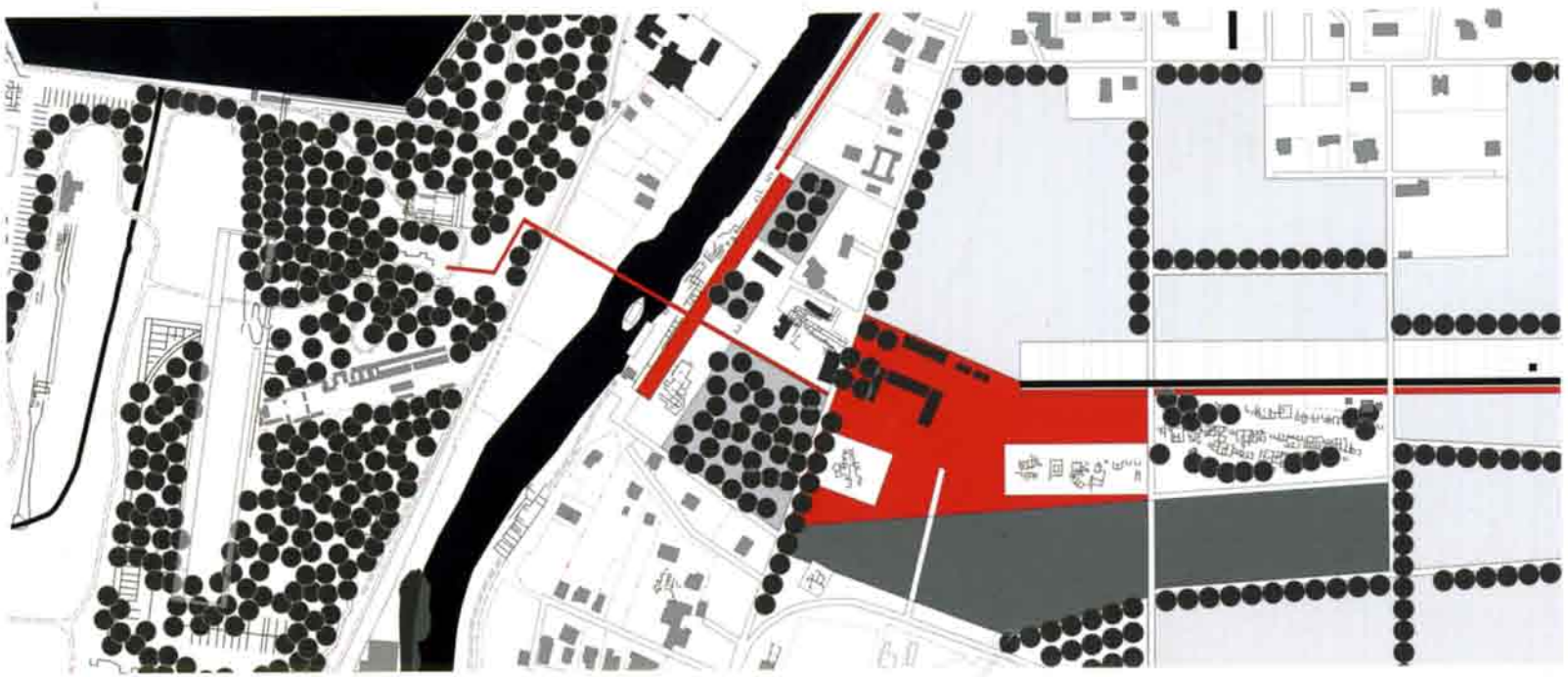
Portus, Ostia Antica, via Severiana

a cura di
Andrea Bruschi

Il Sistema archeologico paesaggistico della linea di costa di Roma imperiale



Quodlibet **DiAP PRINT** / PROGETTI 8

Portus,
Ostia Antica,
via Severiana

Il Sistema archeologico paesaggistico della linea di costa di Roma imperiale

a cura di
Andrea Bruschi

Quodlibet

DiAP Dipartimento di Architettura e Progetto
Direttore Piero Ostilio Rossi

Sapienza Università di Roma

DiAP PRINT / PROGETTI
Collana a cura del
Gruppo Comunicazione del DiAP
Coordinatore Orazio Carpenzano

COMITATO SCIENTIFICO

Carmen Andriani
Renato Bocchi
Alessandra Muntoni
Franco Purini
Joseph Rykwert
Andrea Sciascia
Ilaria Valente
Herman van Bergeijk
Franco Zagari

Ogni volume della collana è sottoposto alla revisione di referees esterni al Dipartimento di Architettura e Progetto scelti tra i componenti del Comitato Scientifico.

IN COPERTINA
A. Bruschi, Concept della strategia di intervento del Sistema archeologico paesaggistico nel tratto compreso fra la necropoli di Portus e il ponte di Matidia, 2015

© 2015
Quodlibet srl
via Santa Maria della Porta, 43
Macerata
www.quodlibet.it

PRIMA EDIZIONE
novembre 2015

ISBN
978-88-7462-718-9

Indice

7 STRATEGIE DI UNA RICERCA
Piero Ostilio Rossi

Archeologia

13 IL PROGETTO DI ARCHITETTURA TRA TESTI ARCHEOLOGICI E RISCRITTURE ANALOGICHE
Lina Malfona

21 SITI ACHEOLOGICI IN RETE. UN'ANALISI COMPARATA PER LA CREAZIONE DI UN SISTEMA CULTURALE INTEGRATO
Alessandra Capanna

31 IL TERRITORIO DI OSTIA E PORTUS. CONTINUITÀ ANTICHE E DISCONTINUITÀ MODERNE
Carlo Pavolini

Tavole. Parchi archeologici (p. 36); Archeologia (p. 42)

Territorio

49 FORTE/FRAGILE. UN TERRITORIO IN TRASFORMAZIONE
Dina Nencini

55 IL TERRITORIO OSTIENSE. MOBILITÀ E PROBLEMI INFRASTRUTTURALI
Andrea Bruschi

Tavole. Territorio (p. 64)

