sul tracciato originario è evidente comunque che il progetto non propone di riportare alla luce oggettivamente i tratti ancora coperti, ma soltanto di delinearne i contorni sul terreno, come in un ricalco, con il supporto delle ipotesi avanzate dagli archeologi e creando la traccia per eventuali scavi futuri: una sorta di riconfigurazione superficiale dell'antico tracciato.

A *Morgantina* nell'impianto originario di tipo ippodameo i due assi viari principali di collegamento tra l'*agorà* e le aree limitrofe erano costituiti dalle *plateiai*, di cui alcuni tratti sono stati riportati alla luce, in particolare un notevole tratto della *plateia* denominata *A* e di uno *stenòpòs* del quartiere residenziale occidentale, in cui è visibile la pavimentazione in ciottolato con tratti di roccia spianata. Nella proposta di fruizione si restituisce così ai due assi il loro ruolo originario, costituendone i percorsi principali di entrata e di uscita all'insediamento, in cui si innestano gli *stenòpòi*, che rappresentano i percorsi secondari di visita puntuale alle emergenze monumentali. A differenza dell'itinerario attuale, che dal parcheggio conduce direttamente all'*agorà* dopo un lungo tratto pedonale, durante il quale non si ha la percezione progressiva della città, il nuovo itinerario pone l'ingresso

12 Monzello E., Pollo R., *Fruibilità dei sentieri-natura*, in L'ARREDO DELLA CITTÀ n. 11, aprile/maggio 1989, p. 126.

13 Cfr. Ungers O. M., *Architetture 1951-1990*, Electa, Milano 1991, p.196.

all'area degli scavi sulla *plateia* denominata *B*, asse che attraversa il quartiere residenziale della Collina Ovest. Questa nuova localizzazione dell'ingresso si è rivelata soluzione ideale per una migliore e più suggestiva fruizione; infatti, percorrendo la *plateia B*, prima di giungere all'*agorà*, si ha la possibilità di attraversare gli scavi del *quartiere residenziale* solitamente escluso dall'itinerario, non essendo accessibile alla visita da nessun altro punto. Inoltre, dalla sommità della Collina Ovest si ha il privilegio di godere di una splendida vista panoramica, attualmente negata al visitatore, dell'*agorà* e del *quartiere residenziale* della Collina Est, cui l'Etna e l'antico insediamento della *Cittadella* fanno da sfondo.

A tale scopo, per accrescere il piacere di questa veduta, sono stati posizionati due gazebi prefabbricati, facenti parte degli elementi di arredo appositamente progettati per questo sito, che assolvono alla funzione di belvedere e di luogo di sosta prima di raggiungere l'*agorà*. Gli stessi componenti prefabbricati, impiegati modularmente, danno origine ad altre tipologie che assolvono diverse funzioni, ospitando i servizi igienici, i depositi, i punti di informazione turistica, l'alloggio del custode e gli impianti elettrici di alimentazione. A tali componenti di arredo si aggiunge la progettazione di nuovi, più idonei e funzionali oggetti di servizio che completano la fruizione dell'intera area: segnaletica informativa e didattica, cestino portarifiuti, panchina per sedersi o sdraiarsi, fontanella a bere. Ultimata la visita si ritorna attraverso la *plateia A*, percorrendo il primo tratto originario da cui è possibile ammirare altre suggestive vedute.

