

Vita delle rovine

Progettare l'esperienza dello spazio archeologico

Irene Romano



Sapienza Università di Roma
Dipartimento di Architettura e Progetto - DiAP
Dottorato di ricerca in Architettura. Teorie e Progetto - XXXIII ciclo

Sapienza Università di Roma
Dipartimento di Architettura e Progetto – DiAP
Dottorato di ricerca in *Architettura. Teorie e Progetto*

Coordinatore del Dottorato
Orazio Carpenzano

Vice - coordinatore
Andrea Grimaldi

Collegio dei Docenti

Rosalba Belibani
Maurizio Bradaschia
Andrea Bruschi
Roberto Cherubini
Alessandra Criconia
Alessandra De Cesaris
Paola Veronica Dell’Aira
Emanuele Fidone
Nicola Flora
Gianluca Frediani
Cherubino Gambardella
Anna Giovannelli
Paola Gregory
Filippo Lambertucci
Renzo Lecardane
Domizia Mandolesi
Luca Molinari
Caterina Padoa Schioppa
Renato Partenope
Antonella Romano
Antonino Saggio
Guendalina Salimei
Antonello Stella
Nicoletta Trasi
Nilda Maria Valentin
Massimo Zammerini

Membri esperti

Lucio Altarelli
Lucio Barbera
Renato Bocchi
Marcello Pazzaglini
Franco Purini
Giancarlo Rosa
Pierro Ostilio Rossi
Roberto Secchi

Vita delle rovine

Progettare l'esperienza dello spazio archeologico

Irene Romano

Tutor

Filippo Lambertucci

In copertina:
I. Romano,
*Lo schermo e la
rovina*, 2018.
Rielaborazione di
Caravaggio, *Narciso*.

Dottorato di ricerca in *Architettura. Teorie e Progetto* – XXXIII ciclo
curriculum B, *Interni e Allestimenti*

Indice

Premessa	3
Parte I. Rovine materiali, rovine immateriali.	
Una definizione sfocata	17
1. Una prima definizione.	
La rovina come conflitto estetico	19
1.1 Tra Frammento e Ideale.	
La frattura interna alla nascita del monumento storico	20
1.2 Tra Natura e Spirito.	
La formalizzazione di una definizione dualistica di rovina	24
1.3 Tra Ragione e Sentimento.	
Doppia sensibilità a cavallo tra Otto e Novecento	28
2. Dualismi operativi.	
Contrasto e analogia nel progetto sulle rovine	37
2.1 Materia, contesto e atmosfere nel dopoguerra: restauro e museografia	39
2.2 Il contrasto attraverso la smaterializzazione del nuovo. Franco Minissi a Piazza Armerina	46
2.3 Monumentalità ed evento nell'architettura del dopoguerra	53
2.4 L'analogia attraverso l'imposizione materica. Giorgio Grassi a Sagunto	57
3. Quesiti contemporanei.	
Le rovine tra materiale e immateriale	67
3.1 Inflazione del patrimonio e economia dell'esperienza	68
3.2 Tutelare l'immateriale, conservare la materia, valorizzare l'esperienza	73
3.3 Come progettare la memoria?	77

Parte II. Le rovine vissute			
Percepire il tempo attraverso lo spazio.		83	
4. Memoria e senso del tempo: attraverso la percezione in movimento		85	
4.1 L'esperienza presente e la memoria del passato.			
Il parco di Kalkriese		86	
4.2 La rovina e l'esplorazione in movimento		94	
4.3 Per un'archeologia dello spazio, nello spazio		98	
4.4 Sequenze ed esplorazioni di spazi.			
Rapporti tra soggetto e oggetti a Castelvecchio		100	
5. Macchine del tempo. Il montaggio di percorsi e sequenze di spazi		105	
5.1 Tracciati come percorsi		110	
5.2 Stanze a cielo aperto		118	
5.3 Ambienti ricostruiti		122	
5.4 Spazio-tra tempi diversi		127	
5.5 Immersione in un altro tempo		134	
<i>Fare Spazio. A. Macchine del tempo. Il montaggio di percorsi e sequenze di spazi: sintesi dei rapporti forma-spazio-esperienza</i>		138	
6. L'immateriale ancorato alla materialità: le atmosfere		141	
6.1 La 'Stimmung' e l'intonazione emotiva		142	
6.2 Le superfici e il respiro del rovinato		148	
6.3 Archeologia dei sentimenti.			
I percorsi di Pikionis		152	
7. Smaterializzazioni. Ricostruire il non più costruito		159	
7.1 Analogia a contrasto		164	
7.2 Prosemica dell'aggiunta		169	
7.3 Ossimori materici		172	
7.4 La via della smaterializzazione		175	
7.5 Costruire con la luce		178	
7.6 Ambienti sensibili		184	
<i>Fare Spazio. B. Smaterializzazione. Costruire attraverso gradienti materici: sintesi dei rapporti forma-spazio-esperienza</i>		190	
<i>esemplificazione</i>		192	
8. Le rovine vissute		195	
8.1 Lo spazio archeologico messo in scena in tre progetti paradigmatici		197	
8.2 Un tentativo di risposta. Progettare per il vissuto		218	
<i>Fare Spazio. C. Rovine vissute: dai generatori ai dispositivi narrativi</i>		222	
8.3 Prospettive verso il passato.			
Ultime considerazioni e possibili sviluppi futuri		224	
Appendici		231	
Indice dei progetti		233	
Crediti delle illustrazioni		235	
Bibliografia		239	
Ringraziamenti		249	

*Ho una tale sfiducia nel futuro,
che faccio progetti solo per il passato.*

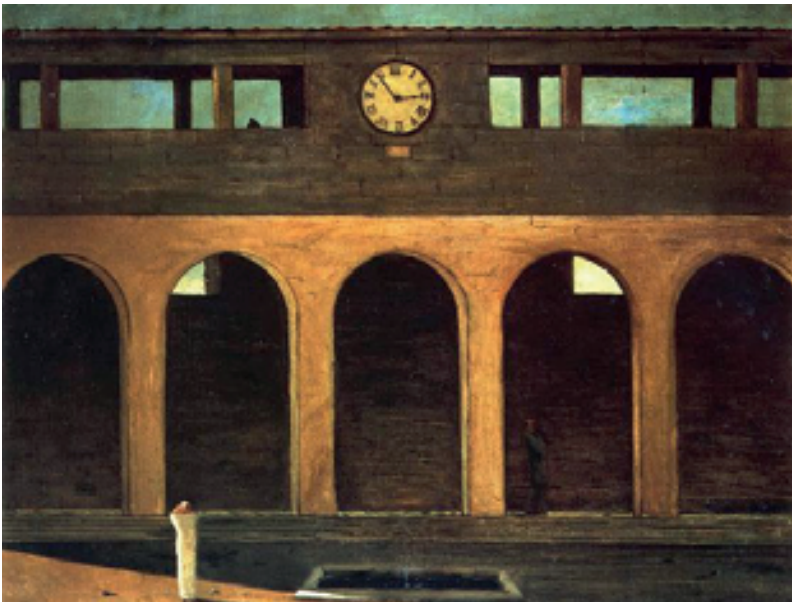
Ennio Flaiano

Premessa

Le immagini affisse nelle nostre città o trasmesse sui nostri schermi raccontano del rifiuto dei segni tracciati sulla pelle da tempo e esperienze, del conflitto con tutto ciò che incarna il trascorso, con tutto ciò che va in rovina. Conflitto che diviene un dramma se ad andare in rovina sono proprio le cose che avrebbe dovuto proteggerci, risarcirci da quel ‘terrore del tempo’¹ derivante dalla nostra mortale vulnerabilità che nella costruzione architettonica ricerca protezione fisica e conforto psicologico.

Il crescente interesse che ha investito le rovine architettoniche nel dispiegarsi della modernità sembra avere molto a che fare con questo conflitto intrecciato a paura e fascinazione. Lo sguardo rivolto alle rovine si è alimentato dello sforzo di comprenderle, preservarle, controllarle, idealizzarle per poi trovare sfogo nell’impegno profuso per la conservazione della materia, nel tentativo di toccare sentiti e culture temporalmente inaccessibili, di superare i limiti del corpo. Così, i resti fisici sono divenuti luoghi ‘della memoria’, il cui unico scopo parrebbe quello di trasmettere un messaggio storico, di testimoniare un passato che, per definizione, non c’è più. Al contempo, tali luoghi si sono rivestiti di una dimensione emotiva, che dal paesaggismo romantico arriva al contemporaneo attraverso il cammino dell’arte e la sua attenzione verso gli effetti motori e affettivi innescati dalle rovine. Tra le rovine lasciate a loro stesse ci sentiamo come in un tempo “fuori dai cardini”, a guidare il nostro cammino sono disorientamento, scoperta e sorpresa. Un’ esperienza tale non è più possibile nei parchi e siti archeologici più celebri, ottimizzati per lo sfruttamento turistico con percorsi obbligati, costruiti allo scopo di ridurre la permanenza e comunicare una descrizione immediata del manufatto: materiali, mappe,

1. K. Harries, *Building and the Terror of Time*, “Perspecta”, vol. 19, 1982, pp. 58-69.



audioguide, pannelli, informazioni saturano la visita senza lasciare spazio a riflessioni e rielaborazioni individuali. Tra le rovine non c'è più spazio per la contemplazione, per il vagare senza meta e senza scopo, per il disorientamento, il perdersi e ritrovarsi, il porsi domande e da queste esperienze fisiche far emergere un'emozione, dalle interazioni con il luogo far affiorare un interrogativo.

Partendo dal presupposto che il legame con il passato può essere vivo solamente quando criticamente esperito, e che il ruolo della memoria è quello di stimolare una riflessione, il lavoro di ricerca si chiede: *come può la progettazione architettonica per l'archeologia stimolare una consapevolezza critica rispetto ai valori materiali e immateriali di questi beni?*

Si ritiene che la risposta debba essere inseguita a partire dallo strumento principale della pratica architettonica: il lavoro sullo *spazio*. Attraverso la *messa-in-scena*² dello spazio – approfondendo conoscenze che muovono dall'architettura del paesaggio a interni e allestimenti – si può pensare all'architettura come a un dispositivo in grado di stimolare la dimensione affettiva delle esperienze personali. Si parla così di *emotional learning* applicato all'architettura e ai beni culturali³: le

2. Come vedremo, il termine afferisce tanto al mondo degli interni e degli allestimenti quanto al campo filosofico, con interessanti punti di contatto tra i due.

3. Cfr. P. Zumthor e M. Lending, *A feeling of history*, Scheidegger & Spiess, Zurigo

emozioni vissute in un dato spazio divengono ricordi significativi e di valore, legati a strati di vita e di tempo. Un compito di fondamentale importanza è quindi quello di veicolare tanto dati culturali quanto emozioni; compito che ritroviamo nella sfera della *valorizzazione*, un campo nel quale la sensibilità dell'architetto può riuscire a riannodare le vestigia del passato al vissuto presente, orchestrando aspetti materiali e immateriali, dati culturali e sentiti atmosferici. Con ciò non si intende abolire la dimensione testuale-informativa e simbolico-testimoniale dei siti archeologici, necessaria alla costruzione e trasmissione di una memoria collettiva storica, bensì di accompagnarla e affiancarla a una dimensione situazionale che possa rendere le rovine vive nel presente perché vissute da chi le visita.

I temi

La valorizzazione

Nell'epoca premoderna il rapporto con il passato materiale si concretizzava nella continuità d'uso, la possibilità di operare sull'esistente come su un palinsesto. Sedimentazione e stratificazione di edifici e tracciati hanno generato le città storiche per come le conosciamo, testimonianze di vissuti intricati e sovrascritti. La nascita della cultura antiquaria e il graduale affermarsi della disciplina del restauro hanno portato a un lento scollamento della trasformazione di città e paesaggi moderni da ciò che, per combinazione di valore storico e artistico, era considerato monumento. Questa interruzione si è tradotta, per gli abitanti, in disaffezione e perdita del senso condiviso di continuità storica e culturale e, per gli addetti ai lavori, in uno scontro di discipline diverse – restauro, progettazione architettonica, pianificazione territoriale – causato da conflitti valoriali.

I monumenti sono diventati il vessillo dell'inviolabilità del patrimonio, una nozione la cui crescita esponenziale sotto il segno di una quadrupla inflazione⁴ – tipologica, cronologica, geografica e di pubblico – ha ricadute non solo nel campo della tutela ma soprattutto nelle dinamiche di consumo dovute al turismo di massa e nell'abuso

Pagina a fronte:
G. De Chirico,
Enigma dell'ora,
1911.

2018.

4. Cfr. F. Choay, *L'invenzione del patrimonio storico*, "Rassegna di architettura e urbanistica", n. 80-81, dicembre 1993, pp. 7-11.

di tecnologie incentrate sull'immagine. Tali fattori sembrerebbero determinare, da parte del pubblico, una riduzione della sensibilità rispetto al valore dell'antico e al 'ruolo pedagogico della rovina'⁵ nel suo porsi come baluardo del senso del tempo.

In Italia, l'introduzione della 'valorizzazione' come categoria concettuale e normativa⁶ ha definito un campo d'intervento sul patrimonio strettamente legato al progetto architettonico, seppure connesso a diverse competenze. Se i termini 'tutela' e 'conservazione' si riferiscono all'insieme di azioni volto al riconoscimento e alla conoscenza del bene culturale, e conseguentemente al restauro e alla salvaguardia, il concetto di valorizzazione include tutte quelle azioni dirette a promuovere la fruizione pubblica del bene, così da trasmetterne i valori antichi e nuovi. Tuttavia, nella penisola, negli ultimi decenni il progetto sulle rovine si è tradotto nella pura azione conservativa⁷. Così, la maggior parte delle azioni di valorizzazione ha spesso avuto come fine la messa in sicurezza o la manutenzione straordinaria dei beni, attuate con l'unico scopo della conservazione fisica del patrimonio storico-archeologico.

Per i suddetti motivi, negli ultimi anni diverse ricerche hanno affrontato il tema dell'intervento sulle rovine sia a scala architettonica che urbana. Tra le altre, assume particolare rilievo il PRIN 2009 "Paesaggi dell'archeologia, Regioni e Città Metropolitane" che ha lavorato sull'integrazione dei paesaggi storici nei sistemi urbani contemporanei, anticipando il documento UNESCO del 2011 che ha definito il concetto di 'paesaggio storico urbano'. Il tema cruciale nella ricerca PRIN è stata l'integrazione dell'archeologia con le esigenze della città contemporanea, riconoscendo l'importanza di un potenziale uso

5. Cfr. M. Augé, *Rovine e macerie. Il senso del tempo*, Bollati Boringhieri, Torino 2004.

6. Decreto Legge 42/2004 (agg. D.Lgs. 62/2008). Codice dei beni culturali e del paesaggio. Art. 6.1: «La valorizzazione consiste nell'esercizio delle funzioni e nella disciplina delle attività dirette a promuovere la conoscenza del patrimonio culturale e ad assicurare le migliori condizioni di utilizzazione e fruizione pubblica del patrimonio stesso [...] al fine di promuovere lo sviluppo della cultura [...].»

7. Già nella teoria brandiana il restauro, quando rivolto al rudere, «non può essere che consolidamento e conservazione dello status quo». C. Brandi, *Teoria del restauro* (1963), Einaudi, Torino 2000, p. 31.

quotidiano e non solamente turistico dei beni archeologici e dei paesaggi che li racchiudono. L'approccio del PRIN è stato particolarmente fertile nel rivalutare il ruolo del progetto architettonico sulle tracce archeologiche e sui centri storici, in quanto processo in grado di sostenere la complessità di patrimoni che compongono il valore dei beni sui quali si opera.

L'immateriale

Mentre il restauro italiano è stato fondato sulla dimensione materiale dell'azione conservativa, nel corso degli ultimi decenni, l'immateriale è andato affermandosi globalmente come categoria concettuale e operativa. Il termine è stato introdotto con la Carta di Burra (1979), elaborata da ICOMOS Australia per integrare la Carta di Venezia (1964). Nella Carta di Burra, l'interesse culturale di un luogo appartiene tanto alla sua materia, «la parte fisica di un luogo, incluse le sue componenti, i suoi impianti, il suo contenuto e i suoi oggetti mobili»⁸, quanto al suo contesto, ai suoi usi, significati e sistemi di relazioni. Il patrimonio immateriale è così diventato oggetto di tutela e conservazione su scala mondiale attraverso una sintesi tra un'ottica consolidata strettamente ancorata al valore materiale dei manufatti e una visione extraeuropea nella quale la tradizione – gestuale, rituale, narrativa – è il fulcro della cultura. La Carta di Parigi del 2003⁹ è considerabile come l'atto che sancisce il definitivo scollamento del concetto di bene culturale dalla materialità. In Italia, tale nozione di immateriale è stata recepita nel Codice dei Beni Culturali e del Paesaggio ma, nella sua traduzione, è stata saldata alla materia: «Le espressioni di identità culturale collettiva contemplate dalle Convenzioni UNESCO per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale e per la protezione e la promozione delle diversità culturali [...], sono assoggettabili alle disposizioni del presente codice qualora siano rappresentate da testimonianze materiali.»¹⁰.

8. «Fabric means all the physical material of the place including elements, fixtures, contents and objects». Carta di Burra, 1979, agg. 2013, art. 1 c. 3, p. 2.

9. Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale, Parigi, 2003, ratificata dall'Italia nel 2007.

10. D.L. 42/2004, art. 7bis (agg. D.Lgs. 62/2008).

L'introduzione del patrimonio immateriale ha messo profondamente in discussione i presupposti concettuali e logici su cui si è mossa la cultura conservativa europea negli ultimi due secoli. Il contemporaneo avvento della valorizzazione sembrerebbe quasi compromettere l'equilibrio tra il soggetto-fruitor e l'oggetto da tutelare. Il ruolo della valorizzazione, immediatamente rivolta al presente e ai fruitori, rispetto alla conservazione, centrata sulla trasmissione materiale del bene, pare spostare quest'ultima su un'occupazione quasi gestionale, anche a causa della sempre maggiore diffusione di tecnologie informatiche per la diagnosi e il monitoraggio dello stato di conservazione. Difatti, l'introduzione di strumenti informatici per il rilievo e la ricostruzione del patrimonio ha spostato lo svolgimento delle operazioni di tutela, conservazione e trasmissione di conoscenza in ambienti virtuali. Al contempo, lo sfruttamento di tecnologie immersive – un esempio fra tutti i sempre più diffusi visori VR¹¹ – pare rendere la valorizzazione possibile solo se attuata sotto l'egida della novità tecnica. Quindi, rispetto al progetto sull'archeologia, ci troviamo in un momento di riorganizzazione delle competenze e riformulazione di principi teorici e operativi che può rivelarsi estremamente fertile e fruttuoso.

L'esperienza

L'immateriale architettonico può essere inteso con molteplici accezioni, non solo secondo la sua definizione in quanto patrimonio¹²,

11. VR sta per Realtà Virtuale la quale, per sua stessa definizione, simula la realtà effettiva. È importante distinguere gli strumenti che lavorano in realtà virtuale da quelli che sfruttano la realtà aumentata, che associa alla realtà materiale un'implementazione informativa situata nell'ambiente virtuale.

12. Laddove «Per "patrimonio culturale immateriale" s'intendono le prassi, le rappresentazioni, le espressioni, le conoscenze, il know-how – come pure gli strumenti, gli oggetti, i manufatti e gli spazi culturali associati agli stessi – che le comunità, i gruppi e in alcuni casi gli individui riconoscono in quanto parte del loro patrimonio culturale. Questo patrimonio culturale immateriale, trasmesso di generazione in generazione, è costantemente ricreato dalle comunità e dai gruppi in risposta al loro ambiente, alla loro interazione con la natura e alla loro storia e dà loro un senso d'identità e di continuità, promuovendo in tal modo il rispetto per la diversità culturale



In un'architettura fatta di atmosfera lo spazio è luogo dell'esperienza. Diller e Scofidio, *Blur*, Swiss Expo 2002.

ma anche come idea o immaginario di riferimento, come significato svincolato dal significante, come alleggerimento materico – in termini compositivi e tecnologici –, come programmatica scelta dello spazio dell'evento più che della forma materiale o come un ipertesto legato alla virtualità informatica. Analogamente, questa varietà di interpretazioni si manifesta nell'immaterialità della rovina: come idea della costruzione architettonica passata e non più presente, come insieme di valori storico-artistici di cui si fa portatrice, come lacuna, materia non più presente, come ricostruzione in realtà virtuale, ma anche come *Stimmung* – atmosfera della rovina – e come sistema di relazioni con altri patrimoni. Ciascuna di queste forme dell'immateriale concorre

e la creatività umana.» Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale, Parigi 2003, art. 2.

alla costruzione della nostra percezione delle rovine; dovremo quindi comprendere come avvenga questa percezione, come sia possibile stimolarla, guidarla e rafforzarla e attraverso quali strumenti del progetto. A ben guardare, una dimensione immateriale è sempre stata sottintesa anche alla cultura del restauro europea. L'indagine estetica sulle rovine è avanzata su due tracciati distinti sin dalle prime formulazioni del restauro ottocentesco. Da un lato, l'elaborazione analitica dell'immagine della rovina che codificando contenuti storico-artistici rimanda a una forma ideale passata, sia nella forma della tutela che in quella dell'immaginario. Dall'altro, l'attenzione alla dimensione preriflessiva legata tanto al sentito emotivo, nella forma della *Stimmung* romantica, quanto alla percezione proveniente dai dati di senso, come le radici pittoresche del moderno dimostrano. Si tratta di percorsi intessuti che concorrono assieme a restituire il senso del rapporto che l'uomo può avere con le tracce dell'antico.

Recentemente, con lo sviluppo di ricerche che indagano l'intersezione tra architettura, neo-fenomenologia e neuroscienze¹³, si è recuperata un'attenzione per la relazione tra soggetto e oggetto. Pertanto, un'indagine estetica della rovina improntata alla comprensione del funzionamento della percezione appare oggi come un terreno particolarmente fertile per lo svolgimento di una riflessione spaziale. Un importante contributo è costituito dalla raccolta del 2016 "Elements of architecture. Assembling Archaeology, Architecture and the Performance of Building Space" a cura di M. Bille e T. Flohr Sørensen, che approfondisce con apporti interdisciplinari la centralità di spazio, tempo e movimento nella comprensione di architettura e archeologia, sia da un punto di vista fisico che affettivo. Un ruolo fondamentale rispetto all' 'affettività' degli spazi è giocato dalle 'atmosfera': «sentimenti spazializzati, [...] la qualità emozionale specifica di uno 'spazio vissuto' [...] lo spazio che esperiamo nel mondo della vita e rispetto al quale la geometria piana si rivela del tutto cieca»¹⁴.

13. L'oramai storico fondamento di questa linea di ricerca è il numero di A+U del 1994 "Question of perception. Phenomenology of architecture" a cura di S. Holl, A. Perez-Gomez e J. Pallasmaa.

14. T. Griffero (2010), *Atmosferologia. Estetica degli spazi emozionali*, Mimesis, Milano-Udine 2017, p. 40.

A questo approccio si potrebbe obiettare che, se ciò che interessa del rapporto con l'antico è la memoria – lo sforzo di costruire ed abitare le relazioni con il passato – non ci si può concentrare su ciò che viene percepito ingenuamente ed istantaneamente. Ma se pure la preoccupazione che muove il progettare fosse solamente di carattere mnemonico, si deve tenere conto del fatto che proprio la percezione preriflessiva è il fondamento della memoria incarnata¹⁵ ed emotiva, un processo che sta alla base della formazione della memoria a lungo termine. Il lavoro estetico dell'architetto sarà quindi la costruzione di una *messa-in-scena*¹⁶ spaziale finalizzata «ad aprire una finestra attraverso la quale poter vedere le cose e le vite che sono venute prima di noi, in modo tale da scoprire le tracce del passato [...], offrendo una nuova cornice per esperienze che stimolino una consapevolezza emotiva della storia del luogo [...], attivando e stimolando sentimenti di empatia, forse addirittura compassione, ma anche di giocosa curiosità nel fare esperienza»¹⁷.

Assunto

Già dal titolo, la dissertazione parrebbe assumere come oggetto d'indagine la rovina. Tuttavia, oramai questo termine rappresenta una quantità di oggetti ben più ampia rispetto alla categoria del patrimonio archeologico che appare nel sottotitolo, mentre, se accostata alla

15. Per Françoise Choay, nel rapporto tra esperienza vissuta e memoria si può forse trovare una chiave che stimoli un senso storico collettivo, attraverso la stimolazione di una memoria organica che porti a ri-abitare l'antico. Cfr. F. Choay, *L'invenzione del patrimonio storico*, op. cit. e *L'allegoria del patrimonio*, Officina, Roma 1995.

16. L'uso del termine *messa-in-scena* non deve essere caricato di un giudizio di valore ma riflette una condizione – economica, estetica e sociale – nella quale ci troviamo in questo momento storico. Si tratta del fenomeno di estetizzazione del reale che ci ha investiti nel momento in cui lo sviluppo capitalistico è arrivato a sostituire al valore d'uso quello d'esperienza, ma che ha importanti conseguenze nel lavoro estetico. In tal senso, il lavoro dell'architetto diviene primariamente la progettazione di un'esperienza, di una *messa-in-scena*. G. Böhme, *Atmosfera, estasi e messe in scena. L'estetica come teoria generale della percezione*, Christian Marinotti Edizioni, Milano 2010, p. 51.

17. P. Zumthor, in P. Zumthor e M. Lending, *A feeling of history*, Scheidegger & Spiess, Zurigo 2018, p. 69, t.d.a.

definizione del rudere, comporterebbe molti meno casi di quelli affrontati nel corso della dissertazione. Infatti, il concetto di rovina non viene adoperato per indicare una categoria in grado di circoscrivere l'oggetto di indagine a partire dalle sue caratteristiche formali ma è funzionale alla definizione del punto di vista adottato: l'oscillazione tra aspetti materiali e componenti immateriali insita nella nozione di rovina, approfondita nel corso della prima parte del lavoro, permette di osservare il progetto architettonico per l'archeologia sotto la specifica lente della relazione tra i due, ponendo al centro delle operazioni progettuali il soggetto, il visitatore, per la sua possibilità di comprendere l'oggetto come spazio vissuto.

Considerata la già citata inflazione della nozione di patrimonio, che rende inattuale la costruzione di un metodo che non sia quello del 'caso per caso', il tema della rovina costituisce un caso limite che permette di indagare a fondo i rapporti tra percezione dello spazio, memoria collettiva e ricordo individuale. Quasi come si svolgesse un esperimento *in vitro*, il caso dell'archeologia antica appare strumentalmente valido al fine di concentrarsi sulle possibilità di costruzione di un'esperienza spaziale e narrativa del patrimonio, perché permette di esulare da necessità d'uso che non siano quelle legate alla protezione e alla pura fruizione del bene¹⁸. Ci si concentra così sul legame che lo spazio può costruire, assumendo una dimensione narrativa, tra trasmissione di cultura e costruzione della memoria collettiva ad aspetti esperienziali e affettivi, sulla scia dell'*Emotional Learning* che già trova

18. La rovina è stata generalmente intesa dai filoni conservativi del restauro come un caso limite nel quale si verifica la preminenza assoluta dell'istanza storica, sulla quale operare quindi la sola manutenzione. Dal punto di vista dell'istanza storica, «l'opera d'arte, ridotta allo stato di rudero, vede dipendere per la massima parte la sua conservazione, quale rudero, dal giudizio storico che la involge [...] Perciò il restauro, in quanto rivolto al rudere, non può essere che consolidamento e conservazione dello status quo». Mentre dal punto di vista dell'istanza estetica, se appaiono vestigia di artisticità, non si può parlare di rudero. Il rudero presenta la sola istanza storica, pertanto il rudero deve restare tale e «l'azione da compiere deve essere conservativa e non integrativa» (Brandi, op. cit. p. 31). D'altra parte, ogni tipo di intervento richiede scelte che afferiscono alla sfera dell'istanza estetica.

largo uso nel campo museale¹⁹. Per raggiungere questo obiettivo è necessario porsi nel solco di quelle esperienze – presenti anche nella tradizione italiana, soprattutto nel secondo dopoguerra – che sono riuscite ad abbattere suddivisioni disciplinari tra architettura e restauro architettonico basate sull'oggetto dell'intervento. Si ricercheranno quindi le modalità con le quali il dialogo tra le competenze tecniche legate alla conservazione e quelle di messa in scena spaziale, ha condotto al superamento di un approccio esclusivamente informativo e ricostruttivo nel lavoro estetico sulle rovine.

Articolazione della tesi

La trattazione è suddivisa in due parti; la prima parte della riflessione ha l'obiettivo di chiarire la natura dell'oggetto d'indagine mentre la seconda, più corposa, indaga un campione di modalità di intervento a partire dagli approfondimenti teorici su cui si fondano le ipotesi di lavoro.