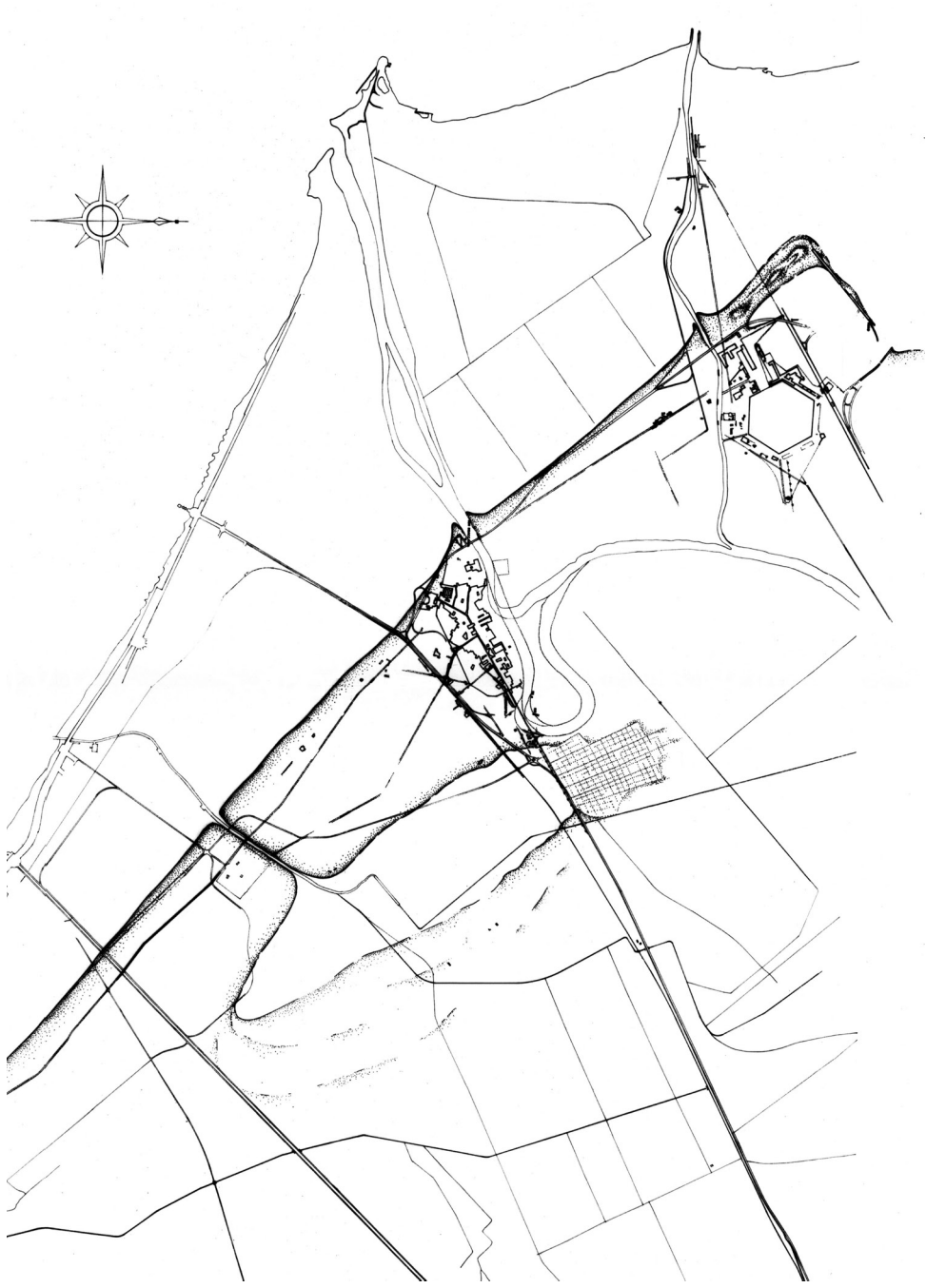
Strategia

75 IL PROGETTO PER IL PARCO DEL PORTO DI TRAIANO, VENTICINQUE ANNI DOPO
Piero Ostilio Rossi

85 LA COSTRUZIONE DI UN SISTEMA ARCHEOLOGICO OSTIENSE. MOTIVAZIONI, FINALITÀ, STRATEGIA
Andrea Bruschi

97 IL PAESAGGIO VEGETALE DELL'ASSE OSTIA ANTICA-PORTUS: STORIA, VALORI NATURALISTICI E APPUNTI PER UN PROGETTO
Goffredo Filibeck

Tavole. Progetto P+R 1990 (p. 106); Progetto Aymonino 1997 (p. 111); Elementi della rinaturalizzazione (p. 112); Strategia del Sistema archeologico paesaggistico della linea di costa di Roma imperiale 2015 (p. 116)



SITI ARCHEOLOGICI IN RETE. UNA ANALISI COMPARATA PER LA CREAZIONE DI UN SISTEMA CULTURALE INTEGRATO

Alessandra Capanna

Come Beni Culturali, il museo e il parco archeologico non hanno avuto un riconoscimento istituzionale da parte dello Stato fino all'emanazione del decreto-legge 42/2004, il Codice dei Beni Culturali e del Paesaggio noto come "Codice Urbani". Non vi è infatti traccia di esso né nelle leggi fondative del 1939, né nel DPR 805/1975 che istituiva formalmente il Ministero dei Beni Culturali e Ambientali[1]. Strettamente collegati alle competenze delle Soprintendenze Archeologiche locali insieme agli scavi, i grandi sistemi archeologici, beni culturali per antonomasia, perché coniugano valori artistici e naturalistici, si pongono proprio per questo in una terra di mezzo tra valorizzazione del patrimonio storico e tutela dell'ambiente, coinvolgendo istituzioni diverse, con interessi complementari relativamente alla gestione del territorio e del suo pregio.
Secondo il decreto Urbani dunque, vero riferimento legislativo che attribuisce al Ministero per i Beni e le Attività Culturali il compito di tutelare, conservare e valorizzare il patrimonio culturale del nostro Paese, i parchi archeologici e culturali sono zone da destinare nella loro globalità alla fruizione collettiva con la finalità di potenziare e consolidare l'identità della comunità locale e dei luoghi. Il decreto, all'articolo 101, lettera e), definisce il parco archeologico "un ambito territoriale caratterizzato da importanti evidenze archeologiche e dalla compresenza di valori storici, paesaggistici o ambientali, attrezzato come museo all'aperto". Il bene archeologico quindi è imprescindibile dal contesto paesaggistico.
Il parco-museo archeologico, perfettamente coerente con la definizione generale di base del museo, come si apprende dalla filosofia della legge del 1939, è struttura che custodisce oggetti provenienti dall'antichità, in attesa o già oggetto di operazioni di restauro. Analogamente, come sistema territoriale è oggetto esso stesso di tutte queste azioni, imponendo al fenomeno un carattere di interscalarità, o meglio ancora di a-scalarità che fonde la tutela del paesaggio naturale, di quello storico, di quello culturale, dalla dimensione minuta del reperto a quella estesa dell'ambiente.
Il parco archeologico non è un semplice oggetto proveniente dal passato, né un edificio di cui preservare le caratteristiche storiche; non è una città da pianificare e tutelare; non è semplicemente un parco; è un bene storico-paesaggistico che tutte queste cose contiene contemporaneamente e alimenta.
Partendo quindi dal concetto di valorizzazione di un patrimonio che al contempo richiede costi e tempi di gestione, in questa riflessione sul carattere dell'organismo, associando il comma del Decreto Urbani e la definizione generale del