Individuato il nuovo itinerario da far percorrere al visitatore, è stato ricercato il sistema costruttivo più idoneo a non alterare le caratteristiche ambientali e morfologiche del sito, evitando sovrapposizioni di elementi che ne comprometterebbero la reversibilità. La soluzione più adeguata è sembrata quella di evidenziare il tracciato urbano, liberandolo prima dalla vegetazione (soluzione peraltro adottata in altri siti archeologici) e ricoprendolo dopo lieve battitura con un modesto strato drenante di ghiaia. Il contrasto cromatico fra il verde delle *insulae* e il colore della ghiaia renderà così visibile il tracciato nelle ore diurne. Su tale tracciato sono posizionate specifiche passerelle modulari in acciaio zincato con piano di calpestio in legno, che hanno la caratteristica di adattarsi a qualsiasi condizione morfologica del terreno e di permettere una comoda percorribilità anche alle più svantaggiate categorie di utenti. L'intero sistema è di facile manutenzione e può essere rimosso in qualsiasi momento nell'eventualità di scavi futuri. Analogamente ai marciapiedi, lungo i bordi delle strade originarie due file di passerelle corrono parallele seguendo i margini delle *insulae* per agevolare la fruizione delle loro emergenze. All'interno dell'*agorà*, invece, la soluzione progettuale consiste nell'evidenziare il profilo originario degli edifici che ne costituiscono i confini, servendosi del contrasto cromatico fra prato verde e terra-battuta e nell'affidare sempre alle passerelle la fruizione pedonale.

La ripresa dell'antico tracciato per la formazione dei percorsi, da effettuarsi nelle ore notturne con l'ausilio della luce, vede nell'impiego delle fibre ottiche il sistema per evidenziare il disegno urbano con una linea di luce continua, che, oltre a segnare i contorni delle vie illuminando al contempo i percorsi, assolve anche a esigenze sia didattiche sia funzionali. In questo particolare caso, nessuna soluzione che utilizzasse sorgenti luminose tradizionali risponderebbe a tutti i requisiti imposti in un sito particolare come un'area archeologica: la facilità di montaggio e di smontaggio, l'ottima e lunga durata, il minimo ingombro, l'alimentazione, la flessibilità, il trasporto di calore, di energia elettrica o di

radiazioni. L'artificio così si risolve nell'impiego di fibre ottiche continue o puntiformi; un sistema non tradizionale che appartiene ancora al campo dell'innovazione tecnologica, la cui fattibilità è stata resa possibile grazie alla *Philips Lighting Italiana*, che ne ha curato il calcolo illuminotecnico e gli aspetti tecnico-costruttivi. Il corpo illuminante di questo sistema è costituito da un cavo che trasporta soltanto luce lungo la fibra, senza trasporto di energia elettrica, né calore, né emissione di radiazioni di alcun tipo. Il materiale con cui la fibra è realizzata la rende, inoltre, flessibile, facile da installare e da smontare e nelle ore diurne risulta praticamente invisibile, data la sua trasparenza.

Questa scelta innovativa vuole così «mettere in evidenza significativamente un'appropriata cultura della luce per il momento storico che viviamo» (4)¹⁴. Inoltre, la passerella, utilizzata per la fruizione pedonale dell'intera area degli scavi, si è rivelata anche la soluzione ottimale per trasportare il sistema di illuminazione scelto, per assolvere alla doppia finalità di delineare i contorni del tessuto viario con una linea di luce continua e per fornire una guida luminosa durante la fruizione notturna.

A tale scopo, la fibra ottica sulla passerella trova diverse forme di alloggiamento sul ciglio e sotto il bordo in sistemi continui diffusi e puntiformi d'illuminazione. Nello specifico le fibre continue servono a evidenziare il tracciato nelle ore notturne essendo visibili dall'alto; mentre quelle diffondenti illuminano in modo radente la parte centrale delle vie senza essere visibili dall'alto per non interferire con l'effetto grafico delle prime. Nell'*agorà*, infine, le fibre puntiformi, dette 'a terminale' e collocate in un carter sul ciglio della passerella, simulano il suggestivo effetto della fiaccola e abbinata a fibre diffondenti illuminano in modo radente il percorso. L'uso delle passerelle naturalmente non è previsto in corrispondenza dei tratti viari originati riportati alla luce, che dopo un accurato restauro della pavimentazione risulteranno praticabili; in questo caso il sistema di illuminazione è reso autonomo mediante l'uso di un carter fissato al suolo con picchetti (Fig. 2)¹⁵.

Un progetto per Mozia

Il secondo progetto illustrato, oltre a indagare sulle problematiche specifiche relative all'itinerario di visita del sito, ha sviluppato una proposta che prevede sistemi e tecnologie innovative per offrire risposte adeguate alle esigenze del trasporto e della mobilità dei visitatori-fruitori, ciò a causa del particolare contesto del sito archeologico portato alla luce su una piccola isola all'interno della laguna naturale dello Stagnone nella Provincia di Trapani.