Nella prima parte, "Rovine materiali, rovine immateriali. Una definizione sfocata", si indaga l'evoluzione delle idee che hanno accompagnato e definito il rapporto con le rovine. Seppure l'idea di rovina nasca nello stesso momento in cui si definisce la cultura del restauro e si sia evoluta con essa, la cornice di senso che la inquadra è più ampia rispetto al campo ben delimitato e circoscritto dalla tutela della memoria storico-artistica. Per attraversare la storia delle idee di rovina è necessario comprenderne l'evoluzione del campo della tutela e della conservazione, ma anche indagarne lo sviluppo come immaginario e ideale. Ci si concentra quindi sull'identificazione di queste componenti immateriali che, tanto quanto i resti materiali, hanno concorso alla definizione delle rovine e del ruolo che assumono nella cultura contemporanea. Sotto questa lente, si può osservare come il dualismo moderno tra forma materiale e contenuto spirituale formulato da Georg Simmel si irradia fino alle criticità contemporanee, con la categorizzazione stessa di materiale e immateriale, e di reale e virtuale. La rovina appare in perenne oscillazione tra due poli a loro volta vibranti e mutevoli: il progetto sull'archeologia, negli storici approcci in contrasto e in analogia, è stato ed è ancora in larga parte fondato

19. Cfr. P. Zumthor e M. Lending, op. cit.

su tale definizione dualistica e conflittuale. La trattazione tenta quindi di ricomporre unitariamente questi due aspetti, non come polarità dialettiche ma come un tutt'uno, di certo sfocato, ma comunque maggiore alla somma delle parti.

La seconda parte, "Le rovine vissute. Percepire il tempo attraverso lo spazio", procede quindi analizzando una serie di progetti, con una selezione che va dal secondo dopoguerra (avvento del restauro critico e dell'idea di continuità e modificazione nella cultura architettonica) ad oggi. L'ambizione non è quella di fornire una rassegna esaustiva, nonostante la selezione comprenda interventi su patrimoni di consistenza fisica e valori storico e artistico molto eterogenei, ma di fornire un metodo critico per l'analisi e, conseguentemente, il progetto.

Com'è evidente, la dissertazione non può esimersi dal considerare gli sviluppi di pensiero del restauro ma ancor più importante da un punto di vista metodologico è il confronto con l'archeologia.

L'archeologia, che è una scienza umana, non pretende di svelare verità, ma cerca argomentazioni plausibili, non si misura con leggi universali inapplicabili all'uomo, ma con il contesto, nei suoi aspetti stratigrafici, funzionali e culturali, sapendo bene quanto sia importante quell'approccio diacronico, che ci immerge nella storia, ponendo in relazione i dati archeologici con altri sistemi di fonti.²⁰

Il lavoro estetico e progettuale sulla rovina viene inteso come un vero e proprio processo archeologico: posare uno sguardo da archeologo sulla preesistenza non vuol dire catalogare e classificare tutti i materiali dell'esistente equiparandoli, bensì operare un processo di selezione delle tracce del passato. Un processo siffatto opera sulla costruzione di relazioni, riformulando e ricostruendo i rapporti tra tempi diversi, tra architetture e contesti, tra elementi materiali e immateriali.

I capitoli di approfondimento teorico vengono alternati all'analisi dei casi studio, proposti mediante riletture grafiche e illustrazioni a cura dell'autrice. Tra gli apparati presentati, particolare importanza in termini di sintesi viene assunta dalle schede "Fare Spazio", che costituiscono degli strumentari che esplicitano la metodologia d'analisi, basata sulle modalità con le quali le proprietà fisiche e formali di uno

20. D. Manacorda, *L'archeologia tra scienza e società*, in *Archeologia quo vadis? Riflessioni metodologiche sul futuro di una disciplina: atti del workshop internazionale*, a cura di D. Malfitana, Ibam, Istituto per i beni archeologici e monumentali, Catania, 2018, p. 40.

spazio influiscono sulla percezione dello stesso.

Nello specifico, i progetti sono stati osservati sotto due lenti: il rapporto con la percezione in movimento mediante il montaggio di percorsi e sequenze di spazi, nel quarto e nel quinto capitolo, e la tensione superficiale, osservata attraverso il rapporto con la materialità della rovina, nel sesto e nel settimo capitolo. Da Gernot Böhme²¹ è stato mutuato l'uso strumentale di alcuni 'caratteri atmosferici', quelli motori e sinestetici, dei quali sono stati ricercati gli elementi 'generatori' esplicitati negli strumentari "Fare Spazio". I caratteri scelti sono quelli più vicini al polo oggettuale, quindi più controllabili progettualmente. Lo comprensione delle combinazioni possibili tra i generatori permette di analizzare criticamente diverse strategie progettuali, osservando il modo in cui gli elementi, sia materiali che immateriali, si assemblano, dal progetto dello spazio al suo uso²².

I casi non sono presentati in una tassonomia di categorie di intervento basate sul rapporto morfologico tra nuovo e antico ma su una suddivisione fondata sulle scelte adoperate per *narrare*, attraverso lo spazio, qualcosa che non c'è più. Questo perché, analogamente, si ritiene che nel momento in cui si progetta, dopo aver indagato e selezionato i resti, la definizione delle modalità di intervento non possa essere un meccanismo automatico di associazione di determinate conformazioni dell'esistente a una tassonomia di soluzioni formali progettuali. Si ritiene invece più fertile l'individuazione di strategie progettuali in grado di accomunare anche oggetti e spazi che abbiano genesi formali completamente diverse, con l'obiettivo finale di precisare una serie di dispositivi architettonici e narrativi interscalari, in grado di mettere in rapporto le tracce con la memoria individuale, attingendo a competenze consolidate tanto nella tradizione dell'architettura di interni quanto nel progetto urbano e di paesaggio.

21. G. Böhme, *Atmosfera, estasi, messe in scena. L'estetica come teoria generale della percezione* (2001), Christian Marinotti Edizioni, Milano 2010.

22. Cfr. M. Bille e T. F. Sørensen (cur.), *Elements of Architecture: Assembling Archaeology, Atmosphere and the Performance of Building Spaces*, Routledge, Londra-New York, 2016, p. 23.

I/

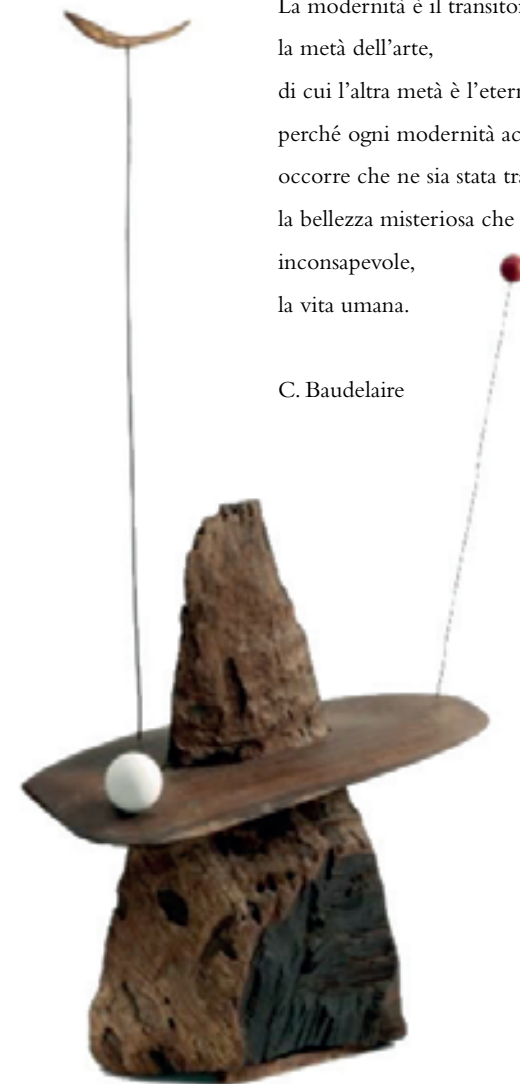
Rovine materiali

Rovine immateriali

Una definizione sfocata

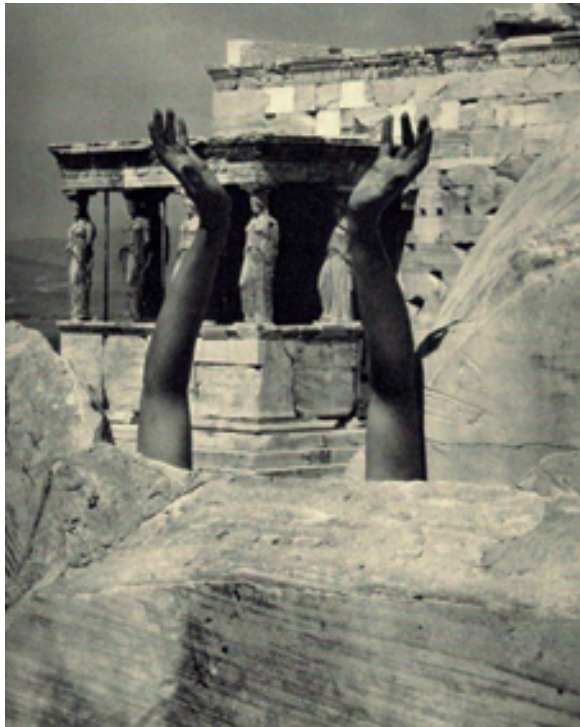
La modernità è il transitorio, il fuggitivo, il contingente,
la metà dell'arte,
di cui l'altra metà è l'eterno e l'immutabile [...]
perché ogni modernità acquisti il diritto di diventare antichità,
occorre che ne sia stata tratta fuori
la bellezza misteriosa che vi immette,
inconsapevole,
la vita umana.

C. Baudelaire



A. Calder, *Gibraltar*, 1936.

1. Una prima definizione. La rovina come conflitto estetico



E. Steichen, ritratto fotografico della danzatrice Isadora Duncan, Atene, circa 1921.

L'attenzione verso l'architettura in rovina, circoscrivendo il campo d'indagine alla cultura europea, è una manifestazione tutto sommato recente, sviluppatasi di pari passo con la modernità. Fino all'avvento del Rinascimento, il rapporto con il *rovinato* – ciò che permane portando i segni del passaggio del tempo – appare spontaneamente dettato da esigenze funzionali o da uno specifico interesse erudito: conservazione e distruzione sono conseguenze di bisogni, materiali o spirituali, del momento. Il riconoscimento degli oggetti del mondo antico ha inizio solo dopo il Medioevo ed è un atto estetico prima che storico.

Con il termine 'riconoscimento' non si intende un processo idealistico di individuazione del bello o un processo tautologico di riconoscimento del bello nell'oggetto d'arte. Se l'estetica è quell'aspetto della conoscenza che si occupa dell'uso dei sensi, delle forme della percezione, allora il riconoscimento estetico è la forma consapevole dello stare percependo. Quindi, la ricerca delle definizioni e delle idee di rovina dovrà ripercorrere quei momenti critici in cui le architetture in rovina sono state riconosciute, passando da oggetti comuni a oggetti d'arte e infine oggetti di progetto.

È evidente che l'atto più o meno consapevole che caratterizza il riconoscimento si manifesta spesso a seguito di discontinuità, di un distacco che genera una differenza nello sguardo: la capacità di estetizzare porzioni del reale si verifica nel momento in cui queste si disconnettono dal flusso ordinario degli eventi. La 'nascita' della rovina sembrerebbe quindi legata a una di queste crisi, a un fatto storico. Così come il distacco dall'ambiente naturale, causato dal consolidarsi delle metropoli moderne, conduce all'estetizzazione della Natura, ovvero al riconoscimento di un suo frammento come paesaggio, analogamente la discontinuità nella cultura materiale, causata dalle condizioni economiche, sociali e culturali del Medioevo, sembrereb-

be portare nel Rinascimento all'estetizzazione delle tracce del passato. Pertanto, la storia del rapporto con le rovine è un racconto che può procedere solo per crisi, per distacchi e disconnessioni che generano cambiamenti negli sguardi che vi si posano. E alla fine, la crisi, il distacco e la disconnessione non sembrano essere altro che la natura stessa della rovina.

1.1 Tra Frammento e Ideale.

La frattura interna alla nascita del monumento storico

Lo sguardo umanista, intendendo l'Umanesimo come progetto culturale condiviso, è in grado di riconoscere i manufatti di un'epoca passata come prodotti artistici e, soprattutto, di storicizzarli in quanto testimonianze. Secondo Alois Riegl, mentre l'antichità e il Medioevo conoscono solo 'monumenti intenzionali', il Rinascimento introduce il 'monumento storico'. La formazione di una sensibilità verso il ruolo testimoniale del passato, il *valore in quanto memoria*, genera le prime forme di tutela dei monumenti¹. Tale cura verso i monumenti storici era però sostenuta da interessi individuali legati a esigenze di autorappresentazione, sia di carattere nazionale e comunitario che di tipo familiare ed individuale, più che alla conservazione di memoria e cultura come patrimoni universali. Si tratta quindi degli stessi moventi che erano stati alla base della costruzione dei monumenti intenzionali, quelli *ante litteram*.

Come evidenziato da Françoise Choay², l'atto culturale di riconoscimento del monumento storico esprime la necessità di conservazione della memoria materiale ma anche lo sviluppo di una sensibilità artistica presente, riflesso di una specifica *Kunstwollen*. Nella visione evolutivista dell'arte di Riegl, seppure nel Rinascimento si possa individuare una primaria distinzione tra valore storico e valore artistico, i due aspetti sono ancora fusi ed interdipendenti per quanto riguarda

1. Cfr. A. Riegl, *Il culto moderno dei monumenti. Il suo carattere e i suoi inizi* (1903), a cura di S. Scarrocchia, Abscondita, Milano 2011, p. 19.

2. Cfr. F. Choay, *L'invenzione del patrimonio storico*, in "Rassegna di architettura e urbanistica", 80-81, mag-dic 1993, p. 8.

gli oggetti del mondo classico: rovine e reperti possiedono un valore artistico pressoché coincidente con quello storico perché sono testimonianze di un modello di qualità indiscussa in quanto appartenente a una specifica epoca passata. Tale riconoscimento valoriale proviene dall'idealizzazione dell'ignoto: il residuo del passato è la manifestazione presente di un'idea non più visibile, ciò che ne rimane è un frammento di una forma più ampia, alta e perfetta, di un'unità ideale. Così, per gli architetti rinascimentali lo studio delle rovine del mondo antico è primariamente uno stimolo per l'immaginazione, uno specchio da interrogare per ricevere risposte che già si conoscono o dal quale attingere suggestioni e stimoli per la propria espressività. Questo legame persistente tra immaginazione e memoria rimane uno dei caratteri fondamentali del rapporto di artisti e architetti moderni con l'antico, e con questa chiave si possono indagare i loro disegni e il loro operato. Esemplicando – e semplificando – tale legame, si può descrivere il rapporto di Palladio con l'antico come la ricerca di un'unità ideale nei frammenti di ciò che resta. Al contempo, la tradizione dei *capricci* costruisce spazi in cui il montaggio di frammenti immaginari di rovine riveste un ruolo simbolico ed evocativo, aprendo una tradizione che culminerà nelle "Invenzioni capricciose di carceri" (1745-50) di Piranesi, nelle quali la frammentazione compone paradigmaticamente una nuova concezione spaziale. Se Palladio ricerca una ricostruzione canonica e ideale a partire dalle rovine che visita, per Piranesi la rovina è un immaginario, un ideale in sé, proprio grazie alla sua frammentazione, alla mancanza di un centro e di un'unità.

Con un balzo, Piranesi ci accompagna in quello specifico momento, tra Sette e Ottocento, nel quale il modo di rapportarsi con le rovine inizia a sviluppare complessità e contraddizioni moderne che permangono ancora oggi: le rovine iniziano ad assumere uno statuto *culturale*. Vale a dire, si legano tanto alla memoria culturale collettiva quanto alla dimensione del culto³. Divenendo materiale *culturale* – ben prima della definizione normativa di *bene culturale* – le rovine architettoniche si affermano come entità da coltivare, simboli da venerare e

3. Si osservi la comune radice latina di *colere*, coltivare, ma anche e soprattutto il doppio significato che la parola culto assume emblematicamente in Riegl con *Der Moderne Denkmalkultus* (Il Culto Moderno dei Monumenti).

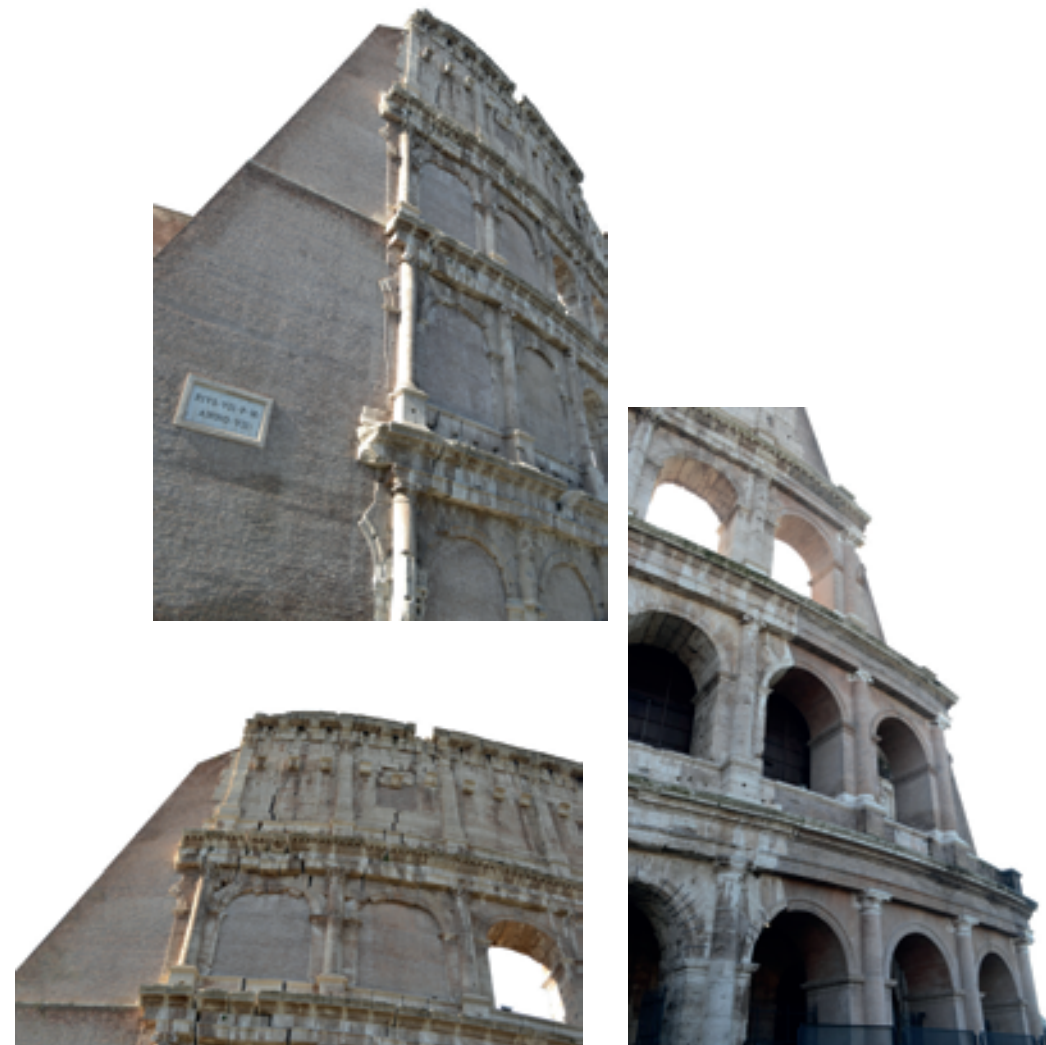
di cui prendersi cura, e infine, oggetti disponibili alla mercificazione. Alla luce di una nuova relazione con la Natura e la Storia instillata dai primi effetti della rivoluzione industriale e del pensiero illuminista, l'incontro con le rovine diventa luogo di un'esperienza emotiva che abbraccia il paesaggio. Nella cornice del culto, le vedute romantiche acquistate dai viaggiatori durante il *Grand Tour* possono essere considerate dei proto-*souvenir*⁴, gli avi degli scatti fotografici dei turisti contemporanei, documenti dell'appropriazione di un oggetto e di un'esperienza⁵. Si tratta quindi di una prima forma di estetizzazione del reale, nella quale la rovina, essendo priva di un qualsiasi valore d'uso, vive della sua apparenza, fino al punto di poter scomparire nella sua fattualità. È così che nell'isola britannica il culto delle rovine si estende temporalmente fino alle tracce di epoche recenti, includendo le rovine gotiche: gli artisti vanno in cerca di paesaggi pittoreschi da ritrarre, nei giardini iniziano ad apparire rovine d'invenzione, classiche o meno, nella letteratura «la tristezza delle riflessioni interiori è resa più intensa dalle rovine sullo sfondo, come se l'architettura fosse una cassa di risonanza capace di amplificare le emozioni»⁶.

Al contempo, l'esigenza di costruzione e tutela della memoria collettiva trova espressione nel germogliare dell'archeologia e del restauro architettonico come discipline modernamente intese. Il primo ottobre 1738 hanno inizio gli scavi di Ercolano, convenzionalmente riconosciuti come momento di nascita di un'archeologia metodica. Già dalla metà del Settecento si va delineando una sensibilità conservativa più vicina a quello che oggi definiamo restauro scientifico, in serrato confronto con approcci di tipo differente. Si sviluppa così un fervido dibattito sull'appropriatezza dell'intervento sull'antico, e sulla sua invasività rispetto ai valori storici ed artistici di cui esso è custode.

4. L'uso di *souvenir*, oggetti-ricordo, in pratica è sempre esistito ma ha un grande incremento nel XVIII secolo con l'aumento dei viaggi di piacere o studio. Ciò accade primariamente per i luoghi religiosi, quindi per i siti turistici ed archeologici.

5. Sul rapporto tra modernità, turismo, esperienza e messe in scena si veda D. MacCannel, *The Tourist. A new theory of the leisure class* (1976), University of California Press, Berkeley-Los Angeles-Londra 2013.

6. C. Woodward, *Tra le rovine. Un viaggio attraverso la storia, l'arte e la letteratura*, Guanda, Parma 2008, p. 99.



Colosseo, sperone di Valadier e sperone di Stern, febbraio 2021.

Le popolari vicende che riguardano il Colosseo possono essere utili ad entrare nel merito di considerazioni progettuali, per comprendere meglio la doppia definizione della rovina e, soprattutto, la modalità doppia del rapporto con essa. Come è noto, a seguito del crollo dell'anello esterno dell'Anfiteatro e della compromissione della stabilità della porzione restante a causa del terremoto del 1806, si rendono necessari degli interventi di consolidamento per preservare la porzione ancora eretta. Su questo tema si sfidano a distanza di pochi anni due figure che hanno ormai assunto una statura quasi mitologica. A

sudest, l'operazione di Raffaele Stern (1806-07) consolida l'esistente mediante l'accostamento di una figura disarmante. Un cuneo in mattoni a vista emerge dal suolo fino a fondersi con l'Anfiteatro per due arcate. La straordinarietà dell'intervento, tanto amato dagli architetti, è nella costruzione di un immaginario e nell'invenzione di un racconto: il crollo dell'ultima arcata viene congelato come in uno scatto fotografico, ben venti anni prima che si scoprisse la possibilità di imprimere un'immagine su una lastra trattata col cloruro d'argento. Dal lato diametralmente opposto, Giuseppe Valadier (1823-26) interviene con l'aggiunta di arcate che ripropongono la sovrapposizione degli ordini e il ritmo del prospetto esterno dell'Anfiteatro. Realizzato in mattoni trattati a scialbo, quindi chiaramente distinguibile dall'originale, l'intervento segue la forma strutturale dello sperone, lavorando sulla continuità figurativa e su principi di distinguibilità dell'aggiunta e di non interferenza con l'originale.

L'anello esterno del Colosseo, come Giano, ancora oggi volge alla città e ai suoi turisti due differenti facce. Il volto che fotografa l'istantanea del crollo scongiurato congela un *capriccio* che da immaginario è divenuto una realtà, lavorando sul contrasto tra figura e sfondo, mentre la faccia ricostruita in una forma essenziale e scialbata racconta il tentativo di afferrare per analogia un ideale formale a partire dal frammento di ciò che resta.

1.2 *Tra Natura e Spirito.*

La formalizzazione di una definizione dualistica di rovina

Il fatto che la pubblicazione delle riflessioni di Simmel sulla metropoli e di Riegl sul culto moderno dei monumenti avvenga nello stesso anno, il 1903, mette in luce l'interconnessione tra crescita tecnica, sviluppo della città industriale moderna e premura verso la città storica. Nuovamente, è una discontinuità a generare la scoperta di uno sguardo rinnovato su porzioni di realtà. Poco dopo, nel 1911, Simmel pubblica "Die Ruine"⁷, forse il primo tentativo di ricerca di una de-

7. G. Simmel, *Die Ruine*, "Philosophische Kultur. Gesammelte Essays", Klinkhardt, Leipzig 1911, pp. 125-133. Il testo è stato tradotto e pubblicato in italiano per la

finizione della rovina come processo di riconoscimento estetico del rudere, e, nell'ambito della sua analisi delle forme culturali, il raccordo tra le riflessioni sulla metropoli e quelle sul paesaggio.

Il punto di partenza della riflessione di Simmel è saldamente ancorato alla netta dualità oppositiva di Spirito e Natura, con l'affermazione che la costruzione architettonica sia il luogo di riappacificazione tra l'illuministica esigenza di controllo da parte della 'spiritualità formativa' e l'impassibile corso naturale delle cose. Pertanto, quando l'edificio cade in rovina, la Natura pare tragicamente riprendersi ciò che le appartiene; l'opera della Natura è distruttiva, poiché scioglie i legami che l'intelletto aveva riunito forzando le leggi della materia. Nonostante questa frattura, le rovine non possiedono il valore antiquario-umanistico di frammenti: «da ciò che dell'arte in esse vive ancora e da quella parte di natura che ancora vive in esse è scaturita una nuova totalità, un'unità caratteristica»⁸. Una constatazione nella quale si può individuare il nocciolo dell'atto di riconoscimento estetico per Simmel, chiarito dalle analoghe riflessioni che riguardano il paesaggio: «una nuova totalità, unitaria, che supera gli elementi senza essere legata ai loro significati particolari ed essere meccanicamente composta da essi»⁹, con questo intendendo qualcosa compiuto in sé ma intrecciato con «un qualcosa di infinitamente più esteso, fluttuante, compreso in limiti che non esistono per il sentimento – proprio di uno strato più profondo – dell'unità divina, della totalità naturale»¹⁰. La nascita della rovina è un 'accidente assurdo'¹¹, un avvenimento sordo e dissonante partorito dall'intreccio tra la configurazione razionale data alla materia e la forza dirompente delle manifestazioni naturali. Accidente affascinante, poiché manifesto di un'azione formatrice della natura che capovolge il tradizionale funzionamento del rapporto, romanticamente inteso, tra Natura e Spirito. Accidente tragico, poiché

prima volta da G. Carchia in "Rivista di Estetica", n. 8, 1981, pp. 121-127. La versione a cui si fa riferimento nella trattazione è quella contenuta in: *Saggi sul paesaggio*, a cura di M. Sassatelli, Armando Editore, Roma 2006, p. 72.

8. G. Simmel, *Le rovine*, in *Saggi sul paesaggio* p. 72.

9. G. Simmel, *Filosofia del paesaggio*, in *Saggi sul paesaggio*, p. 53.

10. Ivi, p. 55.

11. Cfr. Simmel, *Le rovine*.



compimento del destino già presente alla genesi dell'architettura ora in rovina. Tuttavia, per Simmel, la tragicità della rovina non entra in risonanza con il soggetto. Il sentito del soggetto non può essere tragico, poiché il destino umano è più triste che tragico: essendo dotato di razionalità, l'uomo non può subire «simili svilimenti di natura contraria allo spirito»¹².

Il rifiuto nell'allineare i destini tragici di uomo e oggetto architettonico può essere letto come un 'tabù antropologico'¹³, un riflesso della netta dualità cartesiana e della missione idealistica di cui è infuso tutto lo scritto. Questa interpretazione è fondamentale per comprendere la dimensione contemplativa attribuita alla rovina all'inizio del Novecento. La rovina si circonda infatti di un'atmosfera di pace, che deriva dall'acquietarsi delle opposte tensioni etiche ed estetiche che compongono il 'ritmo inquieto dell'anima': «Il valore estetico delle rovine unisce la disarmonia, l'eterno divenire dell'anima in lotta con sé stessa e l'appagamento formale, il saldo contorno dell'opera d'arte»¹⁴. Nondimeno, tra le contraddizioni che trovano pace nelle rovine c'è anche quella tra passato e presente. In questo «incontrarsi di tutte

12. Ivi, p. 76.

13. Definizione presa in prestito da F. Speroni, *La rovina in scena. Per un'estetica della comunicazione*, Meltemi, Roma 2012, pp. 23-24.