P. Fidenzoni, E. Gusmano, Carta del Lido di Roma antica, 1968.

museo, si concepisce il parco archeologico come *museo diffuso sul territorio*, ovvero una rete di siti per attivare la memoria del territorio attraverso il progetto di architettura. In questa ottica si adotta una sorta di prospettiva inversa, quella che attraverso l'istituzione del parco archeologico e delle sue strutture integrate, perviene alla valorizzazione del sito, attivando buone pratiche che dall'uso diversificato dei siti producano risorse da impiegare per la tutela e la valorizzazione.
L'attività di ricerca e di musealizzazione del patrimonio archeologico, che certamente prevede anche l'organizzazione dei parchi archeologici, era già prevista dalla Carta di Atene del 1931, primo e importantissimo documento di una lunga serie che ha portato alla definizione della Convenzione per la Protezione del Patrimonio Archeologico Europeo a La Valletta, il 16 gennaio 1992.
Il quadro normativo molto articolato, che cerca di eliminare le contraddizioni in ambito internazionale, ha consentito di inquadrare principi internazionali da applicare in materia di scavi archeologici, adottatati dall'UNESCO nel 1956 e di realizzare un panorama composito di possibili soluzioni organizzative sotto l'egida dell'Organizzazione delle Nazioni Unite per l'Educazione, la Scienza e la Cultura. Patrimonio dell'umanità sono stati dichiarati 1007 siti di cui 779 culturali, 197 siti naturali e 31 siti misti[2]. Tra questi, per alcuni sistemi che uniscono valori storici e ambientali, si è già provveduto alla creazione di centri paesaggistico-archeologici come per Saalburg in Assia (figg. 5, 8), l'Archéodrome de Bourgogne, il Parco nazionale del Qumran presso il Mar Morto, il Parco nazionale del Peak District nel Regno Unito, il Centro Archeologico Europeo di Bibracte e in Italia la rete museale e naturale Belicina.
Ciascuno degli esempi citati non è confrontabile con gli altri, proprio per le singolari caratteristiche che ne fanno patrimonio unico, di conseguenza le decisioni, istitutive e programmatiche, evidenziano la necessità di valorizzarne l'unicità e metterla a sistema con le altre. Singolari e mirate saranno quindi anche le azioni progettuali il cui obiettivo comune dovrà essere quello di rendere fruibile il Sistema archeologico paesaggistico della linea di costa di Roma imperiale, per preservarne la memoria in una forma attiva, rifiutando un modello di tutela perseguita attraverso la conservazione che temendo il consumo e la perdita del bene se aperto al pubblico, ne impedisce l'accesso.
Il parco come bene culturale e la tutela del patrimonio archeologico come volano per la salvaguardia dell'ambiente attraverso il suo uso rappresentano un loop virtuoso che ha come conseguenza naturale la concezione di una rete di parchi archeologici, connessi sia fisicamente che virtualmente attraverso azioni progettuali che sfruttino le potenzialità dell'Information Technology.
La prefigurazione di un progetto di parco-museo diffuso sul territorio della *Coda della cometa*, lungo l'asse dell'antica via Flavia/Severiana, deriva dallo studio critico e dall'analisi selettiva di esempi realizzati in epoca recente, ma soprattutto dall'idea che il progetto contemporaneo valorizzi i contesti, siano essi storici, archeologici o paesaggistici.

Analisi, selezione, schedatura e comparazione di casi-studio. Gli esempi analizzati presentano una caratteristica comune, alle volte sottintesa, altre volte in qualche modo "involontaria": quella di essere fisicamente e/o virtualmente collegabili. Con "involontaria" si intende una potenzialità dei siti geograficamente vicini o contigui, collegabili con progetti a scala territoriale, di introdurre il tema del museo diffuso sul territorio, per il quale oggetto dell'esposizione è il paesaggio stesso, integrazione di valori naturalistici e storico-archeologici.
L'azione progettuale che viene immediatamente

suggerita dall'osservazione dei casi di seguito brevemente elencati e descritti, si dovrebbe svolgere a partire dalla individuazione di beni culturali (architettonici, archeologici e paesaggistici) anche già istituiti in Parchi e sottoposti a tutela, per creare sistemi più ampi con l'inserimento di insiemi progettati alle varie scale: dalla scala dell'edificio, che può essere prodotto di nuova costruzione o riuso di manufatti esistenti, all'attivazione di attività culturali connesse anche al turismo, alla temporanea custodia di materiali frutto di attività di scavo o di altre funzioni collegate all'istituzione stessa, alla realizzazione di postazioni museali multimediali, eventualmente collegati al sistema MUSEI-IT istituito dal MiBAC già nel 1998[3]. Una tipologia in parte innovativa che potrebbe avvalersi di tecnologie digitali avanzate, nel caso della creazione di più ampie connessioni a rete, parzialmente o totalmente virtuali, per rendere fruibili a distanza, collegandoli reciprocamente, anche Parchi archeologici omogenei come periodi storici e culture ma distanti geograficamente, come parte di altre reti, attivando un sistema di navigazione attraverso il web che metta in relazione il sito fisico con le altre località o con la stessa, ricostruita utilizzando i sistemi digitali di *renderizzazione*. Una *realtà aumentata* su dispositivi mobili o fissi che attivi virtuose sinergie con le *app* di dotazione personale e/o anche con le strumentazioni collocate in piccoli manufatti posti strategicamente in punti sensibili dei parchi che si giovino della *mixité* delle tematizzazioni (percorsi naturalistici, storici, attività legate al tempo libero e allo sport, alla cultura gastronomica ecc.) per un progetto di museo diffuso concepito come strumento di narrazione della storia dei luoghi attraverso le tracce dell'archeologia, ma anche attraverso le impronte antropologiche e il carattere che dalla storia ne è derivato.

Casi-studio. Il panorama nazionale e internazionale è ricco di siti archeologici[4]. Per la schedatura e l'analisi sono stati selezionati quei sistemi che corrispondono all'idea progettuale di realizzare un sistema integrato di parco come museo diffuso, all'interno di un sistema più ampio e ampliabile, secondo il criterio aperto tipico delle nuove tecnologie che nascono per creare connessioni.
Le schede dei sistemi archeologici dotati di queste caratteristiche, realizzate per la presente ricerca, contengono, oltre al repertorio iconografico, i dati sintetici relativi alla dimensione, al tipo di gestione e agli enti che ne sono responsabili, all'epoca storica e consistenza del bene, alle attività eventualmente inserite, oltre a quella di base di visita agli scavi, la loro eventuale interconnessione già attiva attraverso la rete internet, il numero di visitatori annuo e il costo del biglietto di ingresso.
Di seguito sono descritti alcuni esempi selezionati nelle reti campione analizzate. In particolare sono messi in evidenza quei casi che oltre a corrispondere ai criteri che si intendono applicare per il progetto, presentano una particolare attenzione per gli aspetti architettonico-paesaggistici.

Il Centro Archeologico Europeo del Mont Beuvray nel Grand Site de France (figg. 1, 4). Il Grand Site è un associazione francese in forma di network fondata nel 2000, finanziariamente supportata dal Ministero dell'Ecologia e dello Sviluppo Sostenibile e dal Ministero del Turismo. La struttura riceve contributi da compagnie pubbliche e private quali la Fondation Gaz e la Caisse des Dépôts e Consignations (una sorta di Cassa Depositi e Prestiti francese). Attraverso convegni internazionali e attività culturali, promosse e svolte all'interno dei siti già istituiti, favorisce un ampliamento della rete ad altre realtà europee. Ad oggi raccoglie quarantuno siti