Per la sua posizione strategica l'isola di *San Pantaleo*, meglio conosciuta come *Mozia*, fu scelta come approdo e base commerciale dai mercanti-navigatori Fenici, che la fondarono alla fine dell'VIII sec. a. C., divenendo luogo di transito obbligato per le rotte commerciali dirette verso la Spagna, la Sardegna e l'Italia Centrale. La presenza dei Greci, con cui i Fenici avevano rapporti anche commerciali, per alterne vicende provocò la distruzione di *Mozia* da parte di Dionisio di Siracusa nel 397 a. C. I superstiti, rifugiatisi sulla vicina terraferma, fondarono la città di *Lilibeo*, l'odierna Marsala. La città di *Mozia* si presentava

14 Baroni D., *Progettare la Luce*, in "Pensate, prodotte, illuminate", Edizioni Lybra Immagine, Milano 1990, p. 13.

15 Le immagini sono tratte dalla Tesi di Laurea di Anna Maria Ferlito dal titolo *Itinerario di arredo per una fruizione turistica diurna e notturna del sito archeologico di Morgantina*, discussa alla Facoltà di Architettura dell'Università degli Studi di Palermo, relatori Prof. Arch. A. Sposito e Prof. Arch. G. De Giovanni, correlatori Prof. Ing. A. Milone, Ing. A. Pignedoli e Arch. A. S. Vitale, A.A. 1994-1995.

con una cinta fortificata, ritmata da torri di vedetta, che seguiva il perimetro dell'isola e si apriva a Nord e a Sud con due porte di accesso. Dalla *Porta Nord* si raggiungeva la terraferma per mezzo di una strada sommersa lunga km 7, conosciuta come *strada romana*. Agli inizi del Novecento *Mozia* venne acquistata da Giuseppe Whitaker, uomo di cultura che condusse i primi scavi e costruì il Museo Archeologico.

La piccola isola si trova all'interno della *Riserva Orientata dello Stagnone*, istituita nel 1984 e compresa in km 11 tra Marsala e Capo San Teodoro con fondali profondi da m 0,50 a 0,90 e altri navigabili oltre il m 1,50 (Fig. 3-4).

Fanno da confine con la terraferma le distese delle *Saline*, che per oltre km 30 da Trapani a Marsala geometrizzano, trasformano e regolarizzano la costa, ritmate dai mulini a vento non più in funzione. Forse impiantate dagli stessi Fenici, sono citate per la prima volta da geografo arabo *Abu 'Abn Allah Muhammad al Idrisi* o *El Edrisi* vissuto dal 1100 al 1166, che ne riporta testimonianza già nel periodo del regno normanno (1154). Poco sfruttate dai romani, come si evince dagli scritti di Plinio il Vecchio, con gli Svevi ritornano a essere rivalorizzate e ampliate, anche grazie all'aumento del prezzo del sale. In seguito, dopo alterne vicende, nel 1818 sotto il Regno di Napoli da private passano a monopolio di stato. Oggi, ritornate a proprietà privata, continuano a funzionare con sistemi di raccolta e di produzione, che alternano tecnologie moderne a quelle tradizionali in cui l'uomo ridiviene l'unico protagonista (Fig. 5).

Per il progetto di fruibilità di un sito particolare circondato dal mare e dal paesaggio artificiale delle *Saline* di incomparabile fascino, ci troviamo di fronte a due ordini di problematiche: la 'mobilità' del fruitore, che dalla terraferma deve raggiungere *Mozia*, e la 'visita' dell'isola, quasi un percorso circolare dalla difficile razionalizzazione, che inizia e termina nell'agglomerato di edifici che ospitano la Fondazione Whitaker proprietaria dell'Isola, il Museo (con la bellissima statua del *Giovanetto di Mozia*), le case dei custodi e degli archeologi, il deposito e i servizi.