14. G. Simmel, *Le rovine*, p. 79.



le tendenze antagonistiche»¹⁵, nella tensione tra dualità oppostive, la modernità individua il carattere specifico delle architetture in rovina. Le raffigurazioni del Colosseo dell'epoca d'oro del *Grand Tour* illustrano i contrasti in atto con la grazia suggestiva del paesaggismo romantico. A seguire i già citati interventi di Stern e Valadier arrivano una serie di restauri minori all'interno dell'Anfiteatro, che continua ad essere abitato secondo usi ormai consolidati: luogo sacro dei martiri cristiani, funziona come una 'piazza' sterrata dalle quinte parzialmente crollate e fittamente inverdite dalla vegetazione che qui cresce rigogliosa. Nel 1855, un botanico inglese di nome Richard Deakin pubblica un singolare studio classificatorio della vegetazione che popola l'anfiteatro: individua ben quattrocentoventi specie di piante e realizza a tutti gli effetti un'indagine di archeologia botanica, indicando essenze rare probabilmente importate dagli animali esotici trascinati nell'arena e rappresentando una complessità floristica sorprendente. Lo sforzo scientifico di questo particolare personaggio è di certo accompagnato da una sensibilità poetica romantica; per Deakin i fiori «formano un legame nella memoria, e ci insegnano lezioni di speranza e consolazione, in mezzo alla tristezza delle epoche passate: e dev'essere in effetti ben freddo il cuore che non risponde al loro tacito appello: poiché, anche senza parlare, essi ci dicono del potere

Pagina a fronte:
G. B. Piranesi, *Veduta dell'interno dell'anfiteatro Flavio*, acquaforte, 1766.

In questa pagina:
W. Turner, *The Colosseum, Rome, by Moonlight*, olio su tela, 1819.

15. Ivi, p. 81.

rigenerante che anima la polvere della grandezza che si sgretola.»¹⁶
Nel 1870, con l'unità d'Italia, iniziano i lavori di scavo dei sotterranei e la cavea viene sterrata; la croce nera dei martiri, la stazione della Via Crucis e tutta la vegetazione sono rimosse. La rovina del Colosseo diviene così un monumento storico.

1.3 *Tra Ragione e Sentimento.*

Doppia sensibilità a cavallo tra Otto e Novecento

Il viaggio è un elemento fondamentale della costruzione del rapporto con le rovine nello svolgersi della Modernità: dal *Grand Tour* della nobiltà, la pratica del viaggio si allarga a borghesia (Ottocento) e proletariato (Novecento)¹⁷. Questa graduale crescita del turismo, come vedremo più avanti, esploderà nel secondo dopoguerra assumendo una dimensione tale da trainare sistemi economici e guidare la trasformazione del rapporto con i patrimoni. Nel Novecento, l'epoca dei *Grand Tour* non finisce, anzi si rinnova e si alimenta della costruzione di nuovi immaginari in cui la classicità si accosta a un ideale mediterraneo. Al contempo, viaggiare è la forma con la quale è possibile «smarcarsi dalla propria classe di origine attraverso la ri-valutazione del proprio capitale culturale (che consisterebbe nel saper vedere e saper capire quel che si vede) e la svalutazione dell'altrui (cioè la loro incapacità, ovvero il loro non vedere quel che è davanti ai loro occhi, o vedere senza capire)»¹⁸.

Il viaggio al Sud compiuto in giovinezza da un personaggio del calibro di Le Corbusier e gli appunti e le riflessioni che ne derivano sono emblematici rispetto all'ambivalenza del rapporto che i protagonisti del Movimento Moderno stringono con le tracce del mondo antico. I mezzi e la durata del viaggio sono molto mutati rispetto a poco

16. R. Deakin, *Flora of the Colosseum of Rome. Illustration and description of four hundred and twenty plants growing spontaneously upon the ruins of the Colosseum of Rome*, Groombridge and Sons, Londra 1855, p.VI.

17. M. D'Eramo, *Il selfie del mondo. Indagine sull'età del turismo*, Feltrinelli, Milano 2017, p. 15.

18. Ivi, p. 19.

prima: in soli cinque mesi il giovane architetto può ridiscendere alla scoperta del mediterraneo, attraversando i Balcani ed i territori ottomani per approdare a Istanbul, di qui spostarsi in Grecia e quindi in Italia, dalla quale, risalendo lo stivale, torna in Svizzera. Con treni e battelli può raggiungere rapidamente le mete agognate, per poi cullarsi nell'attesa del giusto momento della giornata in cui finalmente percorrere la via Panatenaica e risalire la collina dell'Acropoli in solitaria contemplazione. Con la nuova macchina fotografica può assicurarsi di imprimere sulla pellicola ogni dettaglio di ciò che osserva, pur coltivando il gusto e l'esercizio del disegno dal vero.

I cinque mesi del *Voyage d'Orient* (1911)¹⁹ sono essenziali per la costruzione di una sensibilità per l'antico in Le Corbusier, sicuramente più del primo viaggio in Italia (1907): il secondo *tour* è a tutti gli effetti la prima e ultima volta nella vita dell'architetto in cui ha il tempo di esplorare attivamente, con corpo e mente, il paesaggio archeologico. Il metodo di osservazione della realtà – vedere, analizzare, sintetizzare – costruito negli anni di formazione alla scuola di arti decorative è la base con la quale Le Corbusier indaga le rovine antiche. Come dall'esercizio di osservazione della natura ha imparato a astrarre e costruire motivi geometrici, dalle rovine è in grado di far emergere con sintesi e precisione la struttura formale sottesa, l'unità ideale nascosta oltre il reale frammentario.

I disegni realizzati ad Atene nel corso del viaggio restituiscono la progressione dell'avvicinamento fisico ed emotivo alla rovina. Partendo da una composizione d'insieme di tipo paesaggistico, con gradualità si approssima al soggetto e inizia a distinguere parti e proporzioni di dettaglio. Come cercando un modo per analizzare una reazione emotiva, l'indagine riguarda prima di tutto l'atmosfera d'insieme come sistema di relazioni tra elementi notevoli e contesto urbano e, soprattutto nel caso dell'Acropoli, naturale. Rovine e rocca si fondono in una sfumatura che non permette una distinzione netta neanche alla distanza ravvicinata: nelle inquadrature scelte camminando sull'Acro-

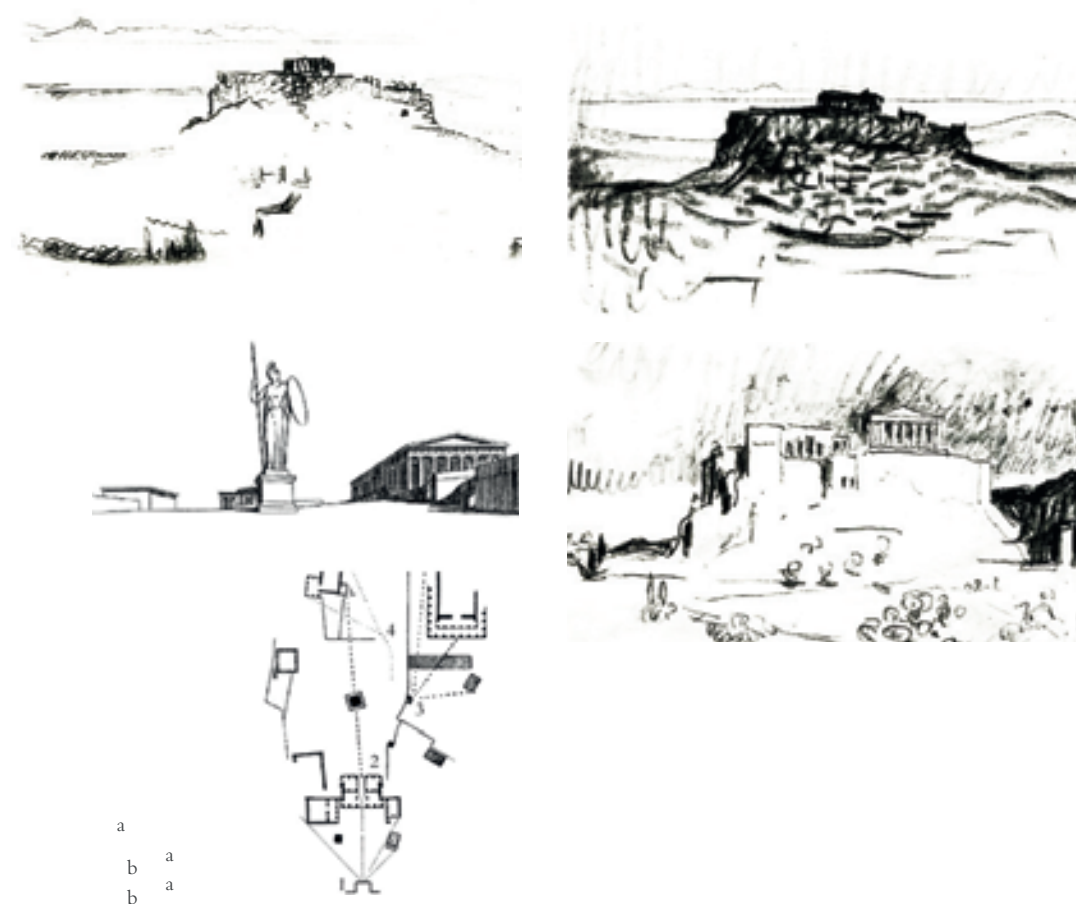
19. Si veda: G. Gresleri, *Viaggio in Oriente. Charles-Edouard Jeanneret fotografo e scrittore*, Marsilio, Venezia 1995. Per un approfondimento rispetto al tema specifico del rapporto con le rovine: C. Roma, *Le Corbusier e le suggestioni dei ruderi. La costruzione di una grammatica dall'esperienza del Voyage d'Orient*, Quodlibet, Macerata 2020.

poli, il primo piano dei disegni viene infatti occupato da mucchi di frammenti indistinguibili dal terreno su cui poggiano²⁰, il contesto è un orizzonte lontano, che comunica un tempo sospeso rispetto a quello della città sottostante. Solo dopo questa progressione emotiva si ha la restituzione analitica dei rapporti tra gli elementi, indagata attraverso prospettive centrali e riproduzione planimetrica.

Nei *carpets*, rappresentazione espressiva ed emotiva e indagine analitica e proporzionale si alternano e coesistono: la ricerca della comprensione delle logiche rigorose dei modelli classici, condotta prevalentemente a matita, con l'aiuto della pianta e della misurazione, è sempre affiancata dalla restituzione degli effetti della visione delle rovine sul soggetto, dell'impressione emotiva, condotta con l'ausilio del chiaroscuro, del carboncino, del colore. Se questa dualità è una parte sostanziale della personalità del maestro, è anche vero che riflette chiaramente il rapporto bifronte della modernità con le rovine. Il guardare alle istanze storiche della memoria attraverso lo studio analitico coesiste con la sensibilità del romanticismo pittorresco. Il matrimonio tra i due approcci sembra arrivare con le ricerche sulla modalità di percezione visiva del soggetto che saranno messe a punto dalla psicologia della *Gestalt*.

Le Corbusier torna ad Atene solo nell'agosto del 1933, al compimento del celebre viaggio in piroscalo che da Marsiglia conduce i partecipanti al IV Congresso Internazionale di Architettura Moderna nella capitale greca. In quell'estate, le condizioni storiche europee sono, com'è noto, al punto critico dell'affermazione del nazionalsocialismo in Germania; il viaggio è una fuga dalla realtà, alla quale partecipano architetti, scrittori, pittori, musicisti e poeti, tanto più necessaria quanto anticipatrice di temi che diverranno nodali nella ricostruzione che seguirà il secondo conflitto mondiale. Come un presagio, è in quest'occasione che si formulano i principi che avrebbero dovuto guidare verso uno sviluppo urbano 'funzionale', tra i quali trova spazio anche la necessità di tutelare quel 'patrimonio storico delle città' del quale di lì a breve, in molti casi, sarebbero restate solamente macerie. La Carta di Atene sulla città funzionale, esito del Congresso, dovrà aspettare del tempo prima di essere pubblicata ma le riflessioni che

20. Cfr. C. Roma, op. cit. pp. 28-49.



a. Le Corbusier, Schizzi dell'Acropoli di Atene dal taccuino del viaggio in Oriente, 1911.

b. A. Choisy, analisi dei rapporti visivi tra i monumenti dell'Acropoli di Atene, pubblicata nella "Histoire de l'Architecture" nel 1899 e poi ripresa da S. Eisenstein e da Le Corbusier.

contiene seguono di soli due anni la prima carta internazionale del Restauro. Quest'ultima, la Carta del Restauro di Atene (1931) redatta dall'International Museum Office, è il primo documento stilato da un comitato internazionale che tenti di stabilire delle linee guida per gli Stati per la cura del patrimonio artistico ed archeologico. La Carta è animata da uno spirito di solidarietà tra le nazioni, nel riconoscimento dell'universalità del valore culturale del patrimonio archeologico ed architettonico. Più che dare definizioni e stabilire precetti la Carta introduce suggerimenti operativi per i governi nazionali. Per quanto riguarda le rovine – l'uso di questo termine nella Carta ovviamente rimanda alle sole rovine archeologiche – l'unico intervento ammesso è l'anastilosi, l'intervento in analogia; quando la conservazione è impossibile, si raccomanda la redazione accurata di rilievi, per poi

seppellire nuovamente i ritrovamenti²¹.

Dalla sua, il CIAM, pur riconoscendo la necessità di preservare le configurazioni architettoniche ed urbane storiche, quando sono «espressione di una vera e propria cultura e rispondono a un interesse universale»²², si scaglia con forza contro la costruzione ‘in stile’, affermando implicitamente il principio del contrasto con l’antico: «La pratica dell’uso di stili del passato come pretesto estetico per nuove strutture in aree storiche ha conseguenze pericolose. Né la prosecuzione di queste pratiche, né l’introduzione di iniziative simili sarà tollerata in alcuna forma» poiché «tali metodi sono contrari alle grandi lezioni della storia»²³. Non è chiaro se queste posizioni si estendano anche alle aree archeologiche, per le quali viene espressamente suggerita una forma di valorizzazione che le adibisca a parchi urbani immergendole nel verde, un’ipotesi non particolarmente innovativa che aveva già trovato applicazione in diversi casi, come quello romano.

Tornando un’ultima volta alle vicende che hanno interessato il Colosseo, già dall’epoca dell’occupazione napoleonica a Roma è in campo il progetto di un parco archeologico che dall’area centrale doveva estendersi fino al cuneo dell’Appia Antica, sull’esempio dei grandi giardini pubblici europei sorti nel corso dell’Ottocento. Questa visione prende corpo negli anni successivi alla proclamazione di Roma Capitale: nel 1887 si istituisce la Zona Monumentale Riservata che prevede la sistemazione di un’ampia area della città che dal Campidoglio doveva arrivare fino all’imbocco di via Appia Antica dalle Mura Aureliane, includendo il colle Oppio, il Circo Massimo e il

21. Cfr. Carta del Restauro di Atene, 1931, paragrafo VI. The Technique of Conservation: «when the preservation of ruins brought to light in the course of excavations is found to be impossible, the Conference recommends that they be buried, accurate records being of course taken before filling-in operations are undertaken».

22. Carta di Atene, CIAM, 1938, art. 66. «They will be protected if they are the expression of a former culture and if they respond to a universal interest».

23. Carta di Atene, CIAM, 1938, art. 70. «The practice of using styles of the past on aesthetic pretexts for new structures erected in historic areas has harmful consequences. Neither the continuation of such practices nor the introduction of such initiatives will be tolerated in any form» poiché «such methods are contrary to the great lesson of history».

Foro Boario. Tra critiche, demolizioni, proteste e cambi di nomine²⁴, il progetto viene inaugurato solamente nel 1917 con la denominazione di Passeggiata Archeologica. Questa sistemazione non porterà a grandi scoperte e si limiterà nella sostanza a grandi demolizioni e sistemazioni di assi viari e recinti. Ciononostante, il progetto ha un valore inestimabile come grande opera nazionale, alla vigilia del conflitto mondiale e dopo il lungo periodo di contesa del centro urbano da parte di Stato Pontificio e governo francese.

In queste complesse vicende, una figura di spicco è quella di Rodolfo Lanciani, il quale si occuperà personalmente della sistemazione del ‘giardino’ delle terme di Caracalla²⁵, caduto presto in rovina a causa di incuria e degrado. In effetti, l’intero progetto della prima Passeggiata Archeologica non viene portato a compimento né come area monumentale, né come grande parco pubblico cittadino²⁶: con l’avvento del fascismo ci si interesserà nuovamente alla trasformazione dell’area, ma con finalità ancora differenti. La sensibilità verso l’antico è infatti destinata a mostrare nuovamente un’altra faccia. La Variante al piano regolatore del 1909, seppure teoricamente ispirata al primo documento della commissione per la revisione del piano che sostiene il rispetto del vecchio centro storico secondo il principio giovanniano del “diradamento”, nella pratica attua le visioni monumentali mussoliniane. La sistemazione dell’area archeologica è il fulcro della ‘grande capitale del fascismo’, un luogo in cui affermare la continuità con l’operato dei grandi imperatori romani, facendo piazza pulita di ciò che era stato costruito attorno ai ruderi, che devono «grandeggiare nella necessaria solitudine come trofei del passato. Da piazza Venezia si deve vedere il Colosseo, da piazza Colonna il Pantheon»²⁷. Nuovamente, in maniera emblematica, le due possibili vite dell’area

24. Per approfondimenti si veda V. Capobianco, *Un progetto per la nuova capitale: la zona monumentale riservata*, in *Vigna Codini e dintorni. Atti della Giornata di Studi (Roma, Istituto di Studi Romani, 10 giugno 2015)*, Edipuglia, Bari 2017, pp. 189-205.

25. Cfr. D. Palombi, *Rodolfo Lanciani. L’archeologia a Roma tra Ottocento e Novecento*, L’Erma di Bretschneider, Roma 2006, pp. 65-74.

26. Cfr. V. Capobianco, op. cit., p. 204.

27. I. Insolera, *Roma Moderna. Da Napoleone I al XXI secolo*, Einaudi, Torino 2011, p. 127.



archeologica centrale romana raccontano di due sguardi e due anime del rapporto con l'antico. L'originale idea di un parco pubblico nel quale lo svolgersi degli eventi contemporanei animi e dia vita alle tracce antiche, logica conseguenza di un approccio pittoresco, sotto la guida dei regimi totalitari novecenteschi viene ripensata come fondale monumentale nel quale ritrovare la forma di presunti ideali passati da attualizzare. Il Colosseo diventa il fuoco prospettico di uno spazio monumentale perché controllato razionalmente e ingabbiato nella prospettiva centrale rinascimentale.

Questa e simili operazioni compiute dai regimi totalitari nell'uso dello spazio prende il nome di *estetizzazione del reale*²⁸: «Quel che accade è che si lavora sull'apparenza di una cosa fino al punto che quest'apparenza diventa un valore di per sé e può tendenzialmente anche mancare la cosa che appare»²⁹. Si tratta di un fenomeno discusso ampiamente, anche con denominazioni diverse. L'estetizzazione è riconoscimento estetico, ma soprattutto un atto di produzione della realtà: «Nel suo significato più semplice, l'estetizzazione del reale è

28. Cfr. G. Böhme, *Atmosfera, estasi e messe in scena. L'estetica come teoria generale della percezione*, Christian Marinotti Edizioni, Milano 2010, p. 49.

29. Ivi, p. 50.



la preparazione, l'allestimento e, vorrei dire, la *messa-in-scena* di tutto ciò con cui e in cui viviamo. Una circostanza in sé dapprima banale e inoffensiva, che diventa però un problema quando la *messa-in-scena* degli ambienti, delle cose e delle persone con cui abbiamo a che fare diviene una finalità specifica e di fondamentale importanza»³⁰.

Qui, il termine *messa-in-scena* non deve essere inteso come universalmente negativo. In effetti, in quanto operazione estetica, ogni atto progettuale produce una *messa-in-scena*; com'è noto nel mondo degli allestimenti, nel quale il termine ha una connotazione completamente neutrale. Essere consapevoli delle implicazioni politiche che qualsiasi atto di produzione della realtà possiede – specialmente in relazione a quanto già esiste e il cui significato viene inevitabilmente manipolato e ricostruito dal progetto – ci aiuta a decifrare il fare progettuale e a chiarire gli indirizzi possibili del nostro operato.

Pagina a fronte:
W. Turner, *Modern Rome. Campo Vaccino*,
olio su tela, 1839,
Getty Museum, Los Angeles.

In questa pagina:
Demolizioni per la
realizzazione di via
dei Fori Imperiali
fotografia 1931.

30. Ivi, p. 51.



Werner Bischof, *Cassino* 1946.

«Voglio raccontare come l'Europa educerà la prossima generazione, come la tirerà fuori dalle macerie.»

2. Dualismi operativi. Contrasto e analogia nel progetto sulle rovine

La fine della Seconda Guerra Mondiale è un momento cruciale per la ridefinizione del rapporto con l'antico e con i resti. Entrambe le carte di Atene, formulate all'inizio degli anni Trenta, quindi a cavallo tra i due grandi conflitti mondiali, crolleranno a causa della guerra immimente. Tuttavia, durante la ricostruzione queste formulazioni costituiranno una base solida dalla quale ripartire attraverso una critica che ne metterà al vaglio la validità e l'attualità e porterà a un balzo in avanti sia nel campo del restauro che della progettazione architettonica.

Com'è noto, in questo momento il tema della storia torna nuovamente al cuore di produzione e pensiero architettonici. Con le città devastate dai bombardamenti e sotto l'incombente minaccia nucleare, la cieca fiducia nel progresso è ormai anacronistica: lo sviluppo e i cambiamenti della modernità hanno scardinato quanto sembrava fissato una volta per tutte. Al contempo, le nazioni europee si trovano costrette ad individuare nuovi strumenti e teorie per far fronte ai danni che la guerra aveva portato all'edilizia e ai monumenti storici. Assieme al ruolo della storia e ai rapporti intrattenuti con essa, anche la concettualizzazione delle rovine subisce uno slittamento. Le rovine belliche non possono essere più classificate alla luce del conflitto tra Natura e Spirito, come nella formulazione simmeliana, poiché è l'exasperazione del progresso tecnico ad averle generate. La guerra ha prodotto una quantità di macerie e di strutture che, pur non essendo ridotte in macerie, per una serie di motivi sono in rovina, si presentano *rovinare*, quali gli edifici bellici abbandonati seppur integri e tutto sommato recenti. Ciò implica una riformulazione della definizione di rovina che includa anche manufatti dai quali non c'è distanza cronologica ma "critica"¹. Si arriva quindi al primo significativo segno di

1. «Proprio il restauro novecentesco va considerato per molti versi un prodotto della Modernità in quanto per la prima volta ha posto il problema di conservare testimo-

riconoscimento della memoria materiale recente con la Carta Internazionale del Restauro del 1964, detta Carta di Venezia, che raccoglie l'appello per salvare la *Maison du Peuple* di Victor Horta del 1897.

Così, i concetti di rovina e di monumento storico iniziano a confondersi e mescolarsi sempre più e la natura conflittuale della rovina, formulata con chiarezza da Simmel, comincia a sfumarsi. Da qui, è possibile inseguire due linee di sviluppo del pensiero architettonico mosse dallo stesso interesse: da un lato la ristrutturazione dei principi di intervento del restauro, dall'altro, la produzione architettonica ex-novo, sostenuta da un rinnovato interesse verso le intersezioni tra antichità e monumentalità.

Per quanto concerne il restauro, le conseguenze del secondo conflitto mondiale rendono evidente l'inapplicabilità dei principi dichiarati dalla Carta del restauro Atene del '31. Prende così il via un'ampia riconsiderazione della disciplina, basata su un'approfondita critica ai fondamenti del restauro filologico e scientifico. Come osserva Giovanni Carbonara, gli aspetti problematici di tale approccio, che hanno bisogno di essere rivisti in questo momento, sono «la sua radice classificatoria e positivista; la persistente attenzione agli aspetti evolutivi della storia artistica; il sostanziale disinteresse per il lato 'estetico' del problema – si pensi al costante richiamo alle soluzioni neutre, ambientate ecc. – in altre parole uno sbilanciamento verso l'istanza della storicità ed una sottovalutazione delle qualità figurali del monumento»².

La produzione architettonica del secondo dopoguerra è costretta invece a confrontarsi con il problema della monumentalità. Una ricerca che risponde a diversi motivi: l'esigenza di lirismo in reazione ai 'fallimenti' del modernismo e alla pura funzionalità, la necessità di rappresentare la fiducia nelle istituzioni democratiche a fronte dei regimi totalitari, che avevano sfruttato la monumentalità architettonica per fini propagandistici e, infine, il tentativo di costruire una stabilità

nianza di sé stessa stabilendo una distanza critica e non più soltanto cronologica dai manufatti con cui si confronta». S. Salvo, *Restaurare il Novecento. Storia, esperienze e prospettive in architettura*, Quodlibet, Macerata 2016, p. 21.

2. G. Carbonara, *Avvicinamento al restauro. Teoria, storia, monumenti*, Liguori, Napoli 1997, p. 285.

tra teoria e prassi che potesse fare da ponte sulla frattura tra passato e futuro avvenuta con i traumi del secondo conflitto mondiale.³ Anche se non direttamente finalizzato all'intervento sull'antico, questo filone di riflessioni alimenterà l'interesse verso l'architettura storica e condurrà a significativi sviluppi nella teoria e nella pratica dell'intervento sull'esistente.

2.1 *Materia, contesto e atmosfere nel dopoguerra: restauro e museografia*

Nel campo del restauro, l'insieme di esperienze e riflessioni sviluppate in Europa a partire dal dopoguerra germoglierà nella già citata nuova Carta del Restauro, redatta a Venezia nell'ambito del Congresso Internazionale degli architetti e tecnici dei Monumenti (ICOMOS) del 1964. In questo ambito, il caso italiano ha avuto una grande pregnanza a livello internazionale e nella redazione della stessa Carta.

Nel 1945 viene rimesso in funzione l'Istituto Centrale del Restauro, operativo dal 1941 per volontà di Giulio Carlo Argan e Cesare Brandi ma sostanzialmente inattivo a causa delle difficoltà belliche. Ovviamente, la riapertura ha luogo in un contesto emergenziale, con i danni e le macerie della guerra, i problemi di tutela e ricostruzione e la necessità di riformulare i criteri che le avrebbero dovute guidare. In questa situazione, l'insieme di lezioni e riflessioni portate avanti da Cesare Brandi dentro l'ICR in qualità di direttore sino al 1961 – poi riorganizzate nella pubblicazione organica del 1963 della "Teoria del restauro" – diviene il riferimento metodologico per i restauri post-bellici. In continuità critica con le teorizzazioni di fine Ottocento di Boito e le riflessioni sul restauro scientifico elaborate da Giovannoni, l'attività dell'Istituto stabilisce per la prima volta un metodo di studio e di analisi interdisciplinare. L'Istituto promuove l'attività del restauro come accordo tra teoria e prassi, liberandolo dall'arbitrio artistico e fondandolo su un atto di cultura arricchito da pratica empirica e da sperimentazioni scientifiche.

3. Cfr. J. Hill, *Architecture in ruins. Palladio, Piranesi and Kahn*, in M. Bille e T. Flohr Sorensen (cur.), *Elements of architecture. Assembling archaeology, atmosphere and the performance of building spaces*, Routledge, Oxon e New York 2016, p. 91.

Tre punti messi in evidenza dal 'restauro critico' risultano di particolare interesse nell'ambito di questa riflessione: il riconoscimento dell'opera, la materia dell'opera e l'interesse verso aspetti non materiali.

Con la nota definizione: «Il restauro costituisce il momento metodologico del riconoscimento dell'opera d'arte, nella sua consistenza fisica e nella sua duplice polarità estetica e storica, in vista della sua trasmissione al futuro»⁴, Brandi afferma il necessario legame tra il riconoscimento di ciò che è oggetto d'arte e un atto intellettuale, strutturato metodologicamente, che ponderi il bilancio di valori estetici e storici dell'opera. Il riconoscimento da parte del restauratore non è quindi solo un atto estetico ma un atto di cultura e di intelletto che si definisce nello svolgersi all'azione conservativa, nell'insieme di operazioni strutturate che permette la trasmissione al futuro dell'opera. È un atto quindi del tutto differente rispetto a quello percettivo del 'fruitore', e questa distinzione sarà di vitale importanza per il restauro del secondo Novecento, finalmente liberato dall'arbitrio degli operatori 'artisti' che, inseguendo un gusto estetico personale, avevano sbilanciato l'equilibrio dei valori che già Riegl mezzo secolo prima aveva chiaramente individuato.

Per quanto riguarda la dimensione materiale dell'opera d'arte, la preminenza attribuita da Brandi con l'assioma «si restaura solo la materia dell'opera d'arte»⁵ manifesta lo scarto dichiarato, e compiuto, rispetto all'estetica idealistica. L'interesse per la materia, in quanto struttura dei valori dell'opera, trova espressione all'interno dell'ICR con la costituzione di un laboratorio per la verifica sperimentale di nuovi materiali e tecnologie. La preminenza della materia porta inoltre a mettere in rilievo il valore dell'azione preventiva ancor prima dell'intervento di recupero, poiché esso «difficilmente potrà realizzarsi con un salvataggio completo dell'opera d'arte»⁶. Contemporaneamente, a partire da "Art as Experience" di John Dewey⁷, Brandi fa sua l'idea che l'opera d'arte è tale quando vissuta come esperienza individuale:

4. C. Brandi, *Teoria del Restauro* (1963), Einaudi, Torino 1977, p. 6.

5. Ivi, p. 7.

6. *Ibidem*.