di varia dimensione, epoca e natura, sul territorio francese, che condividono una comune filosofia: trasmettere il senso del luogo e l'ideale dello sviluppo sostenibile del paesaggio. Un paesaggio dichiarato "fragile, eccezionale, da proteggere, sublime o pittoresco, grandioso o intimo, incantato o calmo, ognuno con il suo proprio spirito distintivo, che viene presentato in forma interdisciplinare attraverso le immagini tratteggiate da pittori, poeti e scrittori come Cézanne per la Montagne Sainte-Victoire, Victor Hugo e Michelet per la Pointe du Raz"[5].
Oltre al paesaggio palustre della Camargue e allo storico complesso di Carcassonne, per citare solo due esempi tra i più conosciuti, sono parte del network cinque siti archeologici: il parco archeologico europeo di Bliesbruck-Reinheim, con resti di una necropoli celtica del 400 a.C. e della città romana con reperti datati a partire dal primo secolo a.C.; il sito archeologico di Glanum, uno dei più antichi della Provenza, che affianca ad una attività di scavo ancora in corso, una serie di iniziative culturali per diffonderne la conoscenza, organizzate anche per innescare meccanismi economicamente virtuosi che finanzino le campagne di scavo; il parco archeologico Asnapio a Nord-Pas-de-Calais[6] che contiene resti di un territorio abitato circa 2.500 anni fa; il sito di Graufesenque[7] nella Launguedoc-Roussillon, nel quale si trova l'antica città di Condatomagus (oggi Millau) nota come luogo di produzione e vendita di ceramiche da mensa dotate di sigillo; il sito di Granfesenque in parte è di proprietà privata, ma nel suo complesso è associato comunque alla rete nazionale, attraverso la quale si accede alla visita degli scavi. Infine il Centro Archeologico Europeo del Mont Beuvray, che presenta spunti particolarmente interessanti per il progetto del sistema parco-museo diffuso sul territorio. Gestito da una società anonima di economia mista nazionale, concessionaria dello Stato, ha una estensione complessiva di circa ottocentocinquanta ettari, con la città di Bibracte fulcro del sistema. "Ieri la capitale della Gallia, oggi un sito archeologico, un museo e un centro di ricerche" è lo slogan di presentazione della home page di Bibracte[8].
Il sistema comprende il Museo della civiltà celtica, realizzato da Pierre Louis Faloci e aperto al pubblico nel 1996 e il Centro Archeologico Europeo di Bibracte, inaugurato nel 1994 su progetto dello stesso Faloci (figg. 1, 4)[9]. Il concept progettuale corrisponde agli stadi di evoluzione delle varie epoche dell'umanità. I materiali del progetto contemporaneo – basamento in pietra intagliata, muro di pietra levigata e tetto metallico – sono messi in sequenza metaforica per evocare le età preistoriche. Le facciate sono completamente vetrate per lasciare libero spazio allo sguardo dei visitatori verso il sito archeologico immerso in uno scenario naturale di grande bellezza, mentre verso valle la vista è chiusa da un muro completamente rivestito di pietra levigata, per dare risalto al legame paesaggio/archeologia/architettura come componenti di un insieme unitario.
Il complesso architettonico, della superficie di circa duemila metri quadri, comprende un laboratorio di ricerca e studio del sito di Mont Beuvray e un centro di documentazione e formazione con sale per conferenze destinato a ricercatori, in prevalenza di provenienza europea, interessati allo studio della civiltà celtica.
Il complesso è completato da alcune costruzioni disseminate nel villaggio limitrofo destinate alla ristorazione e all'accoglienza turistica (75.000 visitatori all'anno).
Il Centro dispone di una pagina Facebook e di un canale Youtube. È molto attivo sui social network e fa parte della rete di siti tra cui www.polepatrimoine.org, www.bibracte.fr, www.grandsitedefrance.com.

Il Parco Archeologico di Selinunte e Cave di Cusa, e la Rete della Regione Sicilia (figg. 9, 10). Nel portale della Regione Sicilia si può consultare un data base relativo a "musei, parchi e siti archeologici" al quale è collegata una mappa interattiva georeferenziata, la cosiddetta Google map dei musei, delle gallerie e delle aree archeologiche regionali, che adotta il sistema della comunicazione in rete per praticare virtual tours con percorsi e schede consultabili da postazioni fisse[10]. Sebbene l'interfaccia sia essenziale e non particolarmente accattivante, la navigazione è semplice e le informazioni sono esaustive; un giusto compromesso tra la sintesi necessaria per la comunicazione attraverso la rete e la necessità di fornire informazioni corrette e sufficientemente approfondite, per soddisfare un pubblico vasto, potenzialmente composto da tutte le diverse fasce di età e livelli di istruzione.
Il data base comprende attualmente cinquantuno musei/gallerie/monumenti e sessantaquattro aree tra siti e parchi archeologici[11]. Per questa ricerca si è scelto di approfondire lo studio del parco archeologico di Selinunte, il più grande d'Europa[12], che presenta una serie di interessanti analogie con le tematiche legate al progetto del Sistema archeologico paesaggistico della linea di costa di Roma imperiale, diffuso lungo l'asse della via Flavia/Severiana.
Selinunte si trova presso la foce del fiume, in prossimità di due porti-canali, oggi insabbiati. Qui cresce ancora il *selinon*, un prezzemolo selvatico che diede il nome al corso d'acqua e alla città. Ciò la rende un sito di interesse non solo storico ma anche paesaggistico per la preservazione di questa antica specie botanica.
Il sito è dotato di una mappa sensibile con schede storico-descrittive e collegamenti ipertestuali, video tour in italiano e in inglese, itinerari consigliati per soggiorni di tre, sette e quattordici giorni che mettono insieme le visite ai siti archeologici con quelli di interesse naturalistico, storico architettonico, di turismo balneare. I collegamenti ipertestuali sono disponibili in otto lingue. Lungo il filo rosso del percorso georeferenziato sono simulate le tappe del tour e nei punti sensibili sono collegati video di presentazione. Gli smartphone sono già in grado di accedere in tempo reale attraverso la rete internet a queste informazioni che sostituiscono a tutti gli effetti le audioguide di tipo tradizionale. Tra i collegamenti è inserita una ricostruzione virtuale dell'antica Selinunte vista dal mare, come prima tappa di un viaggio ipertestuale aperto a ulteriori innesti multimediali.
I video, che fanno parte anche del portale ITALY360.IT che rappresenta tutta l'Italia con virtual tour e con immagini panoramiche a 360°, trasportano gli utenti in una ulteriore rete e grazie a questo portale si può viaggiare da un sito archeologico ad una città d'arte selezionando regioni, città e categorie, in alta definizione e a pieno schermo.

Altri siti in rete: il Parco Archeologico di Baratti-Populonia e il sistema dei parchi della Toscana e il Parco Archeologico Regionale della città romana di Suasa (fig. 11). Il sistema dei Parchi della Val di Cornia in Toscana, include due Parchi Archeologici, quattro Parchi Naturali, tre Musei e un Centro di Documentazione, compresi in un'area che include cinque Comuni all'estremo sud della provincia di Livorno. Fa parte del sistema il Parco Archeologico di Barati-Populonia, che ha una dimensione di ottanta ettari, offre tre itinerari di visita e un insieme di percorsi ben organizzati sia sotto il profilo logistico sia sotto quello didattico. Vi si svolgono attività di archeologia sperimentale e può contare su un centro di documentazione multimediale e servizi di ristoro. È nato da un accordo del luglio 1998 il quale, in ottemperanza

al Piano Regolatore del Comune di Piombino, assegnava la gestione del Parco alla Società "Parchi Val di Cornia".
Il Progetto Suasa comprende una vasta area nel cuore delle Marche con un'altissima concentrazione di siti archeologici che documentano un arco temporale piuttosto ampio, dal Paleolitico all'età medievale. Il Consorzio qui istituito grazie ad un finanziamento ottenuto con il contributo della Regione Marche negli anni 2000-2006, rivaluta il concetto di museo diffuso, mettendo in atto una "rete" archeologico-museale che ha il parco regionale interattivo dell'antica città di Suasa al proprio centro e prevede la collaborazione tra Istituzioni diverse al fine di organizzare il territorio come museo interattivo. A pochi chilometri di distanza si trovano Urbino, le grotte di Frasassi, Jesi, Senigallia, Ancona, la costa del Conero, i nove castelli di Arcevia, rocche, pievi ed abbazie. Il sistema-parco si trova nell'entroterra di Senigallia a circa venti chilometri dalla costa, lungo la media valle del fiume Cesano, baricentrico rispetto a importanti mete turistiche e di interesse storico-architettonico.
Il Consorzio, a cui è delegato il compito di gestire il Parco e il Museo Archeologico, ha attivato un portale web informativo in continuo divenire[13], dinamico e aperto, che vede anche la compartecipazione di tutte le istituzioni interessate (il Comune di Castelleone di Suasa, la Provincia di Ancona, la Regione Marche, la Soprintendenza per i Beni Archeologici delle Marche, il Dipartimento di Archeologia dell'Università di Bologna, il Sistema Museale della Provincia di Ancona).
Il Parco ha attualmente due aree di parcheggio in corrispondenza di punti di particolare interesse, uno dei quali è all'inizio del percorso in prossimità dell'area musealizzata della domus dei Coiedii.
Il percorso museale è corredato da pannellistica esplicativa, ma è anche fornito un servizio di visita guidata da personale qualificato.