La proposta prevede un itinerario sull'isola, che oltre a razionalizzare la visita e a fornire aree di sosta, utilizza un sistema molto semplice di passerelle amovibili in acciaio e calpestio in legno per agevolare il percorso di visita solo in alcuni tratti del sito. Inoltre, un impianto con fibre ottiche puntiformi non invasive servirà unicamente per l'indicazione dei percorsi nelle ore precedenti la chiusura del sito e non più, come nel precedente intervento, per la lettura dell'urbano. A quanto proposto, si affianca lo studio sulle problematiche relative alla mobilità dei visitatori che si è concretizzato nel progetto di un battello e di due imbarcaderi,

MOZIA - SCHEMA DEI SERVIZI		
SERVIZI PRESENTI	SERVIZI MANCANTI	SERVIZI DA MIGLIORARE
<i>biglietteria per trasferimento con battello (a terra)</i>	<i>recinzione delle aree e dei percorsi</i>	<i>biglietteria</i>
<i>biglietteria area archeologica (sull'isola)</i>	<i>nuovi percorsi</i>	<i>imbarcaderi</i>
<i>museo</i>		<i>battello</i>
<i>laboratorio archeologico</i>		<i>cartellonistica informativa</i>
<i>deposito reperti</i>		<i>arredi</i>
<i>alloggio custode</i>		
<i>servizi igienici</i>		
<i>area di sosta</i>		

Tabella III *Mozia, tabella dei servizi. Visitatori nel 2000: paganti circa 50.000; non paganti circa 20.000.*

quello a terra e quello sull'isola. Quindi un progetto forte in cui la modernità e la tecnologia sono indispensabili per la risoluzione dei problemi legati all'imbarco, all'approdo e al mezzo più adeguato di trasporto per mare, rispondente a varie esigenze, non ultime quelle di favorire la visita anche ai visitatori con ridotte capacità motorie (cfr. Tabella III).

La proposta avanzata per la mobilità e il trasferimento ha individuato in un battello a doppia prua, con scafo dalla forma a trimarano, la soluzione più idonea alle esigenze della fruizione e del movimento negli stretti canali in cui l'eccessivo moto ondoso risulterebbe nocivo per l'ambiente (Fig. 6)¹⁶.

La particolare sezione adottata ha permesso di avere un giusto dimensionamento del volume immerso, degli spazi necessari per l'alloggio dei propulsori, dei posti a sedere (24 con due stalli per portatori di handicap) e delle dotazioni di bordo. Il battello, a causa della larghezza del canale, che nel punto più stretto è di 10 metri (con fondali di circa 2 metri), è stato dimensionato con una lunghezza di 8 metri e una larghezza di 4, per permettere il passaggio contemporaneo di due battelli.

Per quanto riguarda l'imbarco a terra il progetto, oltre a prevedere la sistemazione del parcheggio in prossimità di un edificio esistente adibito a bar-ristorante, risolve con una struttura in acciaio e pannelli in sandwich coibentati la mancanza di una biglietteria per il trasferimento e la visita di *Mozia*, fornita anche di un piccolo punto informazioni e shopping, che nella forma e nella grande copertura ad ombrello rovesciato rievoca i mulini a vento delle *Saline*; due passerelle mobili di tipo diportistico permettono l'accesso al battello, assorbendo le variazioni del livello di marea (circa 50 centimetri). Sull'isola un pontile in acciaio, con due passerelle e protetto da teloni amovibili, ricalca in pianta la forma del precedente in conci di tufo, distribuendo ordinatamente l'arrivo e l'imbarco dei visitatori¹⁷.

Un progetto per le Cave di Cusa

Terzo esempio di progettazione mirata alla valorizzazione del patrimonio archeologico e al miglioramento della fruizione per gli utenti-visitatori è quello elaborato per il sito archeologico delle *Cave di Cusa*.

Le *Cave*, nel Comune di Campobello di Mazara in Provincia di Trapani, presentano un fronte di estrazione lungo più di 1300 metri, da cui si estraeva una pietra calcarea friabile, usata per i templi della vicina *Selinunte*. Le *Cave* rimasero in attività per un periodo che va dal 508 al 409 a. C., anno in cui vennero abbandonate a causa della distruzione di Selinunte ad opera di Cartagine (Fig. 7).