7. Brandi fa apertamente riferimento al testo di Dewey (1934) tradotto in italiano nel 1951 in: Brandi, op. cit., pp. 4-5.

finché riconoscimento ed interiorizzazione non hanno luogo, l'opera non esiste, bensì sussiste solamente. Così come l'esperienza artistica, anche il restauro ha alla base tale riconoscimento: prima del momento metodologico, ovvero della dimensione analitica del pensiero, avviene l'*epifania* dell'immagine dell'opera, possibile solamente grazie al suo supporto materiale. La materia dell'opera d'arte è così fondamentale tanto come *struttura* quanto come *aspetto*, manifestazione fenomenica. Pertanto, modificazioni della materia dell'opera saranno ammissibili quando mireranno al «ristabilimento della unità potenziale dell'opera d'arte, purché ciò sia possibile senza commettere un falso artistico o un falso storico, e senza cancellare ogni traccia del passaggio dell'opera d'arte nel tempo»⁸.

Per Brandi, l'estetica idealistica ha trascurato il ruolo della materia nell'immagine, poiché non ha riconosciuto l'importanza della materia come struttura, fino all'assimilazione di aspetto e forma, rinunciando però alla materia, al supporto concreto. Nel ristabilire la centralità della materia, Brandi compie un altro importante passo rivalutando il ruolo del contesto nella definizione dell'immagine dell'opera: «Un'altra concezione erronea della materia nell'opera d'arte, limitata questa alla consistenza materiale di cui risulta l'opera stessa»⁹. La materia permette certamente la manifestazione dell'immagine, ma quest'ultima «non limita la sua spazialità all'involucro della materia trasformata in immagine: potranno essere assunti come mezzi fisici di trasmissione dell'immagine anche altri elementi intermedi tra l'opera e il riguardante»¹⁰. Riavvolgendo il filo che lo congiunge a Riegl, dal quale mutua altresì le riflessioni sul 'valore dell'antico' e sul 'valore artistico relativo', Brandi qui afferma l'importanza di due fatti *immateriali* fondamentali: atmosfera e luce.

Anche una certa limpida atmosfera e una certa sfolgorante luce possono essere assunte come il luogo stesso di manifestazione dell'immagine, a non minor titolo del marmo e del bronzo o di altra materia. Onde sarebbe inesatto sostenere che per il Partenone è stato usato come mezzo fisico il solo pentelico, perché non meno del pentelico, è materia l'atmosfera e la luce in cui si trova.¹¹

8. Ivi, p. 8.

9. Ivi, p. 12.

10. *Ibidem*.

11. *Ibidem*.

In questa affermazione, due componenti immateriali dell'architettura, difficilmente misurabili in termini quantitativi ma dirimenti qualitativamente, assumono un ruolo centrale nella definizione della materia, quindi del supporto e della sostanza, dell'opera d'arte. Vale a dire, tali aspetti immateriali sono inscindibili dalla materia e quindi dalla sostanza dell'opera e della sua immagine, «dove la rimozione di un'opera d'arte dal suo luogo d'origine dovrà essere motivata per il solo e superiore motivo della sua conservazione»¹².

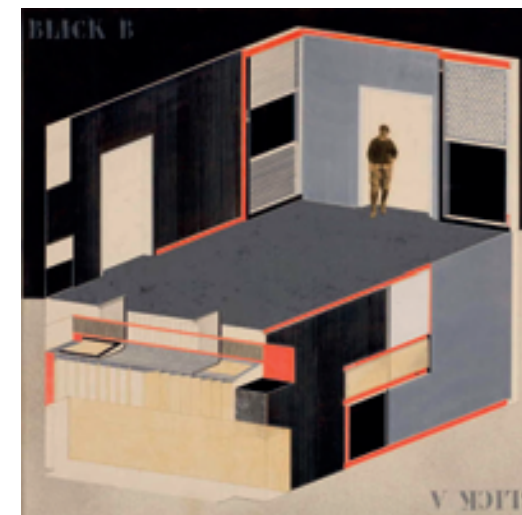
La riflessione sul tema del contesto, 'lo spazio dell'opera d'arte', sarà centrale anche nella Carta di Venezia, nella quale è possibile individuare la traduzione di tutti e tre i punti appena messi in evidenza. Nell'articolo 4 si sottolinea l'importanza di restauro preventivo e manutenzione, mentre il ruolo del contesto viene espresso negli articoli 6 - «La conservazione di un monumento implica quella delle sue condizioni ambientali. Quando sussista un ambiente tradizionale, questo sarà conservato; verrà inoltre messa al bando qualsiasi nuova costruzione, distruzione e utilizzazione che possa alterare i rapporti di volumi e colori» e 7 - «Il monumento non può essere separate dalla storia della quale è testimone, né dall'ambiente dove esso si trova».

La riaffermata sensibilità nei confronti del contesto, indispensabile per la comprensione del significato generale dell'opera o del ritrovamento, è un aspetto che sarà condiviso anche dalla teoria dell'archeologia sia nel contenuto teorico quanto nelle conseguenze pratiche. Secondo quest'ottica, lo scavo non costituisce una fase a sé stante della ricerca storica ma è già un momento del restauro. Ciò comporta, in termini pratici, la consapevolezza che il primo intervento di conservazione non è quello 'diretto' sulla materia dell'opera ma quello volto alla conservazione della spazialità dell'opera. Parallelamente, tali linee di pensiero che interessano restauro e archeologia si intrecciano ad altri percorsi che hanno disegnato lo sviluppo di museografia ed allestimenti, sostanzialmente fondate sul superamento dell'idealismo portato avanti dalle riflessioni di Alois Riegl e John Dewey. Questo approfondimento si rende ancor più necessario considerando che proprio nel dopoguerra, in Italia, la musealizzazione dei siti archeologici è diventata un tassello fondamentale del restauro. I due aspetti

12. *Ibidem*.



a b
c



a. El Lissitzky, Kabinett der Abstrakten, 1927. La fotografia mostra lavori di Mondrian, Mies van der Rohe e altri.
b. El Lissitzky, Kabinett der Abstrakten, 1927, assonometria che mostra l'ambiente nella sua totalità.
c. Alexander Dorner, veduta della Sala Ramberg dopo la sua riorganizzazione, Landesmuseum di Hannover, 1920.

diventano inseparabili specialmente rispetto all'archeologia antica, tenendo conto che museo «esiste laddove esistono 'oggetti' del passato, anche recente, per i quali, riconosciuta la loro qualità di testimonianza storica e/o artistica, ne viene affermata l'esigenza della conservazione e della tutela; ne vengono promossi, a tal fine, i necessari interventi di restauro e si conservano o si predispongono per essi condizioni ambientali atte a consentirne e facilitarne una corretta 'lettura' storico critica»¹³.

Protagonista di importanti elaborazioni nel campo della museografia nel primo novecento è Alexander Dorner, storico dell'arte tede-

13. F. Minissi, *Conservazione dei beni storico artistici e ambientali: restauro e musealizzazione*, De Luca, Roma 1978, pp. 32-33.

sco nominato direttore del Landes Museum di Hannover nel 1923. Nell'ambito del fervido clima culturale che caratterizzava la Repubblica di Weimar, Dorner dà il via ad un programma di riorganizzazione dell'istituzione che renderà il museo di Hannover laboratorio di una nuova concezione dell'arte e della sua storia. Dimessosi nel 1935 a causa delle persecuzioni razziali, Dorner emigra negli Stati Uniti dove entra in contatto con il pensiero di Dewey e dove organizza le sue riflessioni nel testo "The way beyond art", pubblicato nel 1947. I principi sostenuti da Dorner, esemplificati dall'emblematico *Kabinett der Abstrakten* che commissiona a El Lissitzky – realizzato nel 1927 viene distrutto dal governo nazista nel 1936 – tracciano delle linee assolutamente parallele a quanto appena visto nella teoria brandiana e che vedremo a breve nella pratica di musealizzazione promossa dall'ICR nel secondo dopoguerra.

L'ambiente sperimentale del *Kabinett* è il primo tentativo di superamento della rigidità della galleria, la fissità dello spazio ordinato secondo le epoche all'interno del museo, e di introdurre il dinamismo moderno cercando di rappresentare una visione della realtà corrispondente a ciascuno stile. Per Dorner il museo deve essere un'istituzione aperta e accessibile a tutti: il museo possiede una missione didattica, non deve indottrinare ma costruire un racconto per tappe riconoscibili, che metta in luce criticamente la complessità dei legami e dei contesti, alla luce delle domande e delle esigenze del presente. Ciò è possibile attraverso puntuali apparati didattici e, soprattutto, soluzioni espositive coinvolgenti e 'immersive'. In questo senso, il *Kabinett der Abstrakter* non viene concepito come opera ma come spazio, contesto delle opere. Soprattutto, la stanza non è il punto d'arrivo di una sequenza evolutiva che culmina e si risolve nella modernità, ma lo specchio di uno snodo all'interno dello svolgimento della storia, che affonda le sue radici in ciò che lo precede. Il *Kabinett* è solo uno degli ambienti, le *atmosphere rooms*, della sequenza espositiva. Le *atmosphere rooms* concepite da Dorner sono delle vere e proprie stanze immersive, destinate a offrire al visitatore l'esperienza di uno specifico momento della storia dell'arte e dell'interpretazione dello spazio ad essa connessa.

L'organizzazione della galleria e l'installazione delle opere d'arte persegue un nuovo risultato poiché qui per la prima volta si è tentato di colorare le stanze in modo tale che la tonalità dei muri non solo si accordi visivamente con i dipinti, ma è pensato per trasmettere l'atmosfera e lo spirito di un particolare periodo artistico. [...]

In questo modo il museo (d'arte) abbandona la propria precedente tendenza di inserire le opere secondo una tendenza storica e oggettiva. Piuttosto procura al visitatore un'esperienza di evoluzione artistica facendolo spostare da una stanza all'altra, come se si muovesse da uno stato d'animo all'altro.

Il museo stesso diventa attivo; la tonalità delle sale può essere a questo punto paragonata a una scenografia teatrale che asseconda lo stato d'animo della scena.

È così che il museo rafforza l'esperienza della singola opera d'arte, mediando e facendo rivivere emotivamente il concetto di sviluppo dell'arte.¹⁴

L'ideazione delle *atmosphere rooms* come dispositivi museografici sinestetici, in grado di restituire le qualità essenziali di un determinato momento della cultura artistica contestualizzando le opere, è sicuramente uno degli elementi di maggiore innovazione del pensiero museologico di Dorner. La concezione di spazi siffatti non appare fuori luogo nel nuovo millennio, con le sue tecnologie digitali di virtualità immersiva, mentre la straordinarietà del "museo vivente" concepito da Dorner sfrutta lo spazio concreto e materiale. La costruzione di contesti per le opere è volta ad accogliere e sollecitare vissuti e riflessioni in grado di irradiarsi sino al presente.

Attraverso questo passaggio, la definizione di contesto fornitaci da Brandi, come dato culturale e materiale necessario alla trasmissione dei contenuti culturali e artistici dell'opera, si arricchisce di nuove sfumature. Possiamo definire ora il contesto come un immateriale tanto culturale quanto atmosferico composto da precisi elementi materiali e leggere anche attraverso questa lente una delle prime traduzioni pratiche dei principi espressi dall'ICR nel secondo dopoguerra, l'intervento sui mosaici di Piazza Armerina, presso Enna.

14. A. Dorner, (1924), *Die neue Hannoversche Galerie*, "Hannoverscher Kurier", 27 aprile. Citato in S. Zuliani, *Alexander Dorner, The Way Beyond "Museum"*, "Piano b. Arti e culture vive", vol. 1 n. 1, 2016, p. 329.

2.2 Il contrasto attraverso la smaterializzazione del nuovo.

Franco Minissi a Piazza Armerina

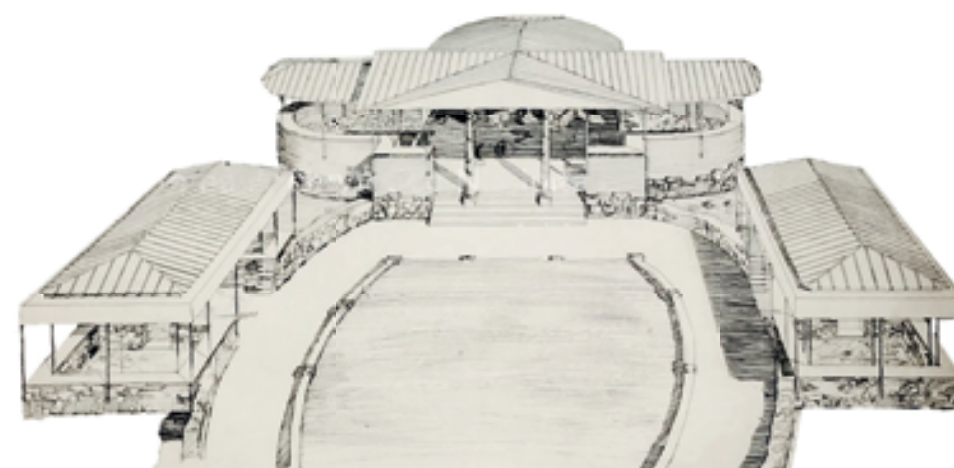
Nel campo architettonico, Franco Minissi (1919-1996) è uno dei più importanti traduttori delle teorie espresse dall'Istituto Centrale per il Restauro. Collaboratore dell'ICR dal 1947, nel clima dell'Istituto si forma e muove i primi passi da progettista: il primo grande incarico riguarda la musealizzazione di villa Giulia, cui segue, nel 1956, la vittoria nel concorso a inviti per il progetto delle coperture della villa del Casale di piazza Armerina, presso Enna, nel 1956¹⁵. Le vicende degli scavi della villa sono ampiamente documentate e difficilmente riassumibili; basti considerare che del sito del Casale si segnalava l'esistenza già dal 1761 e che gli scavi vengono completati solamente negli anni Cinquanta del Novecento. Il sito presenta condizioni più uniche che rare: alla perdita pressoché totale delle strutture architettoniche in elevato, si accompagna la «serie più grande e completa di mosaici che siano mai stati scoperti in un solo monumento, e di mosaici in uno stato di conservazione, se non perfetto, certo considerevolissimo»¹⁶. Si rende urgente la sostituzione della vecchia copertura lignea del triclinio progettata da Piero Gazzola tra 1941 e 1942 e il progetto di un sistema di protezione delle importanti testimonianze artistiche.

L'impostazione del bando di gara per la realizzazione delle coperture è in linea con le indicazioni dell'ICR: infatti è proprio il Consiglio superiore della Direzione Generale di Antichità e Belle Arti a stabilire prima di tutto la conservazione *in situ* dell'apparato decorativo – affreschi e mosaici – contro la prassi dell'epoca che prevedeva il trasferimento in musei. In questo è chiaramente leggibile l'intenzione di

15. Per completezza si riporta che, del folto gruppo di invitati al concorso, Minissi è l'unico a consegnare gli elaborati entro i due mesi stabiliti dal bando come termine, quindi il concorso non riesce nell'intento di mettere a confronto le proposte dei diversi autorevoli rappresentanti della cultura architettonica italiana selezionati dal Ministero, tra i quali figurano alcuni degli autori più importanti per quanto concerne il progetto sull'esistente nel dopoguerra, come Franco Albini, Carlo Scarpa o i BBPR.

16. C. Brandi, *Archeologia siciliana*, in *Il restauro. Teoria e pratica* a cura di M. Cordaro, Editori Riuniti, Roma 1984 p. 152, prima pubblicazione in: "Bollettino dell'Istituto Centrale per il Restauro", 27/28, 1956.

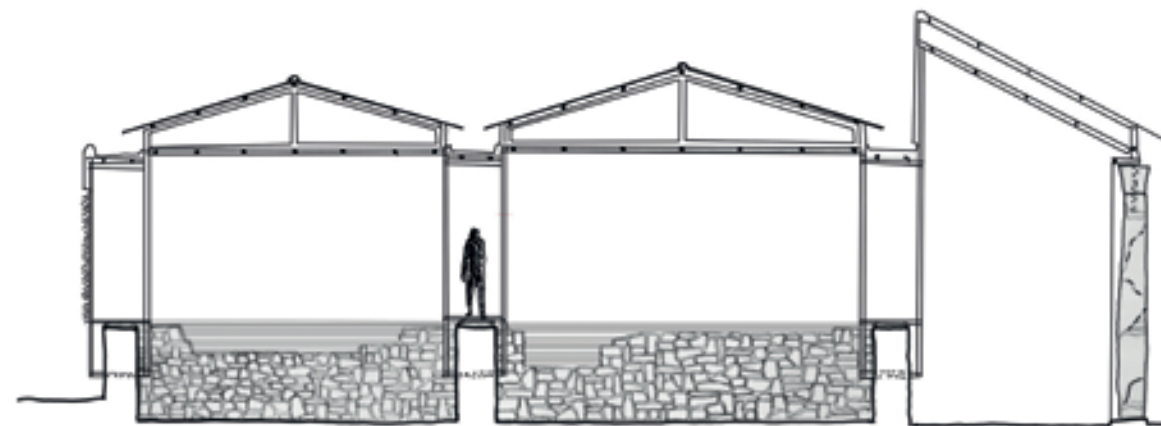
a. Il triclinio coperto con la struttura lignea di Gazzola e, in primo piano, il corridoio della Grande caccia, l'area della basilica e le strutture del peristilio.



b. Prima soluzione di progetto. Le strutture sono appoggiate sulle murature perimetrali ma non presentano schermature laterali.



c. Veduta del progetto in fase di realizzazione da sud sul corridoio della Grande caccia.



preservare il ruolo del contesto, nella forma delle relazioni paesaggistiche e delle caratteristiche luminose: i fatti immateriali e atmosferici che secondo Brandi sono parte sostanziale del valore dell'opera d'arte. Gli altri criteri stabiliti dal Consiglio sono quello di distinguibilità, con la legittimazione dell'uso di materiali moderni, e la manutenzione nel tempo delle coperture come forma di restauro preventivo¹⁷. I temi sui quali si concentra la proposta di Minissi sono fruizione, illuminazione e distinguibilità dell'aggiunta. L'obiettivo è anche quello di realizzare un intervento che «con massima discrezione e linguaggio di tono sommessi»¹⁸ avrebbe permesso al visitatore di concentrarsi sulle opere monumentali e archeologiche esistenti senza imporre il proprio

17. I principi vengono espressi nell'estratto del verbale della riunione del Consiglio del 22 febbraio 1955. ACS, Ministero della Pubblica Istruzione, Dir. Gen. AA. BB. AA, Div. II, Scavi Enna citato in: A. Alagna, *Franco Minissi. Restauro e musealizzazione dei siti archeologici in Sicilia*, tesi di dottorato in Conservazione dei Beni Architettonici, Università degli studi di Napoli Federico II, 2008, p. 129.

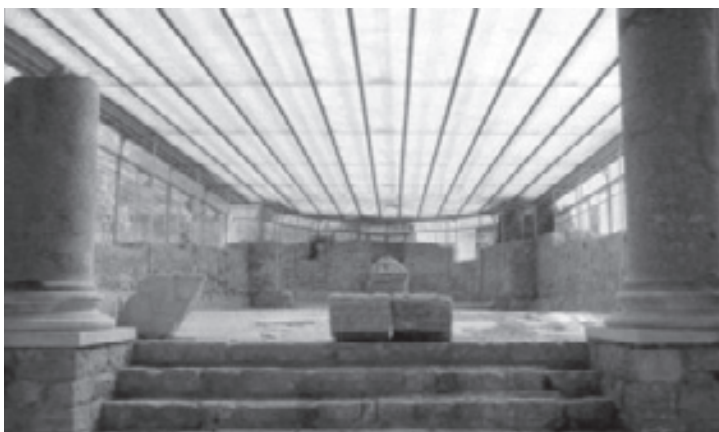
18. F. Minissi, *Relazione al "Progetto per la protezione dei Mosaici Romani"*, dicembre 1956. ACS, Fondo Arch. Minissi, busta 5. In Alagna, op. cit. p. 130 e riportata integralmente in A. D'Erchia, *Proto-tipo per la musealizzazione e protezione dello scavo archeologico. Principi teorici e operativi*, tesi di dottorato in Architettura, Ingegneria delle Costruzioni e Ambiente Costruito, Politecnico di Milano, 2020, pp. 69-70.

valore architettonico a discapito di queste ultime. La prima proposta, risolve il tema della distinguibilità mediante il contrasto tra la solidità dei muri dei resti della villa e la trasparenza del vetro temperato che avrebbe dovuto ricostruire tutte le pareti verticali, idealmente annullandole. Per le coperture prevede una struttura portante in profilati di lega d'alluminio e manto di copertura e controsoffitto interni in *ondulux* bianco, un materiale scelto per la leggerezza, il buon isolamento termico e la trasparenza alla luce. Per quando riguarda l'accessibilità al pubblico delle passerelle mobili avrebbero consentito la massima visione dei mosaici. Questa prima proposta viene accolta ma non approvata a causa dei costi elevati e le difficoltà di manutenzione delle pareti verticali, oltre che per i problemi tecnici legati a luce, calore e smaltimento delle acque: «l'uso dei materiali impiegati comporterebbe l'annullamento del valore architettonico del monumento»¹⁹. È a questo punto che Brandi viene incaricato ufficialmente di studiare la soluzione progettuale assieme a Minissi. Un'attenta progettazione della protezione era fondamentale per assicurare la buona riuscita della scelta della conservazione *in situ*, possibile solo attraverso una manutenzione costante che fosse in grado di preservare i mosaici, prevenendo degrado e distacco e perdita delle tessere causabili da infiltrazioni d'acqua e calore interno eccessivo. Brandi esclude una copertura

19. Verbale della riunione del Consiglio della Direzione Generale. ACS, Ministero della Pubblica Istruzione, Dir. Gen. AA. BB. AA, Div. II, Scavi Enna in: A. Alagna, op. cit. p. 130.

Pagina a fronte:
Fotografia interna della soluzione progettuale, con i montanti e le passerelle agganciati alla nuova muratura, ambiente del triclinio.

In questa pagina:
Il sistema unitario di copertura e passerelle, si osserva il rapporto con la muratura esistente.



lignea perché ritenuta poco consona a uno degli esempi più ricchi del lusso delle ville romane tardo-imperiali, quindi valuta l'uso del calcestruzzo armato o di tettoie leggere e trasparenti. In ogni caso, la copertura avrebbe dovuto dialogare con il contesto paesaggistico, non diminuire la «solarità» che caratterizzava il complesso e permettere la comprensione della disposizione planimetrica del complesso. Brandi e Minissi sono quindi perfettamente allineati nelle intenzioni; la loro proposta è approvata nel 1957, i primi tre lotti di coperture sono completati entro il 1963, il progetto è ultimato con l'illuminazione notturna nel 1967.

La struttura viene risolta con l'uso di ferro verniciato, ancorato alla porzione ricostruita dei muri perimetrali, che raggiunge l'altezza di circa un metro da terra. I montanti tubolari in ferro sorreggono così le passerelle, che corrono lungo il perimetro murario e sono rialzate, e l'ossatura portante della copertura, realizzata in tegole di *perspex* spesse 3,2 cm in fogli lisci di colore bianco per l'esterno. La copertura a falde a spioventi costituisce una camera d'aria per il controllo termoigrometrico ed illuminotecnico degli ambienti grazie al rivestimento interno in pannelli di *perspex* ondulati color fumo, che saranno successivamente rimossi, che diffondono l'illuminazione evitando fastidiose ombre proiettate. Le pareti laterali vengono realizzate in parte in vetro montato su telaio metallico fisso o scorrevole e in parte con lamelle orientabili in *perspex* curvate su telaio ligneo. Anche le persiane saranno sostituite, compromettendo l'areazione degli ambienti. L'idea era che i volumi così definiti non venissero percepiti dal visitatore come una ricostruzione fissata una volta per tutte ma come un

suggerimento. La reintegrazione proposta dal progetto è un'ipotesi critica che vuole suggerire altezze e volumetrie ma che si dichiara come altro dai monumenti, essendo realizzata con materiali moderni e considerati leggeri secondo gli standard tecnologici ed estetici dell'epoca. In base al contrasto, il nuovo si colloca sullo sfondo, lasciando emergere il monumento come figura principale.

Naturalmente l'attuale visione di insieme, per chi avesse precedentemente visitato gli scavi, presenta caratteristiche profondamente diverse: al fascino romantico dell'insieme dei ruderi si sostituisce oggi un complesso di volumi modellati, variamente illuminati e più o meno trasparenti, la cui visione peraltro, dopo un primo disorientamento, può forse meglio suggerire alla fantasia dell'osservatore un quadro non lontano da ciò che poteva essere originariamente il complesso dell'imponente Villa Imperiale, se pur tradotto in termini del tutto moderni.²⁰

Pagina a fronte:

L'ambiente della basilica appena realizzato secondo il progetto di Minissi.

In questa pagina:

Le condizioni di degrado dell'ambiente della basilica prima dell'intervento contemporaneo. I pannelli in *perspex* del controsoffitto sono stati rimossi.

L'ambiente della basilica oggi.

I materiali, scelti per le loro capacità anche prestazionali, non erano all'altezza delle aspettative e, soprattutto, la necessaria manutenzione prevista da Minissi non è mai stata eseguita a regola d'arte. Le plastiche deteriorate da pioggia e sole con il tempo hanno determinato la formazione di infiltrazioni e soprattutto la formazione di un microclima interno pressochè invivibile. Ai primi del Duemila si è reso necessario un restauro del restauro: le scelte progettuali messe in campo in quell'occasione non hanno preservato l'intervento originale, sostituendone la copertura con una chiusura opaca con tetto ventilato in rame e pannellatura interna ad intonaco sorretta da una massiccia

20. F. Minissi, *Relazione al "Progetto per la protezione dei Mosaici Romani"*, 1956.

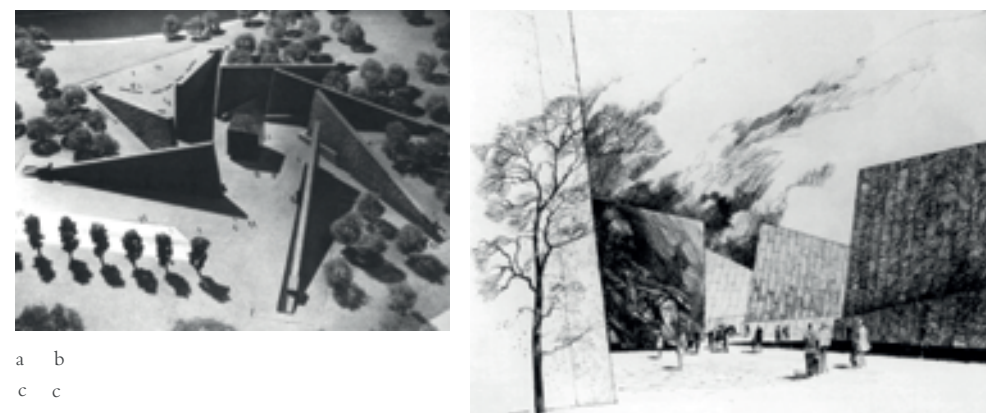
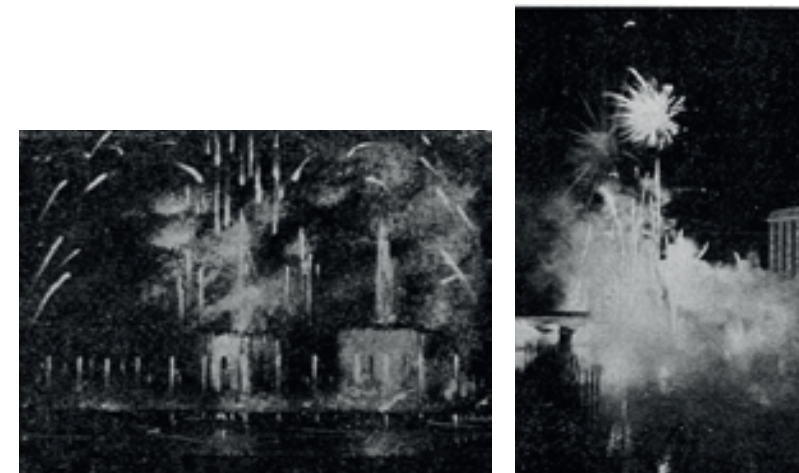
struttura in legno lamellare, con l'intenzione di restituire un'illuminazione interna simile a quella antica ma anche, evidentemente, di definire in maniera netta alzati e volumetrie perduti²¹.

Al di là delle sterili critiche e delle successive manipolazioni a cui è andato incontro l'intervento, si ritiene che le lezioni impartite dal progetto di Brandi e Minissi siano molteplici e abbiano avuto ricadute importanti fino ad oggi. In primo luogo per i temi di contrasto e smaterializzazione del nuovo. Da questo punto di vista è evidente che la leggerezza nelle intenzioni era ancora suscettibile di perfezionamenti, sia estetici che prestazionali; ad oggi questa strategia viene ancora messa a frutto con sempre maggior efficacia.

In secondo luogo, anche il tema della musealizzazione delle rovine è ancora vivo e largamente dibattuto. I percorsi sono rialzati e collocati lungo il perimetro, una scelta che garantisce incolumità e piena visione dei mosaici, collocando l'osservatore a più di un metro d'altezza rispetto al piano di calpestio, e soprattutto dall'impossibile punto di vista di riuscire a vedere oltre le pareti non più esistenti. Il principio della musealizzazione, fondamentale nel pensiero di Minissi e nella cultura del restauro negli anni a venire, si installa come principio di innaturale visita di resti ormai morti, da consultare come *testi* che illustrano il valore documentale del monumento.