Documentare l'archeologia sul territorio. Il progetto come strumento di narrazione, il luogo come palinsesto. Il parco archeologico come sistema integrato architettura/storia/natura è una macchina del tempo che si basa sulla documentazione della memoria dei luoghi. Una documentazione che solo parzialmente è di tipo storiografico e quindi non è l'unico obiettivo, perché include il luogo come palinsesto per il progetto di architettura, che attiva azioni di tutela attraverso l'uso diversificato dell'ambiente, storicizzando sia la contemporaneità che l'operazione progettuale stessa. Entrambe entrano a far parte di un sistema che promuove e perpetua la memoria. Questo è quanto emerge dall'analisi dei casi-studio che presentano tutti, anche quelli nei quali il sistema storico/paesaggistico e la loro gestione prevalgono rispetto all'idea architettonica, un programma integrato che si avvale del sistema a rete e della comunicazione tra realtà diversificate.
Una sintesi e una definizione delle azioni progettuali emerse dai casi studio, da proporre come principi per il nostro progetto lungo l'asse della via Flavia/Severiana sono riassumibili in quattro punti esecutivi, in un programma per il progetto di museo diffuso virtuale che metta in relazione percorsi fisici e virtuali, entrambi connessi a mappe interattive e in una corretta organizzazione del sistema informativo.

Quattro punti programmatici come prodotto dell'analisi. Sul territorio preso in esame esistono sistemi paesaggistici multi-tematici alle diverse scale che costituiscono il presupposto per la formazione di un polo archeologico inteso come museo diffuso sul territorio. Questo richiede le seguenti azioni progettuali, applicabili nella simulazione lungo l'asse della via Flavia/Severiana, ma che consideriamo anche *buone pratiche* per una sorta di meta-programma per siti in rete:
1) la predisposizione di un modello di impianto

territoriale che individui e delimiti, pur senza la necessità di creare vere e proprie recinzioni, l'area di interesse. Compreso in questo modello è lo studio sull'accessibilità, sui diversi livelli di percorsi (interni e di approccio ai siti) che individuino le criticità nelle interazioni con attività produttive sia interne all'area che esterne ad essa che possono richiedere una funzione indipendente dal sistema-parco;
2) la individuazione di elementi puntuali alla scala dell'edificio. Oltre ai siti archeologici propriamente detti, quindi, naturali nodi sensibili del Sistema, altri nodi puntuali costituiscono la rete interna, capace di attivare poli che misurano il tempo e lo spazio del parco. Ad esempio il recupero del podere Monte Vodice come sito per attività laboratoriali o stazione multimediale, la ricostruzione del nodo di attraversamento del ponte di Matidia (figg. 61, 62), la previsione di nuovi laboratori di scavo con la realizzazione di edifici per la custodia temporanea e visite didattiche dei materiali e dei reperti nella zona dell'ansa a nord-est dell'Isola Sacra ove indagini recenti hanno individuato la presenza di importanti reperti (figg. 18, 19)[14]. L'intervento su queste aree lungo l'asse della via Flavia/Severiana e sui manufatti presenti o di progetto comporta il loro collegamento fisico con percorsi naturalistici, ciclabili, turistici, implica una riconfigurazione dei tracciati stradali e la previsione del coinvolgimento dei piccoli proprietari di fondi agricoli per la realizzazione di attività ricettive, agrituristiche, di albergo diffuso e la rigenerazione del paesaggio ripariale lungo le rive del Tevere.
3) la definizione di un modello gestionale coinvolgente tutte le istituzioni interessate;
4) la previsione di una rete georeferenziata per il Lazio. Una sorta di Google map dei musei, delle gallerie e delle aree archeologiche regionali, sul modello di quella siciliana, eventualmente collegabile con gli altri sistemi regionali attivi.

Le fasi del progetto. Virtual Tour: mappe e schede per un museo diffuso. Il programma per il progetto di un museo in rete si pensa come un sistema a *layer* integrato da strumenti di navigazione fisica e virtuale: schemi ideogrammatici per la lettura, ma anche per la fruizione di paesaggi culturali/passaggi storici/passeggiate naturalistiche per un viaggio lento nella memoria storica impressa nei siti.
Gli strumenti di navigazione nella rete, presenti in tutti i siti analizzati, consistono innanzi tutto in guide brevi scaricabili e graficamente efficaci nella comunicazione.
Ci si dovrà interrogare su come costruire le reti, come sono fatte, quante sono e di che tipo:
1) dal punto di vista geografico, sono mappe che indicano percorsi e soprattutto evidenziano nodi, come mete da raggiungere per una visita guidata ai siti archeologici, per una sosta di pernottamento, di esperienza didattico-laboratoriale, di approfondimento scientifico-naturalistico;
2) dovranno essere sempre indirizzate su Google;
3) di conseguenza andranno collegate e studiate le sinergie con le *app* per cellulari e tablet per tour virtuali on-site e on-line;
4) parte del progetto consiste nell'elaborazione di testi e meta-testi per la presentazione dei siti nei loro vari aspetti: per le guide da mettere on-line, ma anche per i pannelli da collocare on-site; fino alla individuazione di target e sinergie (ad esempio negli abbinamenti tematici fra archeologia e paesaggio naturale, archeologia e aspetti turistico-ricettivi, archeologia e attività di workshop, culturali, espositive ecc.).

Nel caso specifico dell'area che si trova lungo l'asse della via Flavia/Severiana le reti sono anche sistemi fisici di connessione, composti da linee di percorsi e punti sensibili nei quali collocare la segnaletica, impiantare piccoli manufatti per l'osservazione a distanza: dalla distanza breve con strumenti ottici a quella più audace, virtuale, con l'ausilio delle nuove

tecnologie, che in teoria non necessiterebbero più nemmeno di uno specifico luogo fisico per praticarle, perché utilizzano le dotazioni elettroniche dell'utente.
In una prima fase della realizzazione del Sistema archeologico paesaggistico saranno proprio gli elementi di segnaletica insieme alla predisposizione di circuiti ciclabili di lunghezze differenziate, a funzionare da collegamento tra le aree archeologiche demaniali, integrate da possibili tour a cavallo organizzati dalle attività agrituristiche o dai centri sportivi a vocazione ippica già presenti nella zona.

Comunicare. L'informazione, la comprensione, la correlazione. Comunicare diventa uno dei temi principali del progetto di un Sistema archeologico a rete che, come una macchina del tempo, fa rivivere il passato remoto con gli strumenti del futuro, sperimentandoli grazie al progetto di un paesaggio comunicante.
La storia diviene così accessibile attraverso l'esperienza del paesaggio, tocca un sapere narrativo e un livello di conoscenza comunicabile attraverso interferenze programmatiche, come risposta alla condizione contemporanea[15].
Per questa progettazione/pianificazione interpretativa vale il suggerimento di Freeman Tilden[16] che diceva che per essere propositivo ma anche, appunto, *interpretativo,* il processo di comunicazione, finalizzato alla conoscenza del passato da leggere come uno scritto inciso sul territorio, deve*:* "provocare l'attenzione; correlare messaggi e esperienze a chi ascolta, vede, percorre o legge; rivelare e far scoprire i contenuti attraverso il coinvolgimento diretto del pubblico e l'uso dei sensi, in maniera creativa da molti punti di vista; garantire l'unità del messaggio, anche dal punto di vista grafico e del design".
Tilden concludeva che l'eredità del passato appresa attraverso le tracce sul territorio coincide con la comunicazione e con una informazione trasversale sulla natura, sulle sue origini e finalità storiche, sulle risorse culturali, sui siti e fenomeni, e coniava uno slogan che nella traduzione dall'inglese perde la efficace forza evocativa dell'assonanza delle due parole monosillabe: *teach* e *touch*. "Heritage interpretation is the communication to teach and to touch. To touch the hearts and minds of visitors. To teach a child about the wonders of the natural world": toccare il cuore e la mente dei visitatori adulti, insegnare ai bambini i quali, come sanno gli educatori, apprendono. Due modi di fissare la memoria storica attraverso la meraviglia del paesaggio, naturale o antropizzato, sebbene in forma di rovina, creando macchine del tempo a scala territoriale e avvalendosi di un sistema di "realtà aumentata" per parchi archeologici in rete diviene un principio, un obiettivo, un programma che non sottovaluta la pluralità del target di riferimento.