L'area archeologica costituisce sicuramente un caso eccezionale di bene culturale in quanto luogo da sempre presente nel territorio e nella memoria storica, perché non portato alla luce con operazioni di scavo. Un luogo, la cui estensione in lunghezza, costituisce l'aspetto più particolare preso in considerazione nel progetto di valorizzazione, unitamente alla cruda bellezza del paesaggio, con l'obiettivo di restituire al fruitore una completa lettura del processo estrattivo.

¹⁶ Per la progettazione del battello si è avvalsi della collaborazione dei designers nautici, Attilio Albergiani e Benedetto Inzerillo.

¹⁷ Le immagini sono tratte dalla Tesi di Laurea di Ignazio Baglio e Maria Ciotta dal titolo *Valorizzazione e fruizione dell'Isola di San Pantaleo (Mozia)*, discussa alla Facoltà di Architettura dell'Università degli Studi di Palermo, relatore Prof. G. De Giovanni e correlatore Dott.ssa M. L. Famà, A.A. 2000-2001.

Questi i presupposti per un progetto di fruibilità, che non ha creato artifici all'interno del sito, ma si è limitato a intervenire solo in prossimità dei due contrapposti ingressi alle *Cave* con l'inserimento di piccoli servizi per la recettività, di cui il sito è totalmente privo, necessari a garantire adeguata accoglienza, servizio e custodia.

È stata, inoltre, studiata l'organizzazione di un itinerario di visita come momento importante per permettere al visitatore di conoscere i vari *Settori* (così come sono indicati dagli archeologici) spesso non completamente visitabili, perché difficili da raggiungere. Semplici cordonate o piccole rampe, con strutture simili a quelle progettate per il sito di *Morgantina*, serviranno al superamento delle differenze di quota (5÷7 metri), presenti in un territorio così accidentato. Anche in questo progetto, come a *Mozia*, la *luce* diviene unicamente elemento tenue e puntiforme, non invasivo e di servizio per facilitare l'individuazione dei percorsi nelle ore che precedono il tramonto o nel caso di manifestazioni artistiche o di spettacoli, che potrebbero essere svolti in particolari e scenografiche aree del sito¹⁸.

Conclusioni

È proprio la creatività, riscontrabile in questi tre esempi, che stimola non solo ipotesi conservative e di restauro, ma nuovi progetti di fruibilità, nuovi piaceri che un bene archeologico-monumentale può trasmettere. Se riconosciamo al patrimonio culturale un elevato valore sia sociale sia economico-turistico, anche un bene archeologico può essere considerato come una forma di capitale, che avrà un valore crescente in relazione all'interesse e al contributo che la società intenderà investire. Sarà così possibile programmare una strategia di sviluppo economico incentrata sulla valorizzazione dei beni culturali e controllare il tipo e il livello degli impatti prodotti sul territorio e sul sistema sociale ed economico. In particolare, andrebbero valutati gli effetti nel settore del turismo, attraverso strumenti adeguati, come l'analisi costi/benefici o come l'analisi multicriteriale, che è in grado di cogliere meglio la multidimensionalità del patrimonio culturale. Naturalmente il diverso valore economico dei beni culturali dipenderà molto dal livello di apprezzamento della qualità del sito, che è subordinata, a sua volta, alla capacità di gestire adeguatamente le risorse, senza alterare il sito stesso e il territorio su cui insiste. Una gestione che risulta difficile proprio perché relativa a un bene comune, in cui entrano a fare parte problematiche di natura politica, territoriale e locale, che confluiscono nell'accezione più nota e estesa di *paesaggio*.