La musealizzazione è la forma con la quale la conservazione attiva trova la sua prima traduzione, come atto culturale e misura della coscienza critica e scientifica di cui si veste il restauro italiano dal dopoguerra. Se il tema della contestualizzazione dei reperti può considerarsi superato – oggi è buona norma tentare di preservare *in situ* il più possibile di quanto rinvenuto – la musealizzazione genera tutt'ora problematiche per quanto riguarda fruizione e valorizzazione.

21. Si veda, tra gli altri: M. R. Vitale, *Un progetto "stratificato". Pensieri e azioni per la tutela, il restauro e la protezione della Villa romana del Casale di Piazza Armerina*, in *Piazza Armerina dalla Villa al Parco. Studi e ricerche sulla Villa romana del Casale e il fiume Gela*, a cura di F. C. Nigrelli e M. R. Vitale, Biblioteca del Cenide, Cannitello 2010, pp. 97-150.

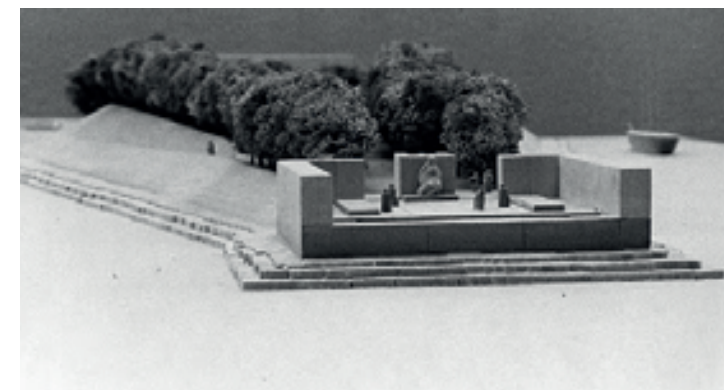
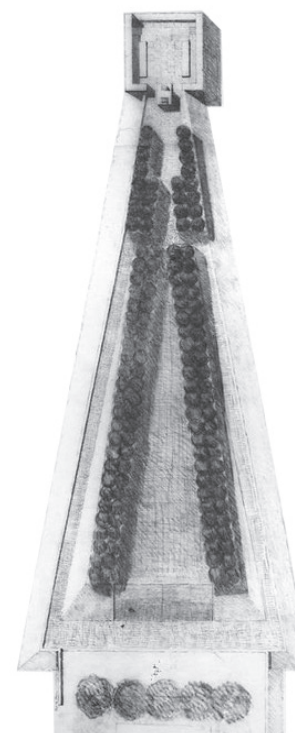
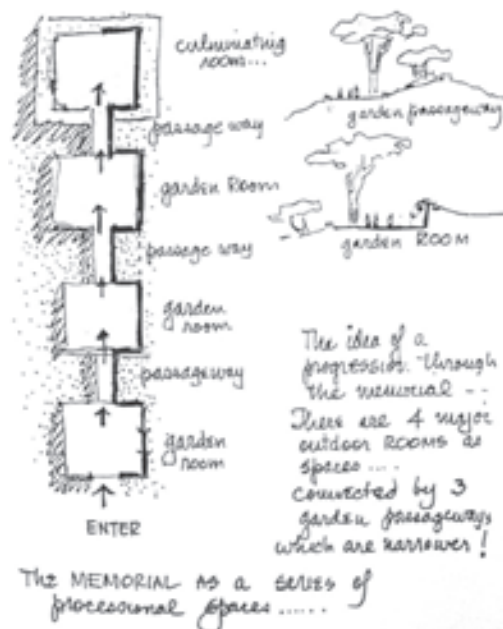


a b
c c

Illustrazioni tratte da "The need for a new monumentality" di S. Giedion:
a. "La festa luminosa del 18 giugno" all'esposizione di Parigi del 1937, lungo la Senna.
b. Finale dello spettacolo "Lo Spirito di George Washington" alla fiera mondiale di New York del 1939-40.
c. Progetto di concorso per il monumento a Roosevelt a Washington D.C., proposta di Marcel Breuer, 1960.

2.3 Monumentalità ed evento nell'architettura del dopoguerra

Nel secondo dopoguerra, mentre la disciplina del restauro si occupa di chiarire i propri principi di intervento anche attraverso sperimentazioni progettuali che lavorano sul contrasto tra nuovo intervento e monumento, la produzione architettonica si trova a recuperare un rapporto con l'antico non più oppositivo ma dialogico. Difatti, uno dei temi fondamentali che guiderà teoria e progetto dell'architettura in questo momento è quello della monumentalità. Lo sviluppo funzionale sarà certo una guida per l'espansione dei centri urbani; la Carta di Atene sulla città funzionale viene finalmente pubblicata solo nel 1943 ma, in effetti, il testo viene firmato dal solo Le Corbusier e edito un decennio dopo la formulazione delle idee che esprime: si tratta di una Carta sostanzialmente anacronistica, i cui contenuti sono già stati messi in discussione al momento della pubblicazione. Difatti, nello



stesso anno tre figure di spicco del Movimento Moderno, Sigfried Giedion, Fernand Léger e José Luis Sert elaborano “Nine Points on Monumentality”. Queste riflessioni, sviluppate per una pubblicazione di “AAA. American Abstract Artists”, vengono riadattate da Giedion con il titolo “The need for a new Monumentality” per il convegno “New Architecture and City Planning” del 1944. Secondo gli autori, l’architettura moderna, passata per il problema dell’abitazione e quello della città, deve ora compiere il passo «più pericoloso e difficile»: la «riconquista dell’espressione monumentale»²², che deve rispondere alle esigenze affettive delle comunità. Gli edifici monumentali hanno il compito di sopravvivere all’epoca che li ha partoriti, costituendo un patrimonio per le generazioni future. In tal modo, costruiscono un collegamento tra il passato ed il futuro²³.

Giedion rifiuta la mera riproduzione delle forme del passato, la ‘pseu-

22. S. Giedion, *The need of a new monumentality*, in *New architecture and city planning*, a cura di P. Zucker, Philosophical Library, New York 1944, p. 552, t.d.a.

23. *Ibidem*.

do-monumentalità’ che era stata uno strumento politico dei regimi europei del primo Novecento, e fa leva sulla necessità per le arti di diventare espressione di significati emotivi, di ‘gioia’. Per Giedion, insomma, la monumentalità non si costruisce nella riproduzione dell’antico ma nella rappresentazione «dell’apparato emozionale dell’uomo comune»²⁴: le arti sono in grado di risvegliare queste emozioni attraverso l’uso sapiente dei simboli che non saranno più ‘falsificati’ come quelli del secolo precedente. La coincidenza tra simbolo e vita civica è in grado di costruire eventi collettivi dal valore affettivo, nei quali «le persone giocano un ruolo tanto importante quanto lo stesso spettacolo, e dove possa sorgere un’unità tra sfondo architettonico, persone e simboli convogliati dallo spettacolo»²⁵. Il ruolo dei soggetti appare così come la soluzione del problema dell’autenticità del monumento volontario: l’architettura monumentale può diventare un monumento solo quando associata ad una ritualità.

24. *Ivi*, p. 568.

25. *Ibidem*.

Pagina a fronte:
Il progetto del memoriale a Roosevelt di Washington DC, realizzato da Lawrence Halprin come una sequenza di stanze, 1974.

In questa pagina:
Il memoriale dedicato a Roosevelt a New York, il Four Freedoms Park, progetto di Louis Kahn impostato su una infilata prospettica monumentale, 1972. Realizzato nel 2012.

Le considerazioni di Giedion sono di particolare rilievo se le rapportiamo alla produzione monumentale dell'immediato dopoguerra, soprattutto nel caso italiano, con l'esemplare Mausoleo delle Fosse Ardeatine. Mentre nel primo Novecento aveva prevalso un'idea simbolica e metafisica del monumento come oggetto statico di contemplazione, dal secondo dopoguerra il monumento si fa sfondo di eventi, un luogo vivo nel quale il significato è trasmesso mediante il coinvolgimento fisico ed emotivo del cittadino. Il monumento non è tale solo per la sua consistenza materiale ma per l'insieme immateriale di avvenimenti che ospita e che lo rende vivo.

Mentre nel discorso di Giedion il rimando all'antico è funzionale alla comprensione di cosa sia un'architettura monumentale e le rovine non vengono prese in considerazione, poco più tardi Louis Kahn identificherà nelle rovine un'essenza, un significato ideale che risiede nella manifestazione pura di *venustas* dell'edificio scarnificato. La risposta all'esigenza di monumentalità è così ancorata alle qualità dell'architettura, qualità spirituali, ideali, legate alla struttura, che ne determinano il 'senso di eternità'. Ancora umanisticamente, Kahn rimanda l'antico a un canone, una forma ideale, relegando il resto architettonico a un frammento. Di conseguenza, come nella visione rinascimentale, rovine e reperti possiedono un valore artistico coincidente con quello storico, sono testimonianze di un modello di qualità indiscussa poiché passata.

Come osservato da Jonathan Hill²⁶, l'interpretazione letterale del monumento come "ciò che permane" operata da Giedion e la sola considerazione del valore simbolico – al più testimoniale – dell'antico mette completamente da parte il ruolo della rovina non tanto come documento storico ma come allegoria costruttrice di immaginari. Si tratta, però, di immaginari ormai compositi e mutati rispetto al mondo dell'umanesimo. Fino al dopoguerra problematica della memoria, in Occidente, è stata tradizionalmente legata all'immaginario, che immobilizzava i ricordi in immagini fisse, gli ideali; da quel momento la rovina non è più solamente testimonianza dell'ideale passato, frammento di una totalità, ma subisce uno slittamento a oggetto rovinato, una maceria che possiede qualità e valore nel suo essere in rovina. Se

26. Cfr. Hill, op. cit. p. 94.

le allegorie sono, nel regno dei pensieri, ciò che le rovine sono nel regno delle cose, allora la sola considerazione del valore statico del simbolo-monumento limita la funzione allegorica e allucinatoria della rovina, che conterrebbe simultaneamente ricordo e oblio, lasciando i propri significati aperti all'interpretazione e alla reinvenzione. Il ruolo della rovina come costruttore di immaginario, come rappresentazione, seppure compresente, deve però essere concettualmente slegato dalla sua dimensione storica e fattuale, riportando il discorso a quel bilancio dei valori già introdotto da Alois Riegl agli inizi del Novecento.

2.4 *L'analogia attraverso l'imposizione materica. Giorgio Grassi a Sagunto*

Una posizione sintetica rispetto alle due polarità rappresentate da Giedion e Kahn può essere individuata venti anni più tardi nelle riflessioni di Aldo Rossi e della cultura architettonica sviluppatasi nel clima milanese germogliato sotto la guida di diverse figure, tra cui quella centrale di Ernesto Nathan Rogers.

Per Rossi l'architettura è scena fissa delle vicende umane ma al contempo cresce su sé stessa, porta memoria dei motivi del proprio sviluppo. I monumenti, come frammenti che permangono e memorie della città stessa, sono tra gli elementi fissi più importanti. Tuttavia, per essere architetture vive si devono prestare a modificazione e risignificazione: «Con gli strumenti architettonici noi quindi favoriamo un evento, indipendentemente dal fatto che esso accada; e in questo volere l'evento vi è qualcosa di progressivo»²⁷. Non si tratta di predisporre lo spazio per assolvere una sola funzione ma per permetterne una molteplicità, «per permettere tutto ciò che nella vita è imprevedibile»²⁸. Mediante l'evento, la vita che si svolge all'interno dello spazio, è possibile il ricordo, poiché «ogni luogo si ricorda nella misura in cui diventa un luogo d'affezione o nella misura in cui siamo immedesimati»²⁹. Già per Rogers, l'architettura è un organismo vivo che si

27. A. Rossi, *Autobiografia scientifica* (1981), Il Saggiatore, Milano 2009, p. 23.

28. *Ibidem*.

29. Ivi, p. 65.

trasforma nel tempo e il rapporto tra architettura e storia è un tema centrale: «La storia è permanente evoluzione; la storia è la vita degli uomini nella loro intuizione cosciente, cioè nel loro uso della vita, quindi nel loro costume. L'architettura rappresenta questo uso della vita, questo costume, in modo specifico e del tutto estrinseco, cioè del tutto espresso, realizzato»³⁰. Il senso della storia, e dell'architettura in quanto monumento, è nella sua sintesi ordinata di utilità e bellezza³¹ sintesi che induce a quella commozione architettonica che non può esistere dinanzi alle rovine: «se l'edificio è inutilizzato ma rimane, almeno parzialmente valida, l'intrinseca economia dei suoi rapporti strutturali, la commozione che proviamo è di natura architettonica; ma se anche l'economia intrinseca non è più rappresentata e ci troviamo di fronte ai ruderi, la commozione è di tutt'altra natura (plastica, letteraria, sentimentale)»³².

All'intreccio tra Rogers e Rossi si colloca Giorgio Grassi, che ci permette di affrontare un 'caso' storico nel quale si evidenzia come il problema della definizione della rovina sia operativo e costituisca una delle maglie fondamentali che tengono assieme la teoria e il progetto dell'intervento sull'esistente.

Per Giorgio Grassi una costruzione architettonica di valore ha il compito di denunciare con chiarezza il problema da cui nasce. Nel caso dell'intervento su una rovina, il progetto muoverà dalla questione della definizione stessa di rovina; tuttavia, si è visto nel primo capitolo come la definizione di rovina sia stata, e sia ancora, riconosciuta collettivamente come contraddittoria. La rovina, per come Grassi la intende, è ancora quell'entità che manifesta la perdita di unità architettonica, un ideale passato da ricomporre col progetto, e che assume nuova unitarietà in quanto frammento, acquista una nuova natura con il tempo ed è destinato a perderla col nuovo intervento. A partire da questi presupposti, il progetto di restauro e recupero del teatro di Sagunto, sviluppato assieme a Manuel Portaceli, non poteva non essere



un 'fallimento': «una buona risposta conterrà sempre e comunque la rovina, il segno della rovina, da cui proviene, su cui s'innalza. E conterrà sempre anche il segno della sua impossibilità (tecnica, espressiva) e la sua dichiarazione d'inefficacia. Mi chiedo in quale altro modo questi due segni – il segno della distruzione e quello dell'impossibile ricostruzione – possono coesistere se non nella forma latente, nella forma incompiuta»³³.

Tralasciando le questioni partitiche locali e quanto avvenuto venti anni orsono, con la sentenza del tribunale di Madrid che dichiarava illegali i lavori di ricostruzione del teatro e prospettava il ripristino dello stato del monumento antecedente al 1988, il caso di Sagunto è interessante e rivoluzionario. Già nelle prime pubblicazioni del progetto, era chiaro che il suo rigore e le sue scelte radicali offrivano l'occasione per riflettere a partire dal costruito su alcuni dei temi più problematici di restauro, conservazione e, si può aggiungere oggi, valorizzazione di resti archeologici architettonici. L'intervento sul teatro apre le questioni della reversibilità, della ricostruzione tipologica prima che linguistica, dell'accessibilità intellettuale e intellegibile del patrimonio anche nel confronto con l'opinione pubblica, della responsabilità dell'operato dell'architetto. Primariamente e sinteticamente, il caso di Sagunto squarcia l'eterna questione dello scontro moderno tra valore estetico e valore storico-documentale del patri-

Inserimento paesaggistico del teatro romano di Sagunto prima e dopo l'intervento di Grassi e Portaceli.

33. G. Grassi, *Teatro romano di Sagunto*, in *Architettura lingua morta*, Quaderni di Lotus, Electa, Milano 1988, pp. 88-90, pubblicato per la prima volta in "Lotus International", 46, 1985, pp. 7-22.

30. E. N. Rogers, *Il senso della storia* (1964), in *Il senso della storia*, Edizioni Unicopli, Milano 1999, p. 9.

31. Nel riconoscimento di questo ordine sottostante all'architettura si esplica la *continuità* con la modernità e il discorso sul metodo di Gropius.

32. E. N. Rogers, *Esperienza dell'architettura* (1958), Skira, Milano 1997, p. 180.

monio archeologico.

La ricostruzione di Sagunto rifugge i sensazionalismi e le superficialità rivolte al consumo di massa, rifiuta la conservazione della rovina fine a sé stessa o al sentimentalismo della durata, scegliendo di monumentalizzare³⁴ la costruzione il più possibile. Rispetto allo stato in cui il teatro si trovava a causa delle sistemazioni precedenti, Grassi osserva:

Attualmente il teatro di Sagunto si presenta, in larga misura, come una rovina artificiale. [...] tale opera di completamento (di tipo mimetico) non sembra aver avuto come obiettivo la restituzione il più possibile fedele al teatro com'era (il che era probabilmente nei voti dell'archeologo), ma piuttosto sembra quasi aver avuto come obiettivo la rovina stessa, cioè l'immagine del teatro in rovina così com'era, accentuandone semmai i caratteri pittoreschi: senza preoccuparsi di cercare di restituire l'idea del teatro romano, i suoi caratteri distintivi (nei casi dubbi: l'approssimazione al teatro romano per similitudine e comparazione con altri esempi coevi e/o il riferimento agli elementi canonici del tipo).³⁵

L'intervento assume l'obiettivo principale di trasmettere il significato del teatro romano, non solamente del teatro romano di Sagunto, il *concetto* del teatro romano. Nel sistema di pensiero di Grassi, questo equivale a un insieme ordinato di regole che determina la forma: come per Kahn, la forma è la sostanza dell'architettura, una disciplina che si occupa di risolvere problemi pratici mediante l'ordine che presiede alla disposizione delle parti e degli elementi. L'obiettivo di Grassi è quindi di rendere il più comprensibile possibile il complesso edilizio del teatro romano, con le relazioni, le gerarchie ed i ruoli esistenti tra le parti, anche intervenendo con la ricostruzione, al fine di ottenere l'unità spaziale di cavea e impianto scenico. A partire da queste premesse e visto lo stato di conservazione della preesistenza, la ricostruzione è imponente e coinvolge il settore centrale della cavea e, integralmente, lo scenafrente e il muro del *postscaenium* rivolto alla città. La ricostruzione offre non solo la forma di un teatro romano ma «un'idea di teatro» in quanto luogo in cui si svolge un rito collet-

34. Per monumentalizzare si intende far vincere il valore storico documentale su qualsiasi altro valore, da quello estetico a quello d'antichità, per come li intende Riegl nella sua teoria dei valori.

35. G. Grassi, *Teatro romano di Sagunto*, op. cit. p. 81.



a
b
c

a. Giacomo Guidi, anastilosi del teatro di Sabratha, Libia, 1932-37.

b. Dettaglio dell'anastilosi della colonna dello scenafrente.

c. Prospetto dello scenafrente del teatro di Sagunto restaurato.



tivo. Ciò rende essenziale per la vitalità della ricostruzione che essa sia destinata alla rifunzionalizzazione della struttura perché possano tornare a svolgersi rappresentazioni. Obiettivo che, ad oggi, non pare così eclatante e che risulta perseguibile con modalità di intervento tra le più disparate per approccio estetico e metodologico ma che, quasi mezzo secolo fa, si affermava in un contesto conservativo molto più restrittivo in termini di valorizzazione dei siti. Lo smisurato scenafrente tipico del teatro romano, scena fissa delle azioni drammaturgiche, viene ricostruito in forma stilizzata, astratta³⁶ attraverso

36. «La parte cosiddetta utile, cioè la parte dello scenafrente appoggiata sul proscenio,

elementi funzionali considerati “neutri” – porte, scale, esedre e zoccolature – che rendono chiaramente distinguibile il nuovo dall’antico. Per quanto riguarda il ricco apparato decorativo che caratterizzava la scena viene ovviamente rifiutata l’anastilosi integrale. Si sceglie invece la via del montaggio dei frammenti: colonne, capitelli, trabeazioni vengono esposte in modo che diano l’impressione d’insieme della composizione architettonica della scena fissa. Non interessa l’esatta collocazione dei frammenti ma il fatto che nel loro insieme lavorino su una suggestione, al punto che i resti di un pavimento musivo sono collocati in verticale sul secondo ordine della scena e frammenti di colonna sono sospesi dinanzi a pilastri di mattoni che deliberatamente nascondono il punto d’appoggio della copertura, definendo uno «sconcertante momento atettonico»³⁷.

Allora, visto dalla cavea, il muro del postscaenium, letteralmente ricoperto dai grandi elementi decorativi, potrà riapparire, da dietro la quinta sinuosa della scena-fissa, un po’ come quella splendida, fiabesca parete fittamente istoriata dello scenafrente romano che siamo abituati a vedere riprodotta nei vecchi libri di storia dell’arte.

Di modo che postscaenium e scena-fissa potranno insieme testimoniare allo stesso tempo splendore e rovina, presenza e impossibilità di essere di nuovo dell’antico scenafrente del teatro romano di Sagunto.

Queste affermazioni e l’operazione di montaggio dei reperti perdono il rigore della costruzione logica del frammento per cedere il passo all’impressionismo archeologico, manifestando tutte le difficoltà e le contraddizioni intrinseche al problema: «la contraddizione dell’architettura deve restare scoperta là dove si mostra, cioè nella sua risposta. Specialmente nella risposta (che in architettura è sempre un fatto pratico, materiale). La risposta dovrà sempre rivelare prima di tutto la tensione della contraddizione da cui nasce»³⁸.

Secondo Ignasi de Solà-Morales³⁹, il cuore del dibattito scatenato-

potremo facilmente ricostruirla, questa sì possiamo stilizzarla, ad esempio renderla astratta». Ivi, p. 84.

37. K. Frampton, *Giorgio Grassi a Sagunto e la questione del restauro*, “Domus”, 756, 1994, p. 21.

38. Grassi, op. cit. p. 88.

39. Cfr. I. de Solà-Morales, *Il dibattito. Teatro romano di Sagunto*, “Lotus International”, *Progetto/contesto*, 121, 2004, p. 24.

si attorno a questo caso risiede essenzialmente nello squilibrio che manifesta tra valore estetico dell’opera e valore monumentale o storico-documentale. Quello che sembrerebbe veramente in discussione è il fronteggiarsi dei due volti della modernità, ragione e sentimento, dominio intellettuale dell’idealismo e mitologia pittorica della rovina, e la loro inconciliabilità. Tra questi due poli, il progetto di Grassi e Portaceli si pone su un estremo: sfida l’irrazionalità della conservazione delle rovine e si colloca al suo opposto iperlogico. Ma se il tema del restauro è costruito come un puro problema matematico, allora il progetto è costretto a soccombere per la contraddittorietà delle condizioni di esistenza del tema della rovina, poste nella formulazione stessa del problema. Il limite maggiore dell’intervento sembrerebbe risiedere proprio nell’eccessiva fiducia nella razionalità del processo che lo ha generato: il silenzio ostentato di una costruzione il più possibile muta diventa assordante e zittisce qualsiasi cosa il sito archeologico possa provare dire.

Nella loro definizione contraddittoria e oscillante, le rovine contengono sempre l’impossibilità di una conoscenza, e quindi di una ricostruzione, completa. La ricerca archeologica e di conseguenza il restauro, quando si occupano di comprendere quanto non esiste più, lavorano sempre nel campo del possibile. Grassi lo sa bene, e propone una costruzione che dovrebbe avere un certo grado di genericità ma che nella sua concretezza costruttiva è inevitabilmente una risposta molto precisa, una risposta di cemento armato e mattoni a cortina. Per questo motivo, è costretto a denunciare la contraddizione nel suo operato, che è una contraddizione insita all’operare sulle rovine, certo, ma che nel progetto su Sagunto determina il fallimento della comunicabilità dello spazio e dei valori del teatro antico.

Ripartiamo dal presupposto che gli obiettivi, e non i mezzi, definiscono la natura di una disciplina. L’obiettivo dell’architettura in quanto disciplina è sempre la vita umana; nel caso dell’intervento sull’antico, l’obiettivo della vita umana è declinato nella forma di tutela e conservazione della cultura materiale, e quindi nella sua fruizione e valorizzazione. Il compito è conservare e rendere comprensibile l’antico: questo può avvenire nella forma della musealizzazione ma anche nella forma della rifunzionalizzazione, nel rispetto del manufatto. Le tecniche, gli strumenti, i metodi dell’architettura sono i mezzi con i

quali è possibile raggiungere l'obiettivo. La costruzione logica non può essere un obiettivo perché è uno dei mezzi necessari a raggiungere l'obiettivo. È qui che il progetto per Sagunto ha mostrato la sua contraddizione più forte: nel far vincere la costruzione logica sugli obiettivi dell'architettura.

Il progetto di Grassi è ancorato a quella visione conflittuale della rovina che affonda le sue radici nell'Umanesimo. Non accettando l'ineluttabilità del perduto non può offrire ai visitatori gli stimoli, sentimentali certo, ma anche e soprattutto intellettuali, che provengono dall'incompiuto e dall'incerto. Il bisogno di riempire il vuoto di informazioni con la materia pesante e assordante rende disturbato il messaggio di fondo: l'architettura nuova non appare a servizio dell'antico ma mostra quella presunzione contemporanea delle teorie architettoniche di voler vestire lo spazio dei propri problemi disciplinari. Alla fine, l'interesse dominante che pare guidare l'intervento, nonostante la profonda conoscenza del manufatto e di tutte le sue fasi di trasformazione, è: quale grado di completezza è opportuno per poter restituire integrità a una rovina e al contempo quale grado di astrazione può sopportare un'architettura senza divenire essa stessa una rovina? Un problema tutto disciplinare che porta alla con-fusione di rovina reale e rovina virtuale e che sposta l'obiettivo del progetto architettonico (sull'archeologia) su una questione di metodo.

Le due categorie di contrasto e analogia individuate da de Solà Morales come i due atteggiamenti di modernità e postmodernità architettonica rispetto all'antico, ci ricordano che il progetto con l'esistente non può essere definito da una dottrina permanente o una definizione scientifica incorruttibile dell'intervento: «Oggi non è possibile formulare un sistema estetico che abbia una validità sufficiente per attribuirgli un'efficacia al di là di quella strettamente puntuale»⁴⁰. Oltre all'approccio analogico, a segnare un cambio di sensibilità rispetto a quella moderna del contrasto nel progetto di Sagunto è il superamento della musealizzazione fine a sé stessa, analogamente già teorizzata da Minissi con il concetto di *permanenza d'uso*⁴¹. Dal punto di vista

40. I. de Solà Morales, *Dal contrasto all'analogia. Trasformazioni nella concezione dell'intervento architettonico*, "Lotus International", 46, 1985, p. 42.

41. Se la musealizzazione include la conservazione e la creazione di condizioni am-



La cavea e la scena del teatro di Sagunto in orario diurno e in notturna durante lo svolgimento di una rappresentazione teatrale.

funzionale il progetto di Sagunto aveva assunto l'obiettivo di rimettere in vita l'edificio attraverso il suo uso. In questo, ha l'incredibile merito di averci insegnato in forma pratica quello che Rafael Moneo ha raccontato nel suo *La vita degli edifici*⁴²: le rovine sono veramente tra noi se ancora utilizzate, ancora abitate, ancora parte di un processo non concluso di interazione con la vita che vi si svolge all'interno.

bientali atte a consentire la corretta lettura storico-critica di ciò che si conserva, ad essa si dovrà aggiungere l'attribuzione di funzioni pratiche d'uso che non alterino le caratteristiche essenziali di ciò che si conserva (culturale o culturale e pratica), ovvero la permanenza d'uso. Cfr. F. Minissi, 1978, op. cit. p. 10.

42. R. Moneo, *La vita degli edifici e la moschea di Cordova*, in "La solitudine degli edifici e altri scritti. Questioni intorno all'architettura", Allemandi, Torino 2004, pp. 131-155.



Diller e Scofidio + Renfro, *Tourisms. Suitcase Studies*, Walker Art Center, 1991

3. Quesiti contemporanei. Le rovine tra materiale e immateriale

Un ultimo tassello dell'evoluzione del rapporto con le rovine riguarda lo sviluppo del turismo di massa e il correlato cambiamento nel riconoscimento di ciò che è patrimonio.

Il turismo, per come si è evoluto nel corso del Novecento, è la più importante industria della storia: prima dell'emergenza dovuta alla diffusione del SARS-CoV-2, il suo ruolo era da tale da aver connotato economicamente e culturalmente la fine del secolo e l'inizio del nuovo millennio nella forma di una 'rivoluzione turistica mondiale'¹. Il viaggio, da attività formativa elitaria del *Grand Tour*, a partire dal secondo dopoguerra, con il miglioramento delle condizioni di vita e la diffusione di ferie e tempo libero, è diventato un'attività di intrattenimento sempre più comune. Nel corso dell'ultimo ventennio, il turismo ha assunto la più grande dimensione di massa mai vista² e ovviamente, ha inciso e continua a incidere fortemente sulle modalità di fruizione del patrimonio archeologico, soprattutto considerato che il tipo di turismo più diffuso è proprio quello culturale.

Lo sviluppo turistico è andato di pari passo con quello della modernità, crescendo assieme all'accelerazione del tempo, il restringimento dello spazio e l'incremento dell'individualizzazione dovuta alle nuove forme di consumo e comunicazione che ne hanno caratterizzato lo sviluppo³. L'effetto combinato di questi fattori genera un'esclusione dei luoghi antichi dagli spazi di vita: repertoriati, classificati e circo-

1. Cfr. M. D'Eramo, *Il selfie del mondo. Indagine sull'età del turismo*, Feltrinelli, Milano 2017, p. 21.

2. Cfr. Ivi, pp. 21-22.

3. Si fa riferimento alla definizione di *surmodernità* di Marc Augé, e soprattutto, all'analisi di David Harvey che ne "La crisi della modernità" individua nell'esasperazione degli effetti dell'economia capitalista le cause dei cambiamenti socioculturali in atto, sintetizzabili nella forte compressione spaziale e temporale già avviata dal fordismo.

scritti, divengono “luoghi della memoria” esclusi dal flusso della vita attiva, *spazi-altri, nonluoghi* antropologici. La moltiplicazione di recinti archeologici e vincoli giuridici, alimentata dallo sviluppo dell’idea del patrimonio culturale dell’umanità ha trasformato gli spazi antichi in oggetti immobili rivolti al consumo del turismo culturale.

Dalla parte del soggetto, il viaggio è il momento di verifica di quanto già si conosce in maniera più o meno superficiale, di quanto segnalato dalle guide, dai social, dal sentito dire, più che essere il momento di conoscenza ed esperienza dirette. La problematica contemporanea parrebbe quindi riguardare il recupero di una dimensione *vissuta* di incontro con le rovine, che ne qualifichi non solo la dimensione testimoniale, storica e pedagogica ma soprattutto la capacità fondamentale di *dirci* qualcosa⁴. Ci troviamo dinanzi al bisogno di reimparare a sentire il tempo per riprendere coscienza della storia.

3.1 Inflazione del patrimonio e economia dell’esperienza

A differenza dei sistemi economici basati sulla produzione di beni, merci o servizi, l’industria turistica si fonda sull’esperienza. Secondo Dean MacCannell, antropologo e paesaggista autore di “The Tourist. A new theory on the leisure class” (1976), uno dei primi studi sul turismo come fenomeno caratterizzante la contemporaneità, l’esperienza è il termine basilare della retorica della modernità. In quanto tale, ha un peso in termini culturali, sociologici ed economici.

La teoria dell’*Experience Economy*, coniata nel 1998 da J. Pine II e J. H. Gilmore⁵, descrive il prossimo sistema economico, a seguire quello

4. «Solo le rovine, in quanto hanno la forma di un ricordo, permettono di sfuggire a questa delusione: esse non sono il ricordo di nessuno, ma si presentano a chi le percorre come un passato che egli avrebbe perduto di vista, dimenticato, e che tuttavia gli direbbe ancora qualcosa». M. Augé, *Turismo e viaggio, paesaggio e scrittura*, in *Rovine e macerie. Il senso del tempo*, Bollati Boringhieri, Torino 2004, p. 43.

5. J. Pine II e J. H. Gilmore, *Welcome to the Experience Economy*, “Harvard Business Review”, luglio-agosto 1998, <https://hbr.org/1998/07/welcome-to-the-experience-economy>, consultato il 30/09/2020. Degli stessi autori si veda: *The Experience Economy*, Harvard Business School Press, Boston, 1999.

agrario, industriale e la recente economia dei servizi. Nell’*Experience Economy*, prodotti e servizi non vengono acquistati per il loro valore in sé ma per l’esperienza che offrono al consumatore, e ciò ovviamente riguarda anche l’industria turistica. Delle varie forme di turismo, soprattutto il turismo culturale è alimentato dalla preoccupazione sull’autenticità delle esperienze. Dato che l’esperienza opera affettivamente sulla memoria individuale, l’impatto dell’aura⁶ di prodotti e servizi ha luogo grazie alla nostalgia, sentimento particolarmente importante nel caso dell’economia e del turismo culturali:

Il progresso della modernità dipende dalla sua specifica percezione di instabilità e inautenticità. Per i moderni, realtà e autenticità sono altrove: in altri periodi storici e in altre culture, in modi di vivere più puri e semplici. In altre parole, la preoccupazione dei moderni per la “naturalità”, la loro nostalgia e la loro ricerca di autenticità non sono solo attaccamenti casuali e in qualche modo decadenti, sebbene innocui, a *souvenir* di culture distrutte ed epoche morte. Sono anche componenti dello spirito di conquista della modernità, il terreno della sua coscienza unificante.⁷

L’offerta risponde sul piano emotivo al bisogno di un’esperienza il più possibile autentica, che tuttavia è paradossalmente irraggiungibile nella forma dell’esperienza turistica. Nel caso del potere economico del turismo culturale è evidente che il patrimonio diviene una merce tanto più redditizia quanto più è in grado di circondarsi di un’aura di esperienza autentica ed esclusiva⁸. In questo contesto, le architetture diventano uno strumento prezioso nel processo di sviluppo del potenziale economico dei luoghi⁹, e ciò è valido sia per i processi di

6. Mac Cannell recupera il termine benjaminiano di aura – proprietà specifica dell’oggetto artistico, stravolta dalla riproduzione tecnica – per spiegare il nuovo fascino acquisito dalle opere d’arte proprio grazie alle loro riproduzioni, i *markers*.

7. D. MacCannell, *The Tourist. A new theory on the leisure class*, III ed. University of California Press, Berkeley e Los Angeles 2013, p. 3, t.d.a.

8. In “Authenticity: What Consumers Really Want”, pubblicato nel 2007, J. Pine II e J. H. Gilmore classificano i cinque tipi di autenticità ricercati nell’*experience economy*: *Natural authenticity*, sostenibile, verde, naturale o artigianale; *Original authenticity*, non una copia, qualcosa di mai visto prima; *Exceptional authenticity*, esclusiva, personalizzata; *Reference authenticity*, che si riferisce a qualcosa di autentico; *Influential Authenticity*, che ispira ideali alti.

9. Cfr. K. K. Piatkowska, *Economy and architecture. The role of architecture in process of*

branding nei rapporti tra aziende e grandi firme di architettura, sia per lo sviluppo turistico, come dimostra il celebre ‘effetto Bilbao’. Questo potere non riduce la capacità dell’architettura di veicolare significati, anzi, «l’architettura influenza i suoi utenti. Provoca e innesca emozioni, risveglia desideri. Questo modo di intendere l’architettura richiede un cambiamento radicale della definizione dello scopo della progettazione architettonica. È essenziale abbandonare l’idea di costruire oggetti statici per arrivare a intendere l’edificio come contesto che genera emozioni particolari»¹⁰.

Tale capacità dell’architettura di influenzare affettivamente i visitatori ed economicamente i luoghi tramite il potere delle esperienze è tanto più rilevante quanto più si è andato allargando il bacino dei beni considerati patrimonio, come già rilevato da Françoise Choay. Choay ha studiato la crescita esponenziale dei beni che possono essere compresi nella categoria di monumento storico definendola “quadrupla inflazione del patrimonio”: tipologica, cronologica, geografica e di pubblico. Sono aumentate le tipologie entro le quali si possono individuare monumenti storici, si è ampliato l’intervallo temporale di storicizzazione fino a includere edifici del XIX e XX secolo, sono stati inclusi geograficamente manufatti afferenti a culture estranee alle concettualizzazioni occidentali di arte e storia, ed è cresciuto incredibilmente il pubblico al quale il monumento storico si offre. Tale crescita di ciò che viene incluso all’interno della categoria di monumento storico inevitabilmente pone un interrogativo sul senso e sulla natura della conservazione, anche alla luce della dimensione planetaria assunta dalla tutela con la proliferazione dei *labeling* Unesco: «Noi subiamo fino in fondo la sferza di questi quattro tipi di inflazione. Essa conferisce alla conservazione del patrimonio una dimensione planetaria, ne fa un fenomeno della società»¹¹. Una volta apposta al bene o al sito l’etichetta di ‘patrimonio dell’umanità’, questo è imballato e trasformato in reliquia, ma è per queste etichette che passa

building the economic potential of space, “Humanities and Social Sciences Review”, vol.1, n. 2, 2012, pp. 549-555, t.d.a.

10. Ivi, p. 550.

11. F. Choay, *L’invenzione del patrimonio storico*, “Rassegna di architettura e urbanistica” n. 80-81, mag-dic 1993, p.7.



parte del contemporaneo *riconoscimento* dei beni culturali. I *labeling* e i *markers*, segnali su mappe o guide turistiche, ma anche serie di fotografie scattate dai più in prossimità di tale luogo e pubblicate sui *social networks*, diventano fari e segnali della possibilità di esperienze. In entrambi i casi, il riconoscimento estetico è adesione e verifica di quanto proposto da altri: è esperienza di un’aura mercificata più che dell’aura dell’opera d’arte. La riproducibilità dell’opera, ad esempio tramite la sua iconizzazione, diviene premessa e sviluppo dell’esperienza estetica e culturale: si riconosce il valore del bene perché è segnalato da un *labeling* o dalle sue riproduzioni nei *markers*, quindi ci si riconosce come individui nell’esperienza svolta in rapporto all’opera d’arte nell’atto testimoniale della riproduzione attraverso *selfie* e foto da condividere con il proprio spicchio di mondo virtuale. Si arriva così al paradosso tra nostalgica ricerca di autenticità delle esperienze e necessità di individuarle e segnalarle attraverso *markers* che le comprovino, espresso chiaramente dal fenomeno degli *airbnb* nei centri storici, riconosciuti come esperenzialmente autentici perché chiaramente riconoscibili come tali. Considerato che nel contemporaneo la definizione degli individui si è generalmente spostata da quanto viene prodotto a ciò che viene consumato, e appurato dalla teoria dell’*Experience economy* che ciò che viene consumato sono esperienze, allora è chiaro che alcuni luoghi hanno ancora la possibilità di incidere sulla formazione degli individui attraverso le esperienze che fanno. Si pone così nuovamente il problema dell’estetizzazione del

Affollamento presso il Colosseo, settembre 2017, Roma.

reale, questa volta rapportato alla valorizzazione dei siti archeologici: come fare in modo che l'esperienza di tali luoghi, che sarà sempre, inderogabilmente, derivante da una *messa-in-scena*, sia il più possibile vissuta e il meno possibile consumata?

A differenza di ciò che è monumento di per sé, ovvero viene edificato con il fine preciso di essere un monito, e in quanto tale costituisce un "universale culturale"¹², la rovina è quasi sempre un monumento storico: non edificata al fine di memorizzare, ottiene un riconoscimento a posteriori. La rovina è memoria materiale e al contempo è oggetto di esperienza artistica vissuta al presente. Come osservato da Riegl, su di essa incide fortemente il valore di antichità, che arriva quasi a dominare i valori storico e artistico poiché su di esso «si fonda l'affettività che non richiede alcuno sforzo di appropriazione ma si riferisce ad uno stato generale della società e potrà così toccare le masse»¹³. Da tale osservazione, il ruolo sociale del monumento storico sembrerebbe avere più a vedere con la continuità affettiva che non con l'accuratezza testimoniale: inteso in questi termini, il patrimonio ci riguarda molto da vicino e avvolge la nostra quotidianità di abitanti di luoghi ricchi di tracce. Il patrimonio ha un valore di per sé, certo, ma ancor più importante è la sua capacità di stabilire nessi fra luoghi e tempi differenti della città, la capacità di farsi parte attiva delle trasformazioni contemporanee. Così inteso, quel patrimonio che «è ciò entro cui siamo»¹⁴ può divenire luogo vivo e abitato. Nel caso del sito archeologico, è chiaro che il problema riguarda i margini, le connessioni con paesaggio e città: «lo spazio archeologico non è, e non deve essere, una zona asettica per il consumo turistico, ma deve appartenere alla città. Lo spazio archeologico ha certo una sua specificità e richiede un tipo di trattamento che si lega alla ricerca archeologica. Tuttavia il vero problema che l'architetto deve affrontare è l'articolazione tra lo spazio-città e lo spazio archeologico¹⁵». Si tratta di un sistema

12. Cfr. F. Choay, op. cit. p. 7.

13. Ivi, p. 9.

14. J. Rykwert, *Premessa. Il patrimonio è ciò entro cui siamo*, in C. Andriani (cur.) *Il patrimonio e l'abitare*, Donzelli Editore, Roma 2010, pp. IX-XII.

15. Y. Tsiomis, *Progetto urbano e progetto archeologico*, in C. Franco, A. Massarente, M. Trisciunglio, *L'antico e il nuovo. Il rapporto tra città antica e architettura contemporanea*, Utet,

composto in primo luogo da connessioni geografiche: aperture e chiusure che ne consentono l'accessibilità e l'inserimento in un flusso di avvenimenti cittadini. Al contempo questa apertura è costruita da connessioni ed elementi non del tutto materiali, dalla continuità nell'esperienza della città, dalla sua aderenza a un immaginario di *genius loci* – più o meno fittizio e nostalgico – da relazioni vive conservatesi nel tempo, rapporti materici, usi e tradizioni consolidati.

3.2 *Tutelare l'immateriale, conservare la materia, valorizzare l'esperienza*

La dimensione immateriale del patrimonio ha un ruolo così importante da essere stata addirittura ratificata nel 1979 con la Carta di Burra¹⁶, elaborata da ICOMOS Australia per integrare la Carta di Venezia del 1964. Tra le definizioni di 'immateriale' fornite dalla Carta troviamo quella di 'interesse culturale' come «valore estetico, storico, scientifico, sociale o spirituale per le generazioni passate, presenti o future». Il valore culturale si esprime tanto nella materia quanto nella rete immateriale che la avvolge, quindi «nel luogo stesso, nella sua struttura, contesto, uso, associazioni, significati, documenti, luoghi ed oggetti ad esso associati». Pertanto, la conservazione dei beni culturali non riguarda più solo la materia, la parte fisica immobile e mobile di un luogo, ma è «l'insieme dei procedimenti messi in atto per prendersi cura di un luogo affinché mantenga la sua importanza culturale», quindi concerne anche la cura di quei sistemi di relazioni che ritroviamo nella definizione di valore culturale. La visione della Carta supera l'ancoraggio alla materia della tradizione eurocentrica, ricercando una sintesi con sensibilità maggiormente legate alla tradizione rituale.

Il patrimonio immateriale si è andato affermando globalmente come oggetto di tutela e conservazione, fino alla Carta di Parigi del 2003,

Torino 2002, p. 173.

16. Si veda *The Australia ICOMOS Guidelines for the Conservation of Places of Cultural Significance*, Burra, 1979 e la versione aggiornata più recente: *The Burra Charter: The Australia ICOMOS Charter for Places of Cultural Significance*, 2013. Le definizioni che seguono sono tratte dal documento.

la Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale, in cui viene definito come «le prassi, le rappresentazioni, le espressioni, le conoscenze, il *know-how* – come pure gli strumenti, gli oggetti, i manufatti e gli spazi culturali associati agli stessi – che le comunità, i gruppi e in alcuni casi gli individui riconoscono in quanto parte del loro patrimonio culturale»¹⁷. Pertanto, seppure alcuni interpretino questo atto come il momento di definitivo scollamento del patrimonio immateriale da quello materiale, la Convenzione esprime chiaramente il legame che l’immateriale culturale ha con l’insieme di elementi tangibili che necessariamente lo sostengono, e che costituiscono in qualche modo la materia dell’opera.

In Italia, la nozione di immateriale è stata recepita nel Codice dei Beni Culturali e del Paesaggio nell’aggiornamento del 2008, e, nella sua traduzione, è stata saldata alla materia con più forza: «Le espressioni di identità culturale collettiva contemplate dalle Convenzioni UNESCO per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale e per la protezione e la promozione delle diversità culturali [...], sono assoggettabili alle disposizioni del presente codice qualora siano rappresentate da testimonianze materiali [...]»¹⁸. Nonostante quanto inserito nel Codice dei Beni Culturali, nella normativa italiana la sfera immateriale costituisce ancora una traduzione degli studi demoetnoantropologici¹⁹.

Se quello che è evocato nelle carte come patrimonio immateriale appare perlopiù legato a tradizioni, usi e costumi, variamente connessi alle opere materiali, per un progettista è chiaro che la ritualità non è l’unica componente immateriale del bene culturale. Come abbiamo visto, l’immateriale comprende anche una quantità di altri elementi variamente ancorati alla materia: da contesto, luce e atmosfere sino

17. Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale, Parigi, 17 ottobre 2003, art. 2.1.

18. D.Lgs. 62/2008, Correttivo al Codice dei Beni Culturali e del Paesaggio (D.Lgs. 42/2004), art. 7bis.

19. Nella riforma del regolamento del Mibact del 2019 viene definito l’Istituto centrale per il Patrimonio immateriale sostanzialmente e semplicemente riconvertendo l’Istituto centrale per la Demoetnoantropologia e dandogli nuova veste (DPCM 169/2019, Art. 33, comma 8).

agli immaginari e le allegorie legati alla dimensione simbolica. In ogni caso, la rete immateriale che si è andata progressivamente ad accostare e sovrapporre ai beni materiali sposta molta dell’attenzione sui soggetti: non solo in quanto fruitori passivi ma come attori culturali che vanno a definire attivamente la dimensione culturale immateriale dell’opera. Un’analogia interessante per quanto riguarda l’equilibrio tra atto di riconoscimento culturale e bene materiale si può individuare nella tutela del paesaggio. Nella Convenzione Europea del Paesaggio, il paesaggio è inteso come «an area, as perceived by people, whose character is the result of the action and interaction of natural and/or human factors»²⁰.

Come osservato da D. Fiorani, l’ingresso dell’immateriale nella sfera del restauro non attiene solamente alla definizione dell’oggetto di tutela, ma ha a che vedere anche con le motivazioni e le modalità della conservazione²¹. Fiorani sostiene che la finalità del restauro si sarebbe spostata dalla trasmissibilità nel futuro del bene culturale alla sua fruizione nel presente; per la restauratrice, l’attenzione verso gli aspetti percettivi e la centralità assunta dall’interazione con il soggetto, determinerebbero una sublimazione del materiale nell’immateriale che porta alla perdita d’interesse effettivo per la materialità. L’avvento dell’idea di ‘valorizzazione’ e il suo presunto ruolo predominante sembrerebbe compromettere l’equilibrio tra soggetto-fruitori e manufatto da tutelare, sbilanciandolo tutto verso il primo.

Essa può portare, ad esempio, alla messa a punto di presidi per il controllo del microclima interno degli ambienti richiesti dalla presenza di numerosi visitatori[...] Per facilitare la comprensione dei siti si ricorre sempre più ad effetti d’illuminazione (o di buio) mirati o a simulazioni visive. Queste ultime, poi, possono condizionare le scelte per l’integrazione nelle superfici e dei volumi architettonici [...]. Gli

20. Convenzione Europea del Paesaggio, Firenze, 20 ottobre 2000, art. 1. La citazione è riportata nella versione originale poiché nella traduzione italiana della Convenzione il termine “area” è stato sostituito con “determinata parte di territorio”. La circoscrizione ad alcune porzioni di natura assegna ancora allo sguardo un riconoscimento estetico che ha a che fare con la ‘bellezza’ mentre nello spirito della convenzione, tutto il territorio, naturale e antropico, costituisce paesaggio.

21. Cfr. D. Fiorani, *Materiale/Immateriale: frontiere del restauro*, in “Materiali e strutture. Problemi di conservazione”, serie III, n. 5-6, 2014, p. 10.

aspetti 'estetici' vengono così sottoposti a simulazioni virtuali, riducendo l'integrazione materiale allo stato di mero supporto neutro, a semplice piano di proiezione. La proiezione virtuale sull'oggetto restaurato traduce in modalità figurative l'interpretazione dell'esistente, può essere più 'spinta' (in termini formali e cromatici) di quanto non sia consentito – per ragioni di distinguibilità o di certezza filologica – al restauro 'materiale', può variare nel tempo, può meglio essere compresa da un largo pubblico, ormai maggiormente educato al linguaggio cinematografico [...] che a quello figurativo tradizionale [...] La valorizzazione può anche spingere a presentare, al posto del bene materiale, la sua immagine virtuale, giustificando il surrogato con il ragionevole fine di proteggere un originale particolarmente deperibile.²²

Tutte le problematiche evidenziate possono però essere considerate tanto come pericoli quanto come potenzialità. Viste le condizioni sociali, economiche e tecnologiche del contesto contemporaneo, la possibilità di rendere siti di varia scala comprensibili, apprezzabili e 'vivi' per il pubblico è certamente un obiettivo. La sfida risiede nel riuscire a raggiungerlo nel maggiore rispetto possibile per l'eredità culturale dei beni, in conformità con quanto fissato dal Codice dei Beni culturali: «La valorizzazione è attuata in forme compatibili con la tutela e tali da non pregiudicarne le esigenze»²³. Il concerto tra competenze differenti – archeologo, restauratore, architetto – può permettere di ottenere tutto ciò senza ledere la problematica della percezione e della comprensione dell'opera ma anzi, rendendola più democratica.

Il presunto sopravvento delle valorizzazione – rivolta al presente – sull'approccio conservativo – che guarda al futuro – parrebbe spostare quest'ultima su un'occupazione gestionale, in gran parte a causa della sempre maggiore diffusione di tecnologie informatiche: il restauro è sempre più sollecitato a trasformarsi in un processo di conoscenza e trasmissione informativa del bene. Si tratta di affrontare nuove sfide e adattarsi a nuovi strumenti, tenendo conto che lo sviluppo tecnologico è a servizio degli obiettivi fissati. Le opportunità fornite dalle tecnologie informatiche nel campo di tutela e conservazione, oltre che nel campo della diffusione, più che minare la disciplina si scontrano con una mancanza di comprensione degli strumenti, delle implicazio-

22. Ivi, p. 15.

23. Codice dei Beni Culturali e del Paesaggio, D. Lgs. 42/2004, art. 6, comma 2.

ni che hanno e degli usi veramente innovativi che potrebbero avere. Per quanto riguarda la valorizzazione digitale, nonostante molti siti archeologici o musei italiani si siano rinnovati con l'inserimento di tecnologie informatiche all'interno delle proprie esposizioni, spesso l'organizzazione è disorganica e inadeguata. I dispositivi non sono sfruttati al massimo delle loro potenzialità e questo conduce a un distacco maggiore tra il visitatore e il bene culturale. Manca ancora la piena consapevolezza che la tecnologia non è un obiettivo di per sé ma uno strumento a servizio di creatività e conservazione, funzionale alla documentazione, la visualizzazione e l'interpretazione del patrimonio culturale²⁴.

3.3 Come progettare la memoria?

Per comprendere le ricadute pratiche e le contraddizioni insite in quanto analizzato si può provare a spostare il ragionamento fino al suo limite, concettuale e geografico, di validità, attraverso l'analisi di un caso paradigmatico localizzato in Cina. In Oriente i presupposti culturali riguardanti la conservazione sono completamente diversi da quelli esposti finora e riguardano proprio quel mondo di rapporti immateriali che si è tentato di tutelare con la Carta di Burra. Il caso dell'Antico Palazzo d'Estate – *Yuánmíng Yuán*, il 'Giardino della perfetta Luminosità' – di Pechino è interessante perché qui, nonostante la tradizione cinese, è avvenuta la scelta di conservare integralmente le rovine nella loro forma.

Si tratta di un complesso di palazzi e giardini costruito tra il XVII ed il XVIII secolo con uno stile dalle forti influenze europee, situato a 8 km a nord-ovest delle mura della "Città imperiale". Questo complesso è andato quasi completamente distrutto nel 1860, durante la Seconda Guerra dell'oppio, e dopo il trasferimento della corte imperiale nella città proibita, non è stato più ricostruito ed è stato utilizzato

24.. Cfr. Y. Hea, Y. H. Mab, X. R. Zhang, "Digital Heritage" theory and innovative practice, in "The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences", XLII-2/W5, 2017, 26th International CIPA Symposium 2017, 28 ag-01 sett 2017 Ottawa, pp. 335-342.

come deposito di materiali da costruzione, area agricola, discarica e campus. Dopo il primo saccheggio, Yuanmingyuan è stato soggetto ad altri tre eventi distruttivi: l'incendio degli alberi durante l'occupazione di Pechino del 1900, il saccheggio di marmi e ceramiche durante il periodo repubblicano e la bonifica con fini agricoli durante il periodo Mao²⁵.

Nel 1979, con l'avvio dei lavori di restauro del complesso si è aperta una stagione di domande sul suo destino, al centro della quale si trova la questione della ricostruzione delle rovine. Il tema ovviamente ha assunto una complessità notevole perché riferita a un contesto orientale, in cui il concetto di rovina è praticamente inesistente e la ricostruzione fa parte del tradizionale ciclo di vita di un edificio di valore storico, artistico e culturale. La scelta finale è ricaduta sulla realizzazione del "Parco delle rovine di Yuanmingyuan", un ampio giardino che ospita i laghi ed i resti delle costruzioni in pietra di stile europeo. Il dibattito pubblico dell'epoca si è cristallizzato sull'idea di un patrimonio nazionale perduto, dimenticando che in tutti quegli anni l'area, negli intervalli tra gli eventi distruttivi, era stata un luogo abitato. Così, l'antico palazzo è stato destinato a diventare un "luogo di memoria" e privato della vita che si svolgeva al suo interno.

Fissata la musealizzazione, che doveva rendere l'antico Giardino un luogo di memoria, la scelta riguardava il tipo di paesaggio culturale che Yuanmingyuan avrebbe dovuto essere: un paesaggio di rovine o un paesaggio naturale? La predilezione rispetto ai due approcci rispecchiava due filoni di pensiero opposti. Il filone corrispondente al paesaggio promuoveva la ricostruzione delle architetture perdute, poiché il fondamento dell'architettura cinese è nel legame con il contesto naturale e solo attraverso la ricostruzione si sarebbe potuto recuperare il senso del luogo. Peraltro nella cultura orientale la demolizione e ricostruzione dei luoghi più importanti, come i templi, è un fatto abituale, dovuto a una concezione circolare del tempo e a una forma di tutela legata più agli usi che alla materia. Dall'altro lato, coloro che sostenevano la scelta della conservazione delle rovine,

25. Cfr. H. Lee, *The Ruins of Yuanmingyuan. Or, How to Enjoy a National Wound*, "Modern China" vol. 35 n. 2, 2009, pp. 155-190, prima pubblicazione online nov. 2008, <http://mcx.sagepub.com/cgi/content/abstract/35/2/155> (26/02/2021).

avanzavano forti obiezioni alla ricostruzione: l'assenza della sezione cinese ne avrebbe sminuito l'impatto, la carenza di fondi e di manodopera specializzata avrebbe generato un effetto posticcio e la perdita degli originali tesori del palazzo, e ciò l'avrebbe reso un contenitore vuoto, infine, c'era il timore di compromettere il fragile ecosistema del parco. Sul finale è stata scelta la via del parco delle rovine, nel quale i resti architettonici sopravvissuti alla guerra o ad altre calamità avevano la forza di funzionare come 'prove viventi' dei momenti bui della storia. La costituzione di questo parco ha segnato la nascita di una sensibilità cinese moderna per le rovine, dal significato al contempo estetico e politico, verso la legittimità della quale non sono mancate le critiche da parte dei sostenitori di un tradizionale restauro ricostruttivo. Alla fine, probabilmente, la scelta è dipesa in grande misura da una motivazione economica: mantenere il parco nello stato di rovina richiedeva un investimento di partenza meno elevato e sarebbe stato più fruttuoso. E proprio per le necessità economiche il parco è stato lentamente trasformato in un'attrazione turistica il più possibile remunerativa: diversi muri sono stati eretti per separare le zone pubbliche da quelle in cui l'accesso è riservato previo acquisto di biglietto. Ciò ha determinato l'impossibilità di apprezzare l'estensione originale del giardino e del palazzo: «in questo stato delle cose, sia la tradizionale estetica del ricordo che l'estetica importata della rovina sono dolorosamente escluse. E Yuanmingyuan si sta semplicemente unendo alla lunga serie di siti del patrimonio che sono stati resi "grossolani" e "volgari" dall'economia di mercato»²⁶. La questione riguarda quindi come sia possibile riconciliare il turismo moderno, che rende un "Disneyscape" qualsiasi paesaggio, con la vocazione di Yuanmingyuan a luogo di memoria.

L'obiettivo di un luogo 'della memoria', di un memoriale o un monumento storico, è il farsi portatore di un messaggio dal quale il visitatore possa trarre un insegnamento morale, andando a riconoscere una memoria collettiva dell'avvenimento storico. La ricostruzione e la narrazione del fatto storico si legano alle esperienze individuali facendo leva sugli aspetti affettivi che definiranno i ricordi. Un tale compito è evidentemente suscettibile di manipolazioni e stru-

26. Ivi, p. 167.

mentalizzazioni: ciò costituisce un nodo problematico soprattutto nel secondo dopoguerra, visto il ruolo assunto dalle manifestazioni collettive nella costruzione di un'identità nazionale all'interno dei regimi totalitari. Nell'ambito delle riflessioni di Maurice Halbwachs²⁷, monumenti e frammenti del passato sono riconosciuti come *quadri sociali* della memoria, frammenti dal valore collettivo che proiettano e ancorano il ricordo individuale sulla scena pubblica. Secondo Paul Ricoeur²⁸ l'aporia che riguarda il rapporto tra memoria individuale e collettiva si risolverebbe riconoscendo, fenomenologicamente, la preminenza della memoria individuale e personale su quella collettiva. Tuttavia, il ricordo ha bisogno di rispecchiarsi negli altri nel costruire la propria individualità; pertanto le due dimensioni, individuali e collettiva, si costituiscono in una forma simultanea e reciproca.

In uno spazio archeologico, l'ancoraggio del ricordo individuale al sito solitamente avviene in grande misura grazie agli effetti emotivi e motori innescati dalle rovine. Tra le rovine lasciate a loro stesse ci sentiamo come in un tempo "fuori dai cardini", a guidare il nostro cammino sono disorientamento, scoperta e sorpresa. Questo tipo di esperienza non è più possibile nei parchi e nei siti archeologici, ottimizzati per lo sfruttamento turistico con percorsi obbligati costruiti con lo scopo di ridurre la permanenza e comunicare una semplice descrizione del manufatto: materiali, mappe, audioguide, pannelli, informazioni sovrasaturano la visita senza lasciare spazio a riflessioni e rielaborazioni individuali. Non c'è più spazio per la contemplazione, per il vagare senza meta e senza scopo, per il disorientamento, il perdersi e riorientarsi, il porsi domande e da queste esperienze fisiche far emergere un'emozione, dalle interazioni con il luogo far affiorare un interrogativo.

Lungi dal sostenere un romantico ritorno all'abbandono delle rovine, queste criticità sono messe in evidenza per guidare il ragionamento, cercando di coniugare le contemporanee – e contraddittorie – necessità di turismo e tutela con la predisposizione di esperienze au-

27. Ci si riferisce a *La memoria collettiva*, opera incompiuta e pubblicata postuma nel 1950; M. Halbwachs, *La memoria collettiva*, Unicopli, Milano 2001.

28. P. Ricoeur, *Ricordare, dimenticare, perdonare. L'enigma del passato*, Il Mulino, Bologna 2004.



tenticamente vissute. Infatti, la dimensione affettiva delle esperienze personali ha la capacità di rafforzare il ricordo e la memoria e può essere stimolata attraverso lo studio attento di *messe-in-scena* spaziali. L'uso tendenzioso della storia viene così utilizzato ai fini dell'*emotional learning*, applicato all'architettura e ai beni culturali²⁹: le emozioni vissute in un dato spazio divengono ricordi significativi e di valore, legati a strati di vita e di tempo. Con ciò non si intende abolire la dimensione testuale-informativa e simbolica-testimoniale dei siti archeologici, necessaria alla costruzione e trasmissione di una memoria storica, bensì di accompagnarla e affiancarla a una dimensione situazionale che possa rendere le rovine criticamente vive nel presente, attivandone la capacità di ravvivare ricordi.

Il Colosseo praticamente vuoto come conseguenza delle restrizioni legate alla limitazione della diffusione del Covid-19. Febbraio 2021, Roma.

Banksy, *Dismaland Bemmusement Park*, 2015.

29. Cfr. P. Zumthor e M. Lending, *A feeling of history*, Scheidegger & Spiess, Zurigo 2018.

II / Le rovine vissute

Percepire il tempo attraverso lo spazio

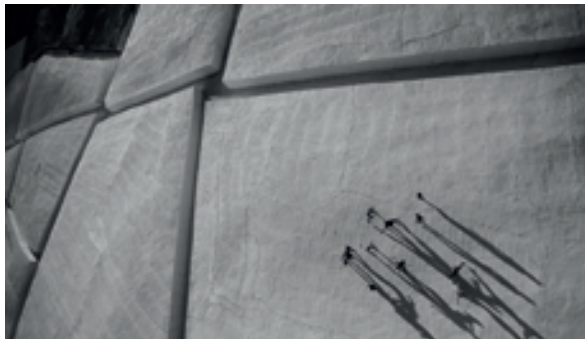
Lo spazio è un dubbio:
devo continuamente individuarlo, designarlo.
Non è mai mio, mai mi viene dato,
devo conquistarlo.

G. Perec, *Specie di spazi*

Fausto Melotti, *Piccolo museo sull'acqua*, 1979.



4. Memoria e senso del tempo attraverso la percezione in movimento



Fotogrammi da *The Dance of the living stones*, performance di teatro danza sul Cretto di Gibellina di A. Burri, coreografia gruppo Mòs, 2016.

La trasformazione dello spazio delle rovine in luoghi di memoria la cui fruizione è dettata esclusivamente da esigenze di tutela e profitto è uno dei fattori critici del progetto di valorizzazione dell'archeologia. La musealizzazione, che permette la conservazione fisica e la trasmissione informativa dell'eredità storica e artistica dei manufatti, rende questi luoghi dei memoriali troppo spesso difficilmente decifrabili. Siti e rovine sono nominati e archiviati come luoghi di memoria, con un approccio che privilegia il tempo futuro e la conoscenza indiretta, limitando la possibilità di abbracciare il patrimonio al presente, attraverso la capacità individuale e collettiva di costruire memoria grazie ai ricordi di un'esperienza completa e coinvolgente.

Un tema dell'indagine riguarderà quindi le modalità con cui lo spazio è in grado di stimolare esperienze avvolgenti e significative. Si ritorna così all'interrogativo sul *come* si faccia esperienza dello spazio. Il soggetto è in grado di percepire e comprendere quanto lo circonda principalmente attraverso il movimento: la percezione si costruisce nell'esplorare lo spazio e l'assecondare i suoi inviti, in un rapporto di continua interazione tra ambiente e soggetto¹. Prima ancora della comprensione della struttura e del significato del sito archeologico, viene il coinvolgimento dell'intero corpo, la libertà del muoversi nello spazio: un'esperienza *vissuta*, ovvero non meccanicisticamente analizzata ma unitaria e continua. Nell'esplorazione in movimento spazio e tempo sono fusi nell'unità della percezione e il movimento è

1. Il ruolo centrale che assume l'interazione tra uomo e spazio all'interno di questa dissertazione si colloca nel solco di quello *spatial turn* che ha già coinvolto altri campi del sapere, e le cui implicazioni nel settore architettonico sono state approfondite in Italia in modo sistematico da F. De Matteis con: *Vita nello spazio. Sull'esperienza affettiva dell'architettura*, Mimesis, Milano-Udine 2019 e *I sintomi dello spazio. Corpo architettura città*, Mimesis, Milano-Udine 2020.

orientato dall'interazione con lo spazio, influenzato dallo stesso, relazionale. Questo modello della percezione, affermatosi con la modernità e formalizzatosi attraverso il superamento del dualismo cartesiano di mente e corpo, vede proprio nell'esplorazione della rovina un'esperienza paradigmatica. Le rovine sono veramente moderne perché la loro caratteristica fondamentale è il coinvolgimento corporeo in movimento: ciò è dimostrato dall'entusiasmo settecentesco e pittoresco per le rovine come luoghi interrotti, fratture nell'idea di spazio centrato ed orientato in favore di uno spazio del movimento².

La frammentazione delle tracce assume quindi valore per la densità di possibilità che si trova nei vuoti, negli interstizi scavati dagli eventi: la traccia è il vuoto depositatosi, il vuoto da riempire di senso, il vuoto nel quale muoversi.

4.1 *L'esperienza presente e la memoria del passato. Il parco di Kalkriese*

Negativo del deposito del tempo, le tracce obliterano quanto avvenuto in un dato momento perché tessono e stratificano gli eventi in una trama indistricabile. L'indagine archeologica ricerca fisicamente il pieno, trama e ordito, ma è volta a colmare i vuoti, ricostruire il tessuto, l'interpunzione tra ciò che si conserva. Una ricerca che si fa ancor più complessa quando deve rintracciare eventi, e non edifici, luoghi costruiti e perduti in tempi brevissimi come un campo di battaglia, che non lascia alcun resto che non sia già distrutto. È il caso del sito della battaglia della foresta di Teutoburgo, nota come battaglia di Varo dal nome del generale romano che ne uscì sconfitto nel 9 d.C. Fino all'avvio delle campagne di scavo negli anni Novanta del XX secolo, della battaglia si aveva traccia solamente grazie a fonti letterarie romane, che per le loro età e caratteristiche non erano di certo cronache storiche ma narrazioni romanzate e spesso non concordi. Dopo l'oblio medievale, l'evento era considerato alla stregua di un mito. Solo alla fine dell'Ottocento, con l'accendersi dell'interesse per i governi e le identità nazionali, le fonti vengono approfondite e si

2. Cfr. P. Collins, *I mutevoli ideali dell'architettura moderna* (1965), Il Saggiatore, Milano 1972.

inizia a cercare il luogo della battaglia, individuato un secolo più tardi. Dal 1989, l'incredibile quantità di materiale rinvenuto, più che la sua qualità o fattura, ha portato a individuare la foresta di Kalkriese come il luogo della battaglia³.

Gran parte di ciò che è stato scoperto – e questo vale per qualsiasi tipo di scavo archeologico – non è ciò che è stato tirato fuori dalla terra, dissepellito ed esposto: lo scavo ha portato a ipotizzare elementi intangibili come i movimenti delle truppe sul campo di battaglia, il punto in cui venne realizzato un terrapieno o le essenze che abitavano l'antica foresta di querce e faggi. La sfida per i partecipanti al concorso per la musealizzazione di questo sito si è giocata quindi su tutela e valorizzazione di quanto non era più fisicamente presente, piuttosto che su quanto era stato rinvenuto: come raccontare un sito archeologico che non contiene quasi nulla se non il paesaggio che lo ospita?

L'idea di realizzare un museo a Kalkriese aveva avviato un dibattito controverso circa il carattere dell'istituzione e la consistenza dell'intervento che avrebbe dovuto rappresentare e narrare l'evento storico.

A tal proposito Heidrun Derks, direttrice dell'istituzione, racconta:

Il sito di una battaglia non è solo uno spazio o un luogo, è, primariamente, un evento. Cosa andrebbe ricostruito allora: il paesaggio, il terrapieno, la battaglia, i soldati Romani, i combattenti Germanici, i morti, i feriti? Inoltre, la battaglia non ha lasciato tracce sufficienti alle quali attingere per ricostruzioni e il corso degli eventi non era, e ancora non è stato, completamente compreso. Così, è diventato ovvio che fosse necessaria un'idea alternativa. Senza il decisivo impeto degli architetti svizzeri Mike Guyer e Annette Gigon questo esperimento avrebbe avuto scarse probabilità di successo. Con il loro supporto, è stato sviluppato un progetto astratto, purista e provocatorio, che ha deliberatamente evitato tutte le immagini, associazioni e schemi dei secoli precedenti.⁴

3. Si tratta di oltre cinquemila oggetti di epoca romana su una superficie complessiva di 30 km². La più grande concentrazione di tracce di battaglia è risultata nel sito di Oberesch, sul quale oggi sorgono il museo e il parco archeologico. Gli scavi hanno portato alla luce la traccia di un terrapieno di quattrocento metri, resti di scheletri e più di cinquemila oggetti di vario genere (perlopiù di uso quotidiano o militare, come si può immaginare). L'oggetto dal valore più grande è una maschera romana di ferro, originariamente placcata d'argento.

4. H. Derks, *The Varus Battle in the Year 9 CE – or How to Escape the 'Memory' Trap*, in:

Il progetto di Gigon e Guyer sull'area si basa su pochi e semplici interventi: la ricostituzione di un paesaggio boschivo sulla base di quanto scoperto dagli scavi; la predisposizione di un sistema di percorsi pavimentati che includesse il presunto tragitto delle truppe; la rievocazione del bastione teutonico; la realizzazione di tre padiglioni concepiti come 'strumenti della percezione'⁵; infine la costruzione di un museo e la riconversione di una fattoria preesistente per i servizi aggiuntivi di ristorazione.

Progetto architettonico e approccio museologico si muovono su due registri tra loro legati: la comunicazione delle informazioni riguardanti l'evento storico della battaglia desunte dagli scavi, con il loro grado di incertezza ed i quesiti ancora aperti, e la narrazione intrecciata con la contemporaneità, in grado di attualizzare l'evento storico e renderlo vivo oggi.

Il grado di interesse nella comunicazione dei dati riguarda il rifiuto di un criterio ricostruttivo mimetico e 'disneyficante'. Generalmente, i musei demoetnoantropologici e archeologici presentano un approccio ricostruttivo a quelle informazioni non trasmissibili mediante testimonianze materiali, un tentativo di colmare ogni vuoto dell'immaginazione attraverso rappresentazioni il più possibile realistiche e complete, anche se verosimilmente fasulle. Questo avviene tipicamente con l'impiego di *period rooms*⁶ o diorami e l'offerta di un sistema museologico volto a fornire nozioni più che a trasmettere il senso di una ricerca. Tutto ciò a Kalkriese è stato rifiutato. Kalkriese non è né un parco a tema, né un luogo della memoria.

L'accoglienza al sito viene svolta dall'edificio museale, preludio e

K. P. Hofmann, R. Bernbeck e U. Sommer (a cura di), "Between Memory Sites and Memory Networks. New Archaeological and Historical Perspectives. Berlin Studies of the Ancient World", p. 176, t.d.a.

5. Cfr. *Kalkriese Archaeological Museum Park*, "El Croquis", Annette Gigon e Mike Guyer 1989-2000, n. 102, 2000, p. 228.

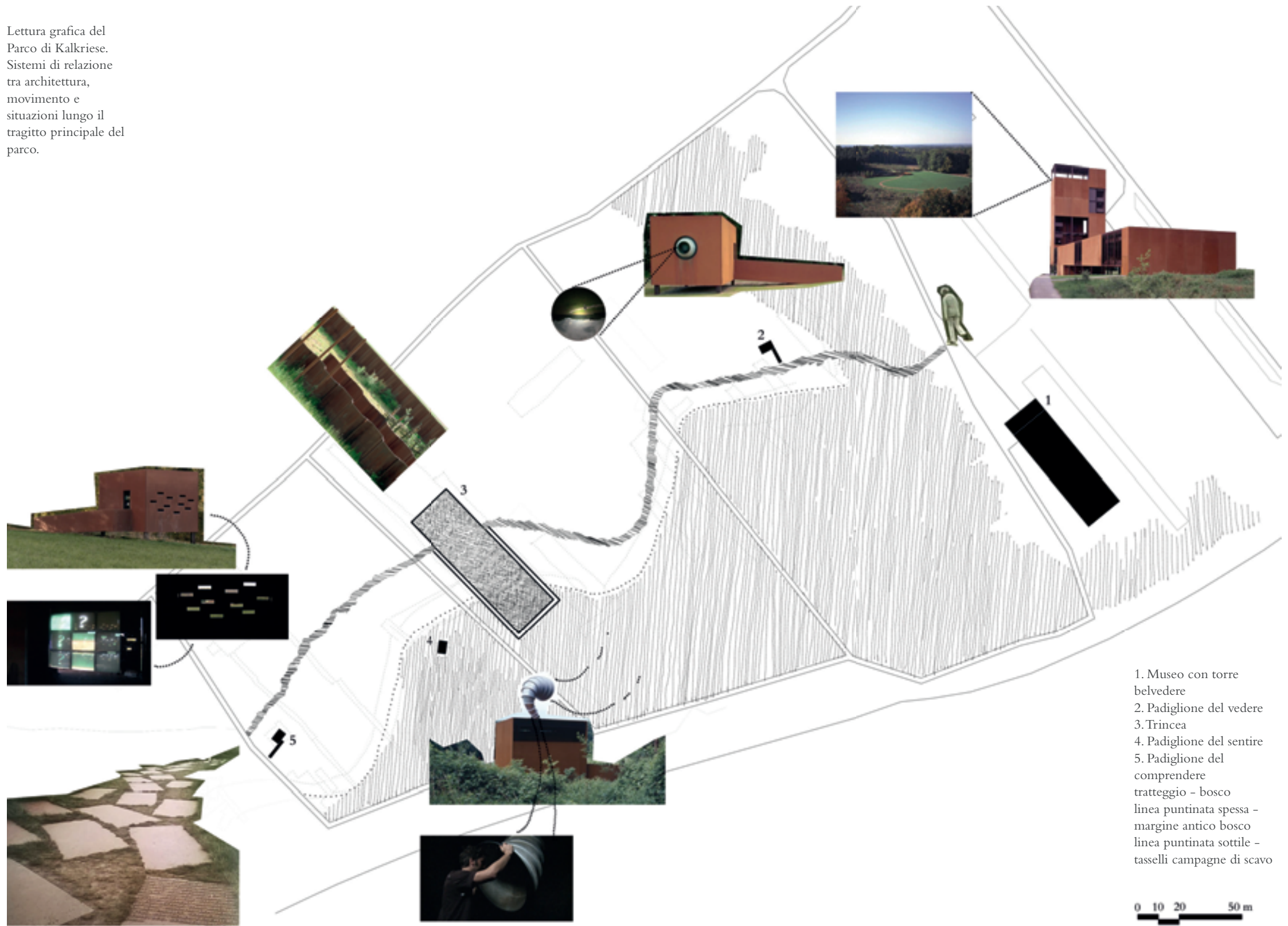
6. Le *period rooms* sono ambienti ricostruttivi finalizzati a mettere in mostra oggetti o scene di vita in epoche passate. Nate come strumento per la presentazione delle proprie collezioni per aristocratici o figure di alto ceto, si sono poi diffuse con lo sviluppo dei musei nazionali, trovando largo impiego tanto nelle esposizioni d'arte, nei musei di arti e mestieri e nei musei scientifici nella forma di diorami.

ingresso al parco archeologico, un volume modulare ad andamento orizzontale che su un'estremità si innalza con cinque piani fuori terra, costruendo una torre panoramica sul parco. Al suo interno, il visitatore è chiamato a partecipare attivamente all'esperienza di visita. Quasi subito, l'allestimento coinvolge emotivamente l'avventore attraverso lo shock: senza quasi rendersene conto, il visitatore è incanalato dal tradizionale percorso di visita in un corridoio nel quale è circondato da proiezioni. Si ritrova così al centro della scena, soldato in marcia sorpreso dall'agguato nemico, nei pochi istanti prima dello scontro diretto. Se l'espedito risulta piuttosto banale nella forma di un'installazione artistica, certamente è innovativo per un museo archeologico. Invece di investire su film in costume che riprodussero la battaglia, vagamente evocativi e poco scientifici, la scelta si è spostata sull'attualizzazione del significato dell'indagine storica, prima proponendo una messa-in-scena connotata emotivamente, quindi stimolando l'analisi critica delle informazioni storiche. Come ci toccano gli eventi del passato? Perché ci interessa conoscerli? Il visitatore è libero di dare qualsiasi risposta. Al contempo è stimolato ad assumere un ruolo critico rispetto alla storia e all'esposizione, e viene costantemente interrogato direttamente con l'obiettivo di trovare una risposta personale alla domanda "che cosa è successo a Kalkriese duemila anni fa?". Per la direttrice del museo, se la ricerca scientifica ancora non è stata in grado di definire una risposta semplice e univoca a dubbi e lacune lasciati dalle tracce, allora neanche le scelte museologiche e museografiche dovrebbero proporre una tesi univoca al pubblico, bensì dovrebbero fornire informazioni e chiavi interpretative.

Analogamente, nel parco, il visitatore è libero di muoversi, esplorare, trovare le sue domande e le sue risposte. Nonostante la presenza di diversi sentieri lastricati, non viene proposto un percorso prestabilito e soprattutto non sono presenti frecce e cartelli. Gli interventi sono accomunati dall'uso dello stesso materiale, ferro a diversi livelli di ossidazione di partenza; un materiale chiaramente antropico e distinto dal paesaggio naturale, in grado di portare su di sé i segni del passaggio del tempo pur conservando le proprie caratteristiche prestazionali.

Il progetto paesaggistico è fatto di quasi niente: il tragitto delle truppe romane viene ripercorso, a partire da est, attraverso la posa irregolare di grandi lastre quadrate di ferro che attraversano l'antica brughiera

Lettura grafica del
Parco di Kalkriese.
Sistemi di relazione
tra architettura,
movimento e
situazioni lungo il
tragitto principale del
parco.



1. Museo con torre belvedere
 2. Padiglione del vedere
 3. Trincea
 4. Padiglione del sentire
 5. Padiglione del comprendere
- tratteggio - bosco
 linea puntinata spessa -
 margine antico bosco
 linea puntinata sottile -
 tasselli campagne di scavo

0 10 20 50 m

incrociando tre padiglioni e raggiungendo la ricostruzione del terrapieno realizzato dalle truppe teutoniche. Lungo il tragitto, individuato grazie alla dispersione dei minuti reperti rinvenuti con le campagne di scavo, il frammentario lastrico in ferro lascia spazio a placche lavorate in bassorilievo che riportano antiche citazioni che descrivono gli eventi della battaglia o la mappa del territorio per come si presentava all'epoca.

Il terrapieno, uno degli elementi più importanti emersi grazie agli scavi, viene rimarcato anche nella sua altezza presunta attraverso l'inserimento di barre di ferro verticali posizionate a un metro di distanza l'una dall'altra, evitando movimenti di terra che avrebbero modificato violentemente il paesaggio contemporaneo. La ricostruzione realistica del terrapieno e del paesaggio del 9 d.C. avviene in una zona precisa e ben delimitata del parco: attraverso degli angusti corridoi, contenuti da muri formati da lastre ripiegate di acciaio corrosivo, il visitatore raggiunge il livello del terreno dei tempi della battaglia. Qui il terrapieno è stato ricostruito in maniera mimetica, secondo l'altezza e le tecniche che doveva avere all'epoca dei tre giorni di battaglia nella foresta, e il visitatore può passare da un lato all'altro, dalle truppe Romane ai soldati germanici guidati da Arminio.

Il progetto non si occupa solamente del racconto di quanto avvenuto due secoli fa, ma si preoccupa di costruire intersezioni con epoche diverse fino ad arrivare al contemporaneo. All'antico percorso delle truppe segnato dai piatti metallici si sovrappone un *layer* di tragitti cardo-decumanici derivanti dagli appezzamenti agricoli che oggi insistono sulle aree dell'antica foresta. Simultaneamente, tre padiglioni – collocati a un terzo del percorso, subito dopo la ricostruzione del terrapieno e alla fine del tragitto di ferro – sono concepiti come 'strumenti della percezione'. Queste piccole scatole di metallo ossidato sono rialzate da terra e si raggiungono percorrendo delle rampe lunghe una decina di metri. Pensati per essere delle stanze di esperienza, degli interni puri, i padiglioni sono aggettivati esternamente da elementi che ne evocano il ruolo, l'azione compiuta al loro interno. Il primo padiglione che si incontra procedendo da est è il quello del vedere: attraverso il meccanismo di proiezione ottica di una camera oscura, mostra al suo interno un'immagine surreale e invertita del mondo, il sito della battaglia; all'esterno l'occhio del padiglione

appare come una lente ricoperta da un guscio di acciaio. Il secondo padiglione è quello dedicato all'ascoltare: qui le impressioni acustiche provenienti dal sito sono raccolte, amplificate e trasmesse all'interno da un corno di acciaio che spunta sulla copertura del padiglione e che può essere manipolato dall'interno per catturare suoni da ogni lato circostante. L'ultimo padiglione, a chiudere il sentiero delle truppe romane, è quello del comprendere: il visitatore è condotto a prendere coscienza dell'attualità della guerra attraverso la proiezione di drammatici frammenti tratti da trasmissioni televisive contemporanee. Vedere, ascoltare, comprendere sono le azioni compiute nei tre padiglioni, senza l'imbarazzo della riverenza o l'impossibilità al gioco che un memoriale impone.

Come si dovrebbe visitare il sito? Bene, semplicemente camminando. Non c'è un tour o un percorso prestabilito da seguire e nessuno stato emotivo o attitudine. Riverenza, pietà, rispetto, curiosità o interessi – i visitatori decidono per loro stessi come vogliono fare esperienza del sito e fanno le loro scelte.⁷

Questa libertà è tanto più importante se consideriamo l'interesse nazionale e patriottico del sito, cresciuto attorno al mito di Arminio, comandante delle truppe germaniche che sconfissero il generale romano Varo. È per questo che la direttrice, erede delle riflessioni tedesche del secondo dopoguerra rispetto ai temi di storia e memoria e consapevole delle derive che la glorificazione di icone nazionaliste potrebbe comportare, tiene a specificare che questo sito non è un *lieu de mémoire*. Certamente Kalkriese è patrimonio culturale, ed è stato ufficialmente riconosciuto come tale nel 2005 da Europa Nostra, in quanto sito culturale di importanza a livello europeo. Ma non ha ottenuto questa onorificenza come un'etichetta da apporre per il suo contenuto simbolico e storico bensì in quanto luogo attivo di cultura, come apprezzamento per il modo in cui il sito è trasmesso, per la sua filosofia e perché è un luogo di ricerca. La cornice di questo parco e museo archeologico non è quella della memoria, ma quella di ricerca, informazione e educazione. Il concetto di luogo di memoria attualmente non gioca un ruolo nell'immagine pubblica

7. Derks, op. cit. p. 179, t.d.a.

del sito di Kalkriese. Ciò è di particolare importanza e forse piuttosto sconvolgente dal nostro punto di vista: si può immaginare che un sito archeologico non sia luogo di una memoria collettiva? Derks è molto chiara su questo, Kalkriese non può esserlo: l'assunzione del termine *lieu de mémoire* degenererebbe in un'etichetta di marketing o, in altro modo, metterebbe in questione il carattere dell'istituzione, che è basata su discussione, comunicazione, molteplicità di interpretazione, e ricerca e didattica come processi continui: «'Memoria' in questo contesto specifico non richiederebbe niente di tutto ciò. 'Memoria' fornisce e definisce anche il modo di percepire oltre che il significato. Il sito diverrebbe un simbolo che non ha bisogno di ulteriori ricerche o discussioni – diventerebbe un fotogramma congelato o, peggio, un'immagine ferma»⁸.

4.2 La rovina e l'esplorazione in movimento

Il parco di Kalkriese ha la straordinaria capacità di far emergere il significato e il senso di una rovina, di un'archeologia, seppur nell'assenza totale di materia. In questo, si trova agli antipodi del parco delle rovine di Yuanmingyuan, dove all'integrale conservazione della materia in rovina corrisponde ormai un annichilimento dell'esperienza *vissuta*. L'indagine sulla sistemazione del parco e del museo di Kalkriese è l'analisi di caso limite che risponde agli interrogativi posti al termine della prima parte della dissertazione. Kalkriese dimostra che è possibile coniugare la dimensione testuale-informativa e simbolico-testimoniale dei siti archeologici con quella dimensione situazionale che rende le rovine criticamente vive nel presente, addirittura laddove la rovina è completamente smaterializzata. Ciò è possibile facendo ricorso alle caratteristiche fondamentali del rapporto con le rovine: lo stimolare l'esperienza di scoperta, prima preriflessiva e affettiva, poi analitica e intellettuale.

La rovina nel suo complesso dà questa sensazione di essere fuori dai cardini, mentre non siamo accordati. L'impaccio è insito nella rovina. Il percorso di visita non è chiaro, poiché la rovina non ha scopo. Il

8. Ivi, p. 190, t.d.a.

vagabondaggio diventa inciampo, la distrazione disorientamento, la mancanza di direzione smarrimento. Inizialmente ci sentiamo a disagio nella rovina poiché non soddisfa quello che ci aspettiamo da un edificio. La rovina ci sbalordisce, ci fa perdere il passo, ce ne fa fare uno indietro e lo inchioda.⁹

Robert Ginsberg ha dedicato una parte sostanziale delle sue ricerche all'estetica della rovina, culminata nella pubblicazione del volume "The aesthetics of ruins" (2004). I presupposti da cui parte per delimitare le rovine¹⁰ sono quelli che derivano dalla definizione di epoca romantica, compiendo passi in avanti nell'analisi dell'esperienza corporea generata dalla rovina.

Come in Simmel, per Ginsberg la scoperta della rovina è il riconoscimento inaspettato di un'unità in luogo della disunità e disomogenea mancanza di relazioni che ci si aspetterebbe dalla distruzione dell'ordine dell'architettura da parte della natura. La scoperta di questo ordine genera un senso di novità – da non confondere con il *valore di novità* – dovuto alla sorpresa di un ignoto; questo è ciò che rende la rovina intrinsecamente vitale e la fa 'balzare in avanti' verso il soggetto, poiché richiede una ricettività partecipativa che invita all'esplorazione. La vitalità della rovina deriva certo dalla simbiosi con la natura e con il luogo in cui si trova ma anche dal suo invito alla partecipazione, non alla sola contemplazione. In questo, la rovina è un prodotto della vita e non solo dell'arte.

Si torna così al tema del riconoscimento: se nell'arte l'esperienza estetica è la ricerca di un'unità in grado di curare la discontinuità e la frammentazione del quotidiano, allora l'esperienza estetica della rovina, come formulata da Simmel, è parte di un'estetica dell'arte e in

9. «The ruin as a whole gives this feeling of being out of joint, while we are out of step. Awkwardness is inherent in the ruin. The plan of visit is unclear, since the ruin has no purpose. Wandering comes to stumbling, distraction to disorientation, lack of direction to being lost. Initially, we feel ill-at-home in the ruin, since it does not accommodate our expectations for buildings. The ruin throws us off, makes us lose our pace, causes us to take a step back, and stops us on a step.» Cfr. R. Ginsberg, *The aesthetics of ruins*, Rodopi, Amsterdam - New York, 2004, p. 52.

10. Ginsberg scompone la rovina analizzandola sotto sei punti di vista: materia, forma, funzione, incongruità, sito e simbolo, ravvisandone la natura contraddittoria e dialettica. Quindi riunifica queste caratteristiche sotto la lente dell'"esperienza della rovina".



generale dell'estetica come forma della percezione. Tuttavia, la rovina è il compromesso che riconcilia la frammentazione della vita con l'unità artistica, poiché genera l'esperienza di unità dell'opera d'arte pur non essendolo: la rovina non è – più – un prodotto d'arte ma non è neanche un oggetto utile o un prodotto della sola azione della natura. La differenza sensibile tra il 'piacere' dell'unità derivante dall'osservazione della rovina e quello dovuto all'opera d'arte è che nell'opera d'arte ci aspettiamo proprio questo piacere mentre tale aspettativa di unità non ci può essere rispetto alla rovina. Nella rovina, l'unità è una scoperta inaspettata:

L'estetica della rovina richiede la scoperta e stimola l'esplorazione, in contrasto con il senso di perdita e lo sforzo ad immaginare l'invisibile. Ciò che conta nella rovina è quello che troviamo, non ciò che manca. La rovina ci ripaga con quello che è invece di privarci di cosa non è [...] la rovina è un campo di eventi, a differenza della sequenza di reperti archeologici in un museo. La bellezza della rovina non è data. È trovata.¹¹

In questo, la rovina non può essere valutata con la categoria del bello ma ovviamente non è neanche puramente sublime. L'esperienza della rovina è una scoperta possibile solo mediante l'esplorazione attiva, in movimento. Tradizionalmente, nell'arte l'esplorazione è quasi sempre il metodo per rivelare le qualità dell'oggetto – lo osservo e gli giro attorno per osservarne e comprenderne le caratteristiche – mentre

11. Ginsberg, op. cit. p. 156 t.d.a.

rispetto alla rovina quello esplorativo è sempre un atto di partecipazione, un atto creativo. Ciò avviene anche in molte forme d'arte contemporanee che hanno lavorato proprio sui temi della partecipazione corporea nella forma del pittoresco¹², come la *minimal* o la *Land Art*, facendo quindi riferimento all'esperienza tipica delle rovine. Esplorare la rovina equivale all'entrare in una relazione: è un guardare e al contempo essere ri-guardati che coinvolge tutta la corporeità. È un'esperienza avvolgente e sinestetica, percepita nel movimento dall'insieme indistinto dei nostri sensi: gli odori, la temperatura, l'umidità, la polverosità, la gravità, il movimento dell'aria. È un'esperienza creativa perché la rovina non è fissa come una scultura ottocentesca ma cambia mentre la esploriamo, soggetto ed oggetto si ridefiniscono simultaneamente e con loro relazione «ciò che era solo materia diventa forma, la forma diventa funzione, la funzione diventa incongruenza, l'incongruenza diviene luogo, il luogo diventa simbolo, e quindi di nuovo, perdendo i livelli»¹³. Le metamorfosi si attuano con la vitalità della scoperta, con la necessità di movimento del soggetto che va di pari passo con il movimento della rovina, il suo perenne mutamento di senso, il suo spostamento tra tempi ed epoche differenti.

L'incontro tra soggetto e rovina si dispiega nella forma di un'esperienza esplorativa sinestetica che dipende dal movimento dello spazio e nella quale sia il soggetto che l'oggetto generano significato. Questa esplorazione avviene in un tempo che non è solo quello fisico scandito dall'orologio, ma un momento che manifesta la pienezza dell'esperienza: la pura durata. È un momento espanso, arricchito, pieno, seppure destinato a terminare. È al contempo eterno e subitaneo. A prima vista questa sospensione temporale, la cristallizzazione della durata, parrebbe legata solamente all'oggetto rovina, senza tempo perché il tempo è stato distrutto nella contraddittorietà della sua creazione. Ovviamente questo senso del tempo dipende fortemente anche dal soggetto, dall'unità di spazio e tempo di un'esperienza pienamente vissuta.

Nonostante la sua stranezza e incongruenza rispetto all'ordinario, la

Pagina a fronte:

Passaggio in una forra presso le rovine della necropoli etrusca di Bomarzo, luglio 2020.

Richard Serra, *Clara-Clara I*, 1985.

12. Si veda: Y.A. Bois e J. Shepley, *A picturesque Stroll around 'Clara-Clara', "October"*, 29, 1984, pp. 32-62.

13. Ginsberg, op. cit. p. 158, t.d.a.

rovina ha un'aria familiare, che generalmente ci fa sentire al sicuro, ci fa sentire in pace. Proprio per questo, siamo stimolati ad esplorare, a prenderci dei rischi, a metterci in gioco per scoprirla. Nel camminare senza scopo ne ritroviamo uno.

Se il senso profondo dell'esperienza di una rovina risiede nella libera e coinvolgente scoperta dello spazio, come è possibile progettare la valorizzazione di un'area archeologica senza snaturarne la dimensione esplorativa che possiede in quanto rovina?

4.3 Per un'archeologia dello spazio nello spazio

Rispetto a quanto analizzato, una premessa fondamentale sembrerebbe la straordinarietà, ovvero lo spostamento dell'esperienza dal flusso quotidiano ed ordinario di eventi. E questo può valere sia che la rovina sia trovata in un sito archeologico sia che faccia parte della vita della città: si tratta di definire il progetto in modo da offrire la scoperta di nuove caratteristiche, un nuovo punto di vista, stimolare la ricerca di nuovi significati, primariamente attraverso il coinvolgimento fisico del visitatore. Quindi, si tratta di permettere il più possibile il movimento, l'esplorazione, l'atto libero del camminare. Nel camminare senza meta e senza scopo si ritrova un piacere dato dalla lentezza e dal coinvolgimento corporeo che nel quotidiano, con la diffusione delle automobili e l'accrescimento delle metropoli, sono generalmente sottostimolati. Non a caso, una cultura del cammino si è sviluppata assieme alla Rivoluzione industriale, come espressione della 'resistenza' del Romanticismo pittoresco. E per questo, anche nel corso del Novecento, numerose espressioni artistiche si sono appellate alla corporeità in risposta alla mancanza di spazio, di tempo e di corporeità postindustriali e postmoderni, dalla *flanerie* alle *derive* situazioniste:

Camminare è una delle costellazioni del cielo stellato della cultura umana, una costellazione formata da tre stelle: il corpo, la fantasia e il mondo aperto, e sebbene ciascuna di esse abbia un'esistenza indipendente, sono le linee tracciate tra di esse – tracciate nell'atto del camminare con scopi culturali – a farne una costellazione.¹⁴

14. R. Solnit, *Storia del camminare* (2000), Adriano Salani Editore, Milano 2018, p. 404.

Attraverso il coinvolgimento sinestetico è possibile attivare una dimensione ludica che solleciti la comprensione mediante la scoperta e la stimolazione affettiva, come nei padiglioni di Kalkriese: vedere, ascoltare, comprendere. Così facendo, si può proporre il superamento delle modalità comunicative tradizionali di musei e siti archeologici, improntate alla trasmissione di informazioni più che alla stimolazione di riflessioni. Questo approccio applicato all'archeologia presuppone anche un radicale cambiamento del modo in cui si concepiscono le costruzioni architettoniche. Gli edifici possono essere compresi come espressione di funzioni, tipologia, o arte, ma anche come spazi percepiti; allora perché l'archeologia dovrebbe essere comunicata mediante la sola trasmissione di informazioni planimetriche o dati quantitativi? Come sottolineato di M. Bille e T. Flohr Sørensen, si potrebbero fare grandi passi in avanti se, oltre a fornire dati, si smettesse di fissare i contenuti attraverso descrizioni statiche e si iniziasse invece a raccontare quanto scoperto mediante narrazioni, con l'obiettivo di concepire «l'architettura come un processo ed un'esperienza sensoriale e affettiva, *consentendo* anziché semplicemente *riflettendo* idee, speranze, pratiche, politiche, economia e vita sociale»¹⁵.

Un tale ripensamento della materia architettonica coinvolge anche le contraddizioni e la dualità tra materiale e immateriale della rovina, nella quale risiede la sostanza di quella 'incongruenza' ravvisata anche da Ginsberg. Questo rapporto emerge nell'assemblaggio di una quantità di elementi materiali e immateriali: persone, luoghi, cose, tempo, sensazioni, stagioni, tempo meteorologico, memoria, significati. Tra tutti, un fattore che parrebbe ricongiungere gli aspetti materiali con quelli immateriali sono le atmosfere. Il rapporto tra atmosfere e spazi architettonici costruisce quella "magia del reale" che per Zumthor è composta dal corpo architettonico, dalla consonanza dei materiali, del suono nello spazio, dalla temperatura, dagli oggetti, dal rapporto tra spazi quieti e seducenti, dalla tensione tra esterno ed interno, dai gradi di intimità, dalla luce che bagna le cose¹⁶. Il legame tra tutti questi

15. M. Bille e T. Flohr Sørensen, *Into the fog of architecture*, in *Elements of architecture. Assembling archaeology, atmosphere and the performance of building spaces*, Routledge, Oxon-New York 2016, p. 3, t.d.a.

16. Cfr. P. Zumthor, *Atmosfera. Ambienti architettonici. Le cose che ci circondano*, Electa,

aspetti è indistricabile.

Il progetto sull'archeologia non solo deve farsi carico di proteggere e musealizzare ma deve anche e soprattutto costruire un racconto che lavori sulla doppia dimensione materiale e immateriale, con il fine di costruire spazi significativi capaci di stimolare la sensibilità fisica, la sfera affettiva e, infine, la riflessione critica.

4.4 Sequenze ed esplorazioni di spazi.

Rapporti tra soggetto e oggetti a Castelvecchio

La descrizione della capacità dello spazio di invitare al movimento, esposta come una delle caratteristiche delle rovine architettoniche, finora ha mantenuto nella trattazione un grado di aleatorietà che rende difficile la comprensione della traduzione concreta di queste relazioni. Si tratta prima di tutto di forme nello spazio, sistemi di ambienti e loro sequenze che sono in grado di costruire inviti al movimento. Un modello in grado di spiegare questi meccanismi è il progetto di sistemazione del museo di Castelvecchio a Verona ad opera di Carlo Scarpa, esemplare nella strutturazione di un percorso che inviti al movimento, e così facendo costruisca una narrazione architettonica, a partire dai materiali allestiti. In questo caso è certamente impossibile scindere musealizzazione del castello, restauro interpretativo e intervento museografico, tanto che la sistemazione interna è sostanzialmente un'ambientazione studiata per le specifiche opere da esporre¹⁷. Questa operazione è molto evidente nella Galleria delle Sculture al piano terra del Castello, la prima sequenza spaziale che si incontra nella visita del museo. Contrariamente a quanto si potrebbe pensare, l'espressività e l'efficacia della Galleria non è data semplicemente dall'infilata di stanze nella lunga prospettiva ma proprio dalla continua interruzione della stessa. I cinque ambienti sono posti in sequenza in un'infilata prospettica ma l'attraversamento spaziale è tutt'altro che

Milano 2007.

17. Cfr. F. Minissi, *Conservazione, vitalizzazione, musealizzazione*, Multigrafica: Scuola di specializzazione per lo studio ed il restauro dei monumenti Università degli studi La Sapienza, Roma 1988, p. 8.



Pagina a fronte:

Letture grafica della galleria del piano terra del museo di Castelvecchio. Viene messa in evidenza la relazione tra le opere nel montaggio delle sequenze visive.

lineare: quel che è straordinario è che Scarpa ottiene questo risultato senza ricorrere all'imposizione di ostacoli fisici e visivi che avrebbero deviato il percorso generando una segmentazione dello spazio e un movimento labirintico. Scarpa pare infatti lavorare con una "carica energetica", come la chiamerebbe Luigi Moretti, derivata però non tanto dai rapporti proporzionali dello spazio interno in quanto invasivo, negativo della scatola muraria, ma dalla costruzione di rapporti gravitazionali tra gli elementi che abitano gli ambienti. Ciascuna delle cinque sale comprese tra la biglietteria e lo spazio aperto – il nodo in cui è collocata come una "surreale apparizione"¹⁸ la statua di Cangrande – presenta infatti degli elementi o delle figure che catalizzano l'attenzione in modo da generare un movimento di scoperta dell'ambiente che dapprima devia dal percorso lineare di attraversamento dell'infilata prospettica e poi ci si ricollega concatenandosi ad esso.

Questa prima analisi del testo architettonico della Galleria delle Sculture ci permette di individuare, nel conflitto indotto da Scarpa tra tensioni opposte, la coincidenza tra il brano esaminato e la radice base di ogni racconto in ogni forma narrativa che è data dalle opposizioni (le azioni complicanti delle cinque sale) che il soggetto (il visitatore) deve superare ai fini di raggiungere un oggetto di valore (la fine del percorso) passando da una situazione iniziale di equilibrio, ad una di squilibrio, per ritornare infine all'equilibrio.¹⁹

Al di là della ricerca di analogie tra struttura della *fabula* e struttura dello spazio, è il modo in cui la collocazione degli elementi interagisce con la corporeità che conduce alla scoperta graduale dello spazio e di ciò che contiene, suscitando una reazione che è primariamente preriflessiva, di curiosità, scoperta ed emozione, e quindi analitica, di indagine sull'identità e le informazioni circa gli oggetti che abitano lo spazio. Ciò induce un aumento della soglia di attenzione che non stanca o annoia il visitatore e che rafforza la sua capacità di ricordare, implementando l'efficacia dell'allestimento. Gli oggetti entrano in risonanza con gli elementi elencati proprio da Moretti in "Strutture e

18. Cfr. M. Tafuri, *Il frammento, la figura, il gioco. Carlo Scarpa e la cultura architettonica italiana*, in F. Dal Co e G. Mazzariol, *Carlo Scarpa. Opera completa*, Mondadori Electa, Milano 1988, p. 79.

19. F. Bricolo, *Carlo Scarpa ed il racconto di Castelvecchio. Analisi narratologica della Galleria delle Sculture*, "FAMagazine", n. 45-46, 2018, p. 41.

sequenze di spazi", ovvero chiaroscuro, tessuto costruttivo, plasticità, struttura degli spazi interni, densità e qualità delle materie, rapporti geometrici delle superfici e "altri più alieni quali il colore"²⁰, producendo una percezione che gioca abilmente sulle sinestesie e l'innescò di un movimento esplorativo. Gli oggetti diventano parte di una memoria forte perché emotiva e presente: ricordo l'oggetto, la scultura, perché nel farne esperienza sono stato coinvolto in modi diversi, in un processo di scoperta. Scopro l'oggetto e lo ricordo nel girargli attorno, nell'avvicinarmi ad esso per vedere meglio, perché racchiuso in una scatola misteriosa, o ancora perché illuminato in maniera particolare o collocato sullo sfondo di una parete rossa. Si tratta inoltre di un movimento del corpo tra oggetti che sono altri corpi: le sculture che abitano lo spazio come danzatori su una scena, attivando inviti al movimento ancora più chiari perché immediatamente leggibili nelle relazioni tra le loro posture²¹.

Nel confronto con altri autori dell'epoca, maestri dell'intervento sull'antico, come il più timoroso Albini o gli ammiccanti BPR del castello Sforzesco, Tafuri individua la specificità dell'approccio di Scarpa: il fatto che «né cronofilia né cronofobia traspaiono dalle sue opere; piuttosto un rapporto quasi "naturale" con la molteplicità dei tempi storici»²²: un rapporto che si rinnova sempre e solo nel tempo presente dell'esperienza.

20. L. Moretti, *Strutture e sequenze di spazi*, "Spazio" n. 7, 1953; in: "Spazio". *Gli editoriali e gli scritti*, a cura di O. S. Pierini, Christian Marinotti Edizioni, 2019 pp. 122-153.

21. Cfr. F. De Matteis, *I sintomi dello spazio. Corpo architettura città*, Mimesis, Milano-Udine 2020, pp. 115-142.

22. Tafuri, op. cit. p. 81.

5. Macchine del tempo. Il montaggio di percorsi e sequenze di spazi



R. Smithson, *Incidents of mirror - Travel in the Yucatan*, copertina di "Artforum" del settembre 1969.

L'esplorazione in movimento è una modalità fondamentale con la quale si fa esperienza e si conosce ciò che ci circonda. Dinanzi a siti e rovine, questo aspetto è ancor più importante, poiché se paragonato allo spazio tradizionale di una costruzione architettonica integra, il modo in cui si presentano le rovine coinvolge maggiormente il soggetto in una modalità di interazione spaziale esplorativa e, addirittura, giocosa. Muovendosi si conquista l'ambiente, scoprendolo angolo dopo angolo, immaginando cosa possa essere oltre: un'esplorazione che non si conclude nel trapiantare visivamente ma che dipende dal tempo e dallo sforzo impiegati nel movimento. La conoscenza dello spazio della rovina è molto più temporale e cinestetica che statica e visiva: si tratta di uno spazio che non si può comprendere attraverso tradizionali categorie interpretative o esplorare attraverso chiare *gestalts* architettoniche, come l'interno e l'esterno o il sopra e il sotto. Tutto ciò conduce il visitatore a un pieno coinvolgimento. Chiunque abbia passeggiato in un sito archeologico poco frequentato e controllato avrà fatto l'esperienza del ritrovarsi completamente immerso nell'esplorazione, perduto in un tempo sospeso tra l'istante nel quale si sta muovendo ed epoche passate e sepolte. La scoperta della rovina è funzione di quel tempo istantaneo in cui si è pienamente presenti nel momento. Nella rovina infatti, Robert Morris individua il paradigma di una relazione tra spazio e soggetto incentrata sulla *presentness*¹: un termine che definisce quell'intima inseparabilità dell'esperienza dello spazio fisico e dello svolgersi del tempo, quel flusso di esperienza in cui il soggetto è un "Io", vive nel presente immediato e preriflessivo, ben distinto dal momento analitico in cui il soggetto diventa un "Me", in cui la memoria ripercorre il vissuto e lo discretizza in una

1. Cfr. R. Morris, *The present tense of space* (1978), in *Continuous Project Altered Daily. The Writings of Robert Morris*, The MIT Press, Cambridge 1993, pp.175-209.



sommatoria di frammenti istantanei.

Proprio Robert Morris ha incentrato la sua produzione nella predisposizione di esperienze che favoriscano il più possibile la presenza del soggetto nell'istante, grazie all'instaurarsi di una relazione specifica con l'oggetto-opera. Rispetto alla produzione di altri artisti incardinabili nella corrente del Minimalismo, opere di Morris come le *L beams* si distinguono perché l'oggetto è inserito in una *situazione* e fa parte di una relazione dinamica: l'oggetto non ha l'ultima parola, non è impassibile e chiuso ma si costruisce nella relazione con il soggetto². Parimenti, come osservato da Yve-Alain Bois³, nelle opere di Richard Serra il giocare con la parallasse determina un fondamentale coinvolgimento del corpo del visitatore che attinge alle modalità compositive del pittorresco. Queste e analoghe ricerche spaziali sono espressione di parte della scultura contemporanea, nel filone che collega il minimalismo alla Land Art, e hanno precedenti importanti non solo nelle avanguardie del Novecento, esplicitamente citate in riferimento a Duchamp, ma anche negli interessi di alcuni maestri dell'architettura moderna⁴. È noto ad esempio l'attenzione di Le Corbusier per

2. Cfr. G. Didi-Hubermann, *Il gioco delle evidenze. La dialettica dello sguardo nell'arte contemporanea*, Fazi Editore, Roma 2008.

3. Y.A. Bois e J. Shepley, *A picturesque Stroll around 'Clara-Clara'*, "October", 29, 1984, pp. 32-62

4. Sul tema delle consonanze di arte e architettura tra moderno e contemporaneo, soprattutto nelle indagini più fenomenologiche che strutturaliste, si ringrazia il prof. R. Bocchi per il seminario "Costellazioni fra arti e architettura. Metodi associativi e comparativi per un'indagine sui rapporti fra arte e architettura contemporanea" te-

la "visione peripatetica", esemplificata dalla rilettura dell'Acropoli di Atene sulla scorta della ricostruzione di Choisy. Non è un caso che lo stesso passaggio della Storia dell'Architettura di Choisy sia poi ampiamente commentato da Ejzenštejn in un articolo del 1937, successivamente raccolto nella sua "Teoria generale del montaggio": «Questi esempi non dimostrano solo fino a che punto la forma del montaggio sia connessa con quella architettonica; essi sottolineano chiaramente anche il legame ancor più stretto che esiste tra montaggio, messa in inquadratura e messa in scena»⁵.

Gli effetti della visione in movimento sono un tema centrale delle ricerche moderne e ovviamente i due maestri appena citati non sono i primi ad interessarsene: l'esplosione spaziale derivata dalla costruzione dell'architettura come sequenza è preceduta emblematicamente dalle premonitrici incisioni delle Carceri piranesiane e si era già sviluppata con il metodo compositivo del montaggio di immagini specifico del pittorresco⁶. Questo interesse per il rapporto tra movimento, sequenze visive e articolazione spaziale, nato agli albori della modernità, rimane un tema latente in arte e architettura sino al contemporaneo. Se in campo artistico, come abbiamo visto, le correnti di Minimalismo e Land Art hanno approfondito i rapporti tra soggetto e opera come spazio di relazione, in campo architettonico, a partire dagli anni Cinquanta del Novecento, diverse figure si sono occupate di analizzare

nuto nella primavera 2020 nell'ambito del dottorato in 'Architettura. Teorie e Progetto'. Si veda R. Bocchi, *Progettare lo spazio e il movimento. Scritti scelti di arte, architettura e paesaggio*, Gangemi, Roma 2009.

5. S. Ejzenštejn, in *Teoria generale del montaggio*, Marsilio, Venezia 1985, p. 102.

6. Sull'argomento si vedano le seguenti ricognizioni: P. Posocco, *Il pittorresco e la modernità*, in "DC. Revista de critica arquitectonica", 4, 2000, pp. 142-153 e P. Posocco, *Comporre per elementi. I criteri di organizzazione degli elementi nello spazio*, in A.A.V.V., *Cinque interventi sulla composizione architettonica*, Libraccio, Milano 2010, pp. 118-139; pubblicazioni sintetiche estratte dalla ricerca di dottorato dell'autrice, nella quale tratteggia la linea che ricongiunge la modalità compositiva pittorresca per montaggio paratattico alle ricerche dei principali protagonisti della modernità. Inoltre, C. Molinari, *Architettura in sequenza. Progettare lo spazio dell'esperienza*, Quodlibet, Macerata 2018; pubblicazione della tesi di dottorato dell'autrice, incentrata sullo studio storico critico della sequenza come metodo compositivo per l'architettura.

Pagina a fronte:
Robert Morris,
Untitled (L-beams),
1965.

lo spazio a partire dalle percezioni del soggetto, seppure in termini prevalentemente visivi e in larga parte legati all'ambiente urbano. Queste esperienze costituiscono un corpo analitico e metodologico utile all'acquisizione di strumenti per l'analisi e il progetto applicabili alla nostra lettura di interventi architettonici sull'archeologia.

Nella famosa indagine condotta da Luigi Moretti sul numero 7 della rivista "Spazio" nell'articolo "Strutture e sequenze di spazi" (1953) la comprensione delle sequenze spaziali avviene tramite diversi strumenti d'analisi: i famosi plastici dei 'negativi' che rappresentano il vuoto all'interno delle architetture, rappresentazioni planimetriche, grafici di interpretazione delle relazioni metriche e proporzionali tra gli ambienti e, estremamente interessanti, degli schemi di rappresentazione degli *effetti* delle sequenze basati sul rapporto dilatazione-compressione che manifesta la "pressione" o "carica energetica" dello spazio, in analogia ai campi magnetici.

La codifica di Gordon Cullen in "Townscape" (1964) introduce un modo di leggere – e progettare – lo spazio urbano derivante dalla tradizione pittorica e basato sul movimento dell'osservatore nella città. Cullen struttura le sue letture su quattro chiavi interpretative, che secondo lui hanno la capacità di guidare l'attraversamento dello spazio e in qualche modo indirizzarne l'uso: le 'visioni serali', interpretabili sulla base dell'alternanza di compressioni e dilatazioni, la definizione di 'luoghi', l'individuazione di 'contenuti', sia di tipo simbolico che percettivo, e la presenza di elementi legati alle 'tradizioni formali'. Attraverso il raffronto tra rappresentazione planimetrica e raffigurazioni schematiche della visione prospettica, sostanzialmente studia il modo in cui lo spazio costruito interagisce con il soggetto. Oltreoceano, Kevin Lynch struttura un sistema più complesso in "The image of the city" (1960). Da Gyorgy Kepes, autore di "Language of vision" (1944) e suo maestro al MIT, Lynch raccoglie l'eredità della psicologia della Gestalt, concependo un metodo per sviluppare mappe cognitive della città. A partire da interviste cerca di comprendere quanto rimanga 'impresso' dell'esperienza urbana – quale sia la 'figurabilità' degli spazi – e lo sintetizza attraverso simboli e concetti codificati (percorsi, margini, nodi, quartieri, riferimenti).

A partire da questi autori è possibile sviluppare un sistema di analisi e rappresentazione che aiuti a comprendere in che modo i progetti

di architettura sull'archeologia possano funzionare come 'macchine del tempo'. Vale a dire, tentare di comprendere come sia possibile conservare, accentuare e guidare quella capacità, specifica delle rovine, di stimolare la *presentness*. Ciò è possibile dipende dall'articolazione degli spazi: a partire dalla grammatica dello spazio, ovvero dal modo di comporre gli elementi generatori puntuali, lineari, superficiale e tridimensionali, si arriva a quanto esperito. La combinazione di questi elementi è la costruzione di sequenze spaziali che, abilmente sfruttate, permettono di costruire meccanismi narrativi, ovvero delle messe-in-scena che parlano la lingua dello spazio. Così facendo si influisce su impressioni motorie, impulsi al movimento, che generano dei 'sentiti' motori di base che permettono di stimolare l'esplorazione spaziale, mediante le coppie attrarre/respingere, espandere/contrarre, perdersi/posizionarsi, sprofondare/sollevarsi. La costruzione della narrazione è la sapiente articolazione, o messa-in-scena, di queste azioni e delle loro implicazioni affettive.

Nei paragrafi successivi è proposta la lettura di una serie di progetti sull'archeologia presi in esame per la loro capacità di guidare l'esplorazione dello spazio e, così facendo, agevolarne la lettura e suggerirne interpretazioni. I progetti sono ordinati tematicamente a partire da quelli che adottano un approccio maggiormente 'bidimensionale' al montaggio di percorsi procedendo con quelli che assumono consistenze tridimensionali e temporali maggiori, coinvolgendo sempre più il corpo del visitatore in dinamiche di attrazione e repulsione, espansione e contrazione, smarrimento e posizionamento, sprofondamento e sollevamento. In molti casi è possibile individuare una relazione tra la consistenza e la tipologia dei siti archeologici e il tipo di approccio adoperato dai progettisti. Tuttavia, questa ricognizione non è volta a individuare una corrispondenza biunivoca, a presentare i progetti come soluzioni a problemi prefissati. Bensì, l'obiettivo è sondare le possibilità di strutturazione di messe-in-scena che stimolino la conoscenza e l'esplorazione dei resti, nella consapevolezza che i valori dei siti non possono che essere valutati caso per caso, a partire da una lettura qualitativa delle loro caratteristiche valoriali, della loro consistenza materiale e dell'insieme di relazioni immateriali che instaurano con il loro contesto.

5.1 Tracciati come percorsi

La prima serie di progetti qui analizzati procede a partire dal tema della topografia archeologica: gli interventi si relazionano ai resti archeologici come a tracciati a partire dai quali è possibile individuare nuovi percorsi, o ricostruirne di antichi.

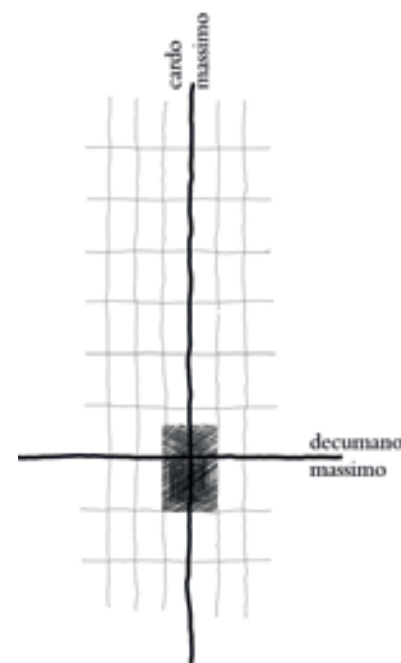
In molti siti archeologici la ridotta quantità di materia conservata – è il caso di preesistenze architettoniche che, più che presentarsi nella forma di rovine, permangono nella dimensione di frammenti difficilmente comprensibili e interpretabili – impedisce all’etica dell’intervento di imporre nuove ricostruzioni.

Lola Domènech si è confrontata con questo caso nell’intervento sul Foro Romano di Empúries (2009-12), a sud della baia di Roses, un sito archeologico di particolare rilievo, testimonianza dell’avvicendamento delle dominazioni greche e romane su un territorio strategico per gli scambi mercantili. Gli scavi in quest’area, che si estende per circa 10.000 mq, sono iniziati nel 1900; nel 2000, terminate le indagini del Foro Romano si è reso necessario restaurare il sito e renderlo fruibile al pubblico. Ovviamente la priorità riguardava la conservazione e la tutela dei resti, quindi la risoluzione dei problemi di accessibilità e comprensibilità degli spazi.

La prima operazione progettuale è stata di ripristino, con la demolizione di tutte le riproduzioni imprecise eseguite in precedenza – ad eccezione del campione del portico di due campate sull’angolo sud-ovest – al fine di preservare il valore dei resti. Quindi si è proceduto con consolidamento, restauro e ricostruzione parziale di