Note

1. Cfr. R. Francovich, A. Zifferero (a cura di), *Musei e Parchi archeologici*, All'Insegna del Giglio, Firenze 1999.
2. Il numero dei siti è in continuo aggiornamento. L'elenco e la mappatura sono aggiornati periodicamente e pubblicati in rete. Cfr. whc.unesco.org/en/list.
3. Cfr. www.musei-it.net/biblio.htm.
4. Cfr. www.parchiarcheologici.it e www.grandsitedefrance.com. Sono stati schedati più di cento siti archeologici facenti parte di reti, molti dei quali nella regione Sicilia.
5. Cfr. www.grandsitedefrance.com.
6. Cfr. www.villeneuvedascq.fr/asnapio.html.
7. Cfr. www.graufesenque.com.
8. Cfr. www.bibracte.fr.
9. Cfr. www.pierrelouisfaloci.com/images.html.
10. Cfr. pti.regione.sicilia.it/portal/page/portal/PIR_PORTALE/PIR_LaStrutturaRegionale/PIR_AssBeniCulturali, la sezione del Dipartimento dei Beni culturali e dell'Identità siciliana.
11. www.regione.sicilia.it/beniculturali/dirbenicult/database/page_musei/pagina_musei.asp?id=60.
12. www.selinunte.net.
13. Il sito www.progettosuasa.it permette la visita virtuale completa di tutti i siti, con la possibilità di visionare i singoli oggetti in esso

custoditi. Le schede esplicative sono ospitate in un archivio on line, continuamente aggiornato. I meccanismi di visita sono multilivello e vanno da quello tradizionale a quello immersivo, possibile attraverso ricostruzioni digitali.

14. A seguito delle ricerche effettuate dal gruppo del prof. Simon Keay dell'Università di Southampton nell'ambito del "Portus project", la nuova pianta di Ostia Antica risulta attraversata dal Tevere. Infatti nell'area nota come Trastevere ostiense, all'interno dell'Isola Sacra, le indagini hanno individuato almeno quattro grandi edifici adibiti a magazzini.
15. Mai così attuale il riferimento allo storico saggio di J-F. Lyotard, *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Feltrinelli, Milano 2014, soprattutto quando associa il diritto al sapere alla sua comunicabilità e la sua esteriorizzazione come potenziale forza produttiva, fino alla condizione pressoché imprescindibile del mezzo che lo veicola.
16. F. Tilden, *Interpreting our heritage*, The University of North Carolina Press, Chapel Hill 1957. Teorico e fondatore del concetto di interpretazione dell'eredità del passato attraverso la cura e la conoscenza dei luoghi.

PARCHI ARCHEOLOGICI

1. P.L. Faloci, Museo della civiltà celtica, Bibracte, planimetria. Il centro archeologico europeo del Mont Beuvray (1991-1995) comprende il sito archeologico di Bibracte, antica capitale degli Edui che dalla fine del II alla fine del I secolo a.C. fu un *oppidum* gallico.

2. P.L. Faloci, Museo della civiltà celtica, Bibracte, allestimento interno (foto: C. Finot).

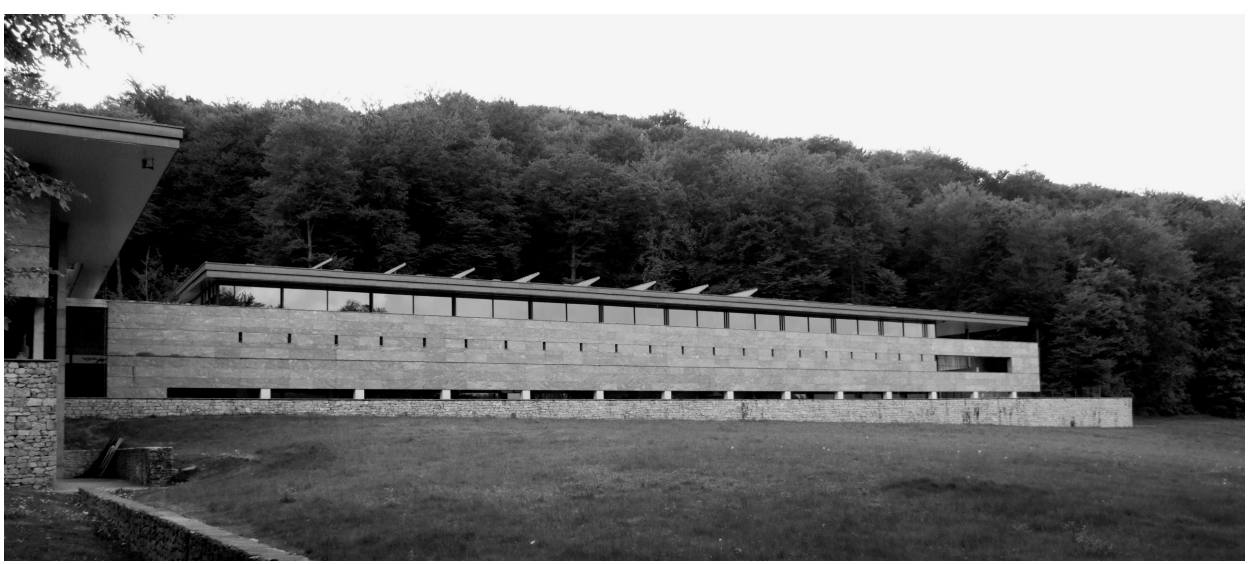
3. P.L. Faloci, Museo della civiltà celtica, Bibracte, vista del ristorante addossato ad un vecchio granaio. Del centro archeologico europeo del Mont Beuvray fanno parte una serie di strutture culturali e ricettive, in parte recuperate e in parte progettate ex novo, che formano una rete materiale e concettuale all'interno del bene paesaggistico.

4. P.L. Faloci, Museo della civiltà celtica, Bibracte, veduta dell'edificio museale (foto: C. Finot).

1

2

3



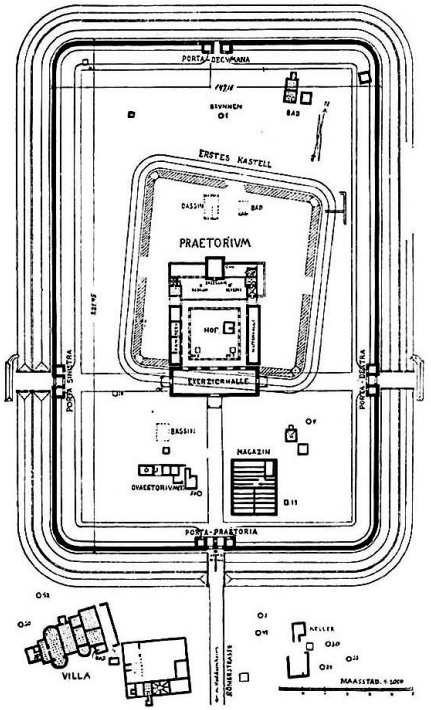
4

5. Anonimo, Planimetria ricostruttiva del Castello di Saalburg.

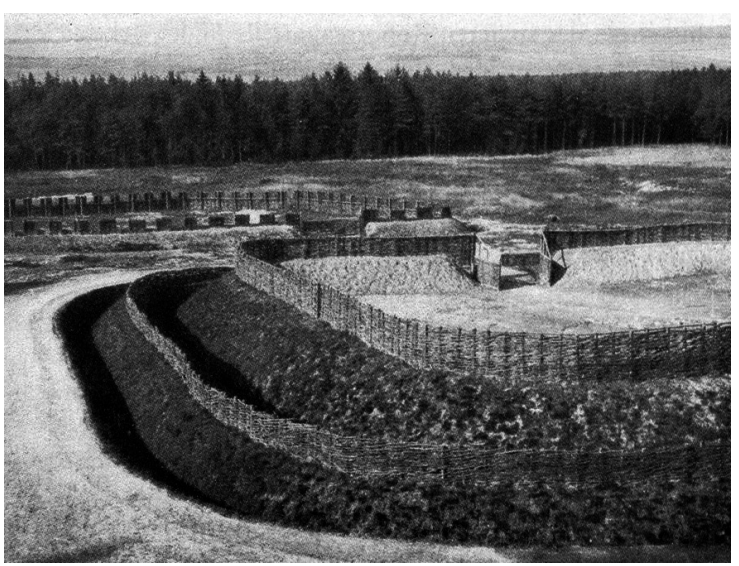
6. Anonimo, Modello delle fortificazioni di Saalburg, 1913. In M. Klee, *Guida dell'Assia. Preistoria e Protostoria*, Theiss, Stuttgart 1995, p. 25.

7. E. Fabricius, F. Hettner, Accademia di Sarwey. In *Il Limes Alto-germanico dell'impero romano*, 1893-1901, volume II, *I percorsi*, pannello 10, fig. 3.

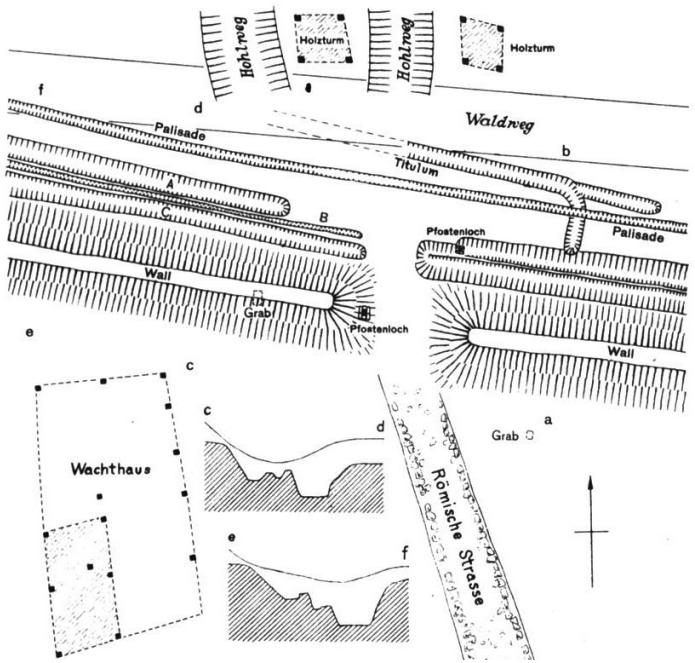
8. Ruderi dell'impianto termale esterno al Castello di Saalburg.



5



6


Hohlweg
Holzturm
Hohlweg
Holzturm
Waldweg
f
d
b
Palisade
Titulum
A
B
Pfostenloch
Palisade
Wall
Grab
Pfostenloch
e
Wall
c
c
d
Grab
a
Wachthaus
Römische Strasse
e
f

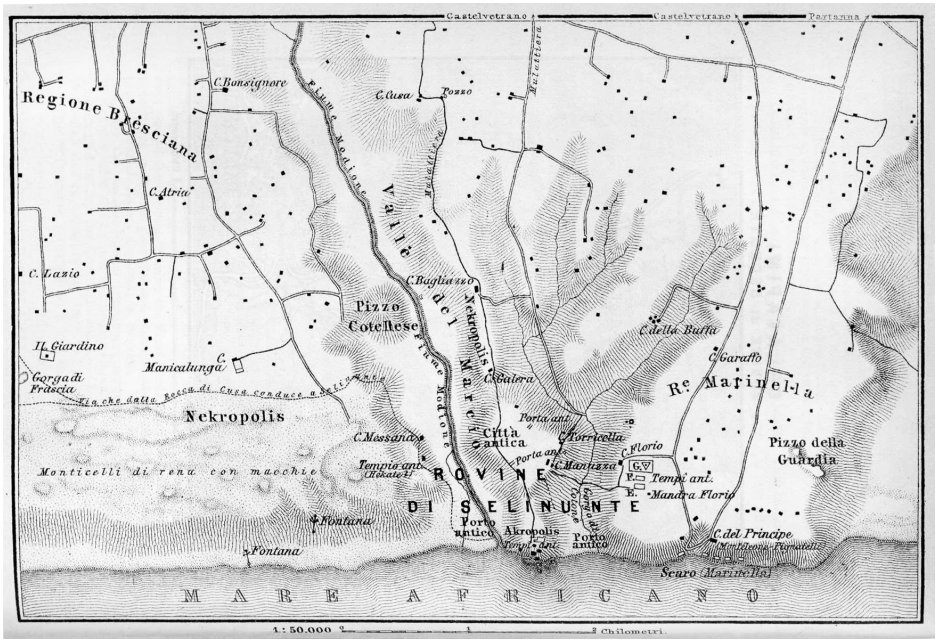
7

8

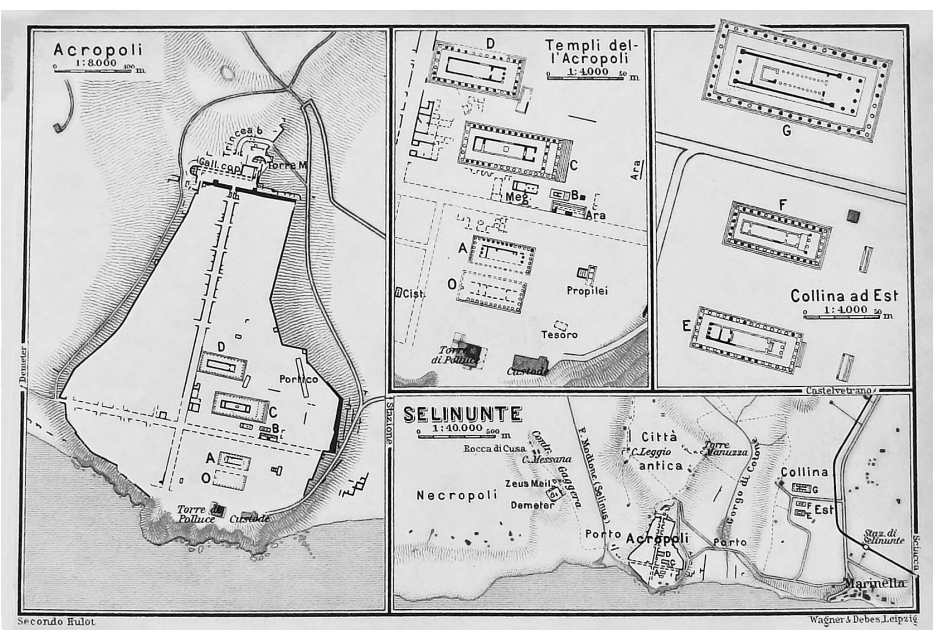
9. Wagner-Debes, Mappa di Selinunte, 1908.

10. Wagner-Debes, L'Acropoli di Selinunte. In *Topografia italiana*,1890.

11. Parco archeologico regionale della città romana di Suasa. Il Parco si estende su un ampio pianoro ai piedi del Comune di Castelleone di Suasa, in località Pian Volpello, dove sorgeva la città romana di *Suasa*. L'intensa attività di ricerca che qui svolgono il Dipartimento di Archeologia dell'Università di Bologna e la Soprintendenza per i Beni Archeologici delle Marche ha permesso di portare alla luce e rendere visitabili diversi monumenti dell'antica città – sia a carattere privato (*domus*) sia pubblico (Foro, Anfiteatro) – e un lungo tratto viario che la attraversava.
1. La *Domus* dei *Coiedii* è una abitazione privata con la sorprendente estensione di 3.000 mq, i suoi caratteri sontuosi ne fanno una delle più belle dell'Italia centrale. I resti sono protetti da una copertura, mentre un percorso sopraelevato consente una sua visita completa, privilegiando la visione dei numerosi pavimenti a mosaico (tra figurati, geometrici e monocromo bianchi se ne contano circa 20) che abbracciano quattro secoli di storia, dal I sec. a.C. al III sec. d.C.
2. La Strada, uno dei decumani della città, forse il principale, separava il Foro dal quartiere residenziale. Conserva in buono stato la careggiata, lastricata con blocchi di pietra arenaria locale (basolato), e delimitata da cordoli e marciapiedi. Sul lato verso la facciata della *Domus* dei *Coiedii*, il fronte

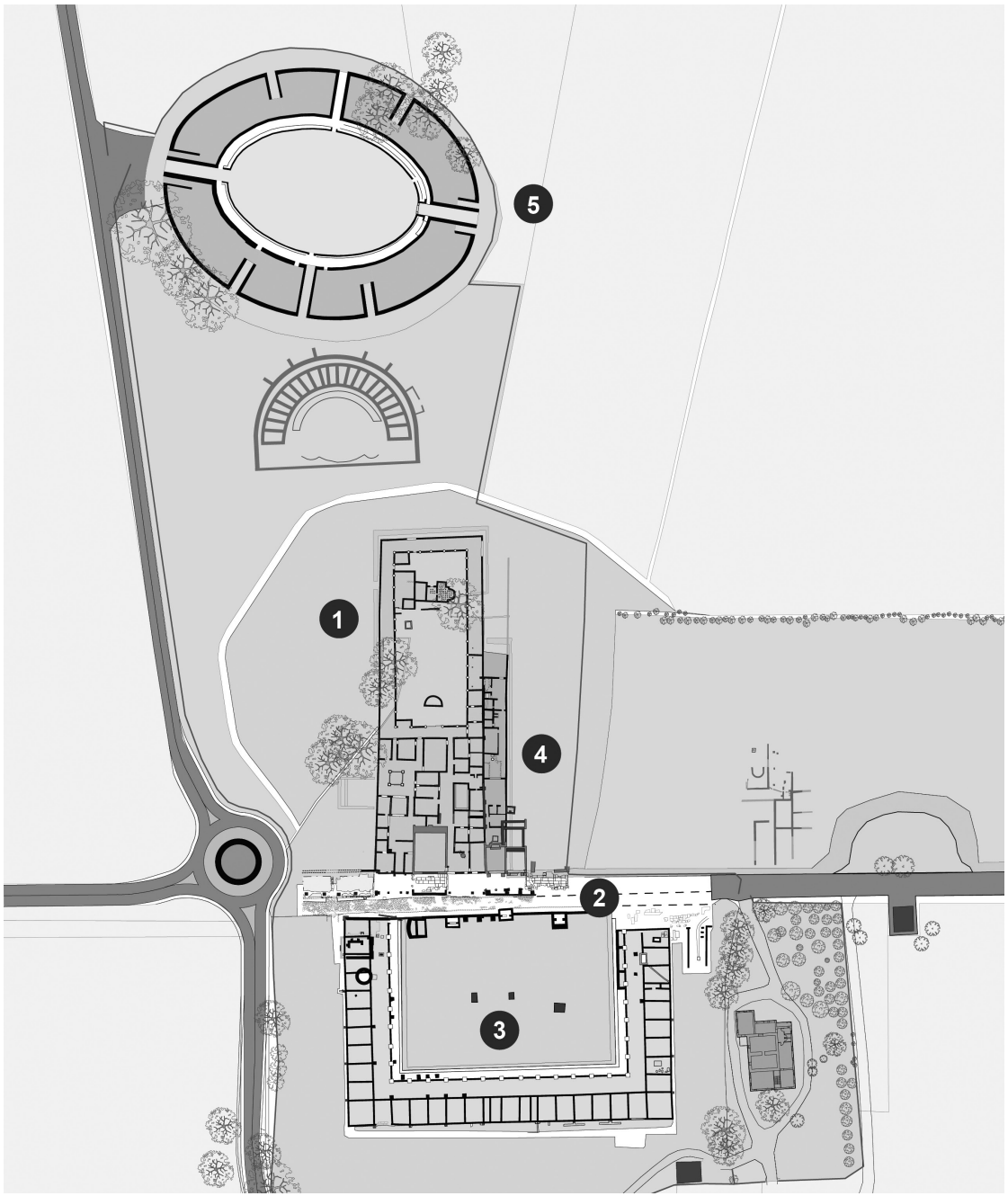


9



10

architettonico che prospettava verso la strada doveva essere articolato e molto sofisticato, con balaustre e area porticata.
3. Il Foro è un imponente complesso a carattere pubblico costruito attorno alla prima metà del I sec. d.C., formato da una sequenza di vani disposti su tre lati e aperti su un portico che prospetta verso una piazza scoperta. I resti di questo grande complesso sono visitabili grazie ad un percorso con pannelli esplicativi.
4. La casa del Primo stile, un'abitazione privata di epoca repubblicana (II sec. a.C.) sorprendentemente conservata, serba al proprio interno rivestimenti pavimentali e parietali di grandissimo interesse storico-artistico. In particolare le due stanze da letto (*cubicula*) presentano pavimenti rivestiti di mosaici di scaglie di pietre colorate (*scutulata*) incorniciati da un motivo che imita le mura turrite, mentre le pareti erano decorate con campiture colorate di stucco a rilevo a imitazione di lastre marmoree (*crustae*). Si tratta appunto del tipico sistema decorativo noto come "primo stile" nella pittura pompeiana, da cui deriva il nome dell'abitazione.
5. L'anfiteatro di *Suasa* è uno dei maggiori delle Marche, secondo per dimensioni solo a quello di Ancona. Era dotato di otto ingressi voltati: sei che conducevano ai diversi livelli di gradinate e due principali che immettevano nell'arena, ulteriormente affiancati da corridoi laterali. L'impianto originario è da ricondurre alla prima età imperiale. Oggi il monumento viene utilizzato per ospitare spettacoli teatrali e musicali di notevole suggestione.



11

Finito di stampare nel mese di novembre 2015
presso Industria Grafica Bieffe, Recanati (MC)
per conto delle edizioni Quodlibet.