Bibliografia

- (1) Baudrillard J., *Il sistema degli oggetti*, Bompiani Editore, Milano 1972.
- (2) De Miro E., *Musealizzazione all'aperto. Esempi da Agrigento*, in Amendolea B., Cazzella R., Indrio L. (a cura di) "I siti archeologici: un problema di musealizzazione all'aperto. 1° Seminario di Studi", Multigrafica, Roma 1988.
- (3) Monzello E., Pollo R., *Fruibilità dei sentieri-natura*, in L'ARREDO DELLA CITTÀ n. 11, aprile/maggio 1989.
- (4) Baroni D., *Progettare la Luce*, in "Pensate, prodotte, illuminate", Edizioni Lybra Immagine, Milano 1990.
- (5) Ungers O. M., *Architetture 1951-1990*, Electa, Milano 1991.
- (6) Caldo C., Guarrasi V., *Beni Culturali e Geografia*, Pàtron editore, Bologna 1994.
- (7) Rizzo F., *Economia e politica archeologica*, in Atti del Seminario "Archeologia in Luce", Palermo 1996.

¹⁸ Le immagini sono tratte dalla Tesi di Laurea di Angela Arcuri e Pia Liberto dal titolo *Valorizzazione e fruizione delle Cave di Cusa*, discussa alla Facoltà di Architettura dell'Università degli Studi di Palermo, relatore Prof. Arch. G. De Giovanni, correlatore Prof. S. Tusa, A.A. 1998-1999.

- (8) Gullini G., *Archeologia: dalla conoscenza alla conservazione*, in AA. VV. "Sylloge Archeologica. Cultura e processi della conservazione", Palermo 1999.
- (9) Sposilo A. e AA. VV., *Sylloge Archeologica. Cultura e processi della conservazione*, DPCE, Palermo 1999.
- (10) Cfr. De Giovanni G.: *Beni culturali e fruizione*, in AA. VV. "Morgantina, Architettura e città ellenistiche", Alloro, Palermo 1995; *Un progetto di fruizione per Morgantina*, in AA. VV. "Sylloge archeologica. Cultura e processi della conservazione", DPCE, Palermo 1999; *Mozia: valorizzazione e fruizione dell'architettura ritrovata*, in GIORNALE DELL'ARCHITETTURA n. 25, Medina, Palermo 2000; *Per una valorizzazione dell'architettura ritrovata*, in ARCHITETTURACITTÀ n. 1-2, Agorà, La Spezia 2000; *Valorizzazione e fruizione dell'architettura ritrovata*, in AA. VV. "Morgantina e Solunto. Analisi e problemi conservativi", DPCE, Palermo 2001; *Laboratorio di architettura. Processi e metodi di una cultura tecnologica*, Documenta, Comiso, 2001; *Percorsi extramoenia*, in ARCHITETTURACITTÀ n. 5, Agorà, La Spezia 2002; *Fuoricittà. Passaggio per Mozia*", in ARCHITETTURACITTÀ n. 5, La Spezia 2002, pp. 78-83; *Per una fruizione di qualità: requisiti, parametri, indicatori*, in AA. VV. "Coprire l'antico", Dario Flaccovio editore, Palermo 2004; *Architettura dettagliata. Appunti per una progettazione esecutiva*, il Prato editore, Saonara (PD) 2005; *Nuove tecnologie per la fruizione e la valorizzazione dei siti archeologici: Morgantina e Mozia*", in AIV "Proceedings of: 2nd International Workshop on: Science, Technology an Cultural Heritage", Catania Novembre 9-11 2005, ARCA, Catania 2006, pp. 43-51; *Percorsi extramoenia. Tecnologie innovative per la città ritrovata*", in Notiziario AGATHÓN del Dottorato di Ricerca in "Recupero e fruizione dei contesti antichi", D.P.C.E., Palermo 2006, pp. 11-13; *Gli operatori nell'architettura antica*, in A. Sposito "Tecnologia Antica. Storie di procedimenti, tecniche e artefatti", Dario Flaccovio editore, Palermo 2007, pp. 75-118; *Two examples of stone building systems*, in "Archaeological restoration, from Sicily to Gotland", Editor Tor Broström Heikki Ranta, Visby (Sweden) 2007, pp. 6-26; *Percorsi accessibili e contesti antichi: tecnologie innovative per la città ritrovata*", in "Arte senza barriere" atti del Convegno "Le città invisibili. Arte e diversabilità, Palermo 5-6 Dicembre 2006", Grafiche Avanzato, Canicattì 2007, pp. 56-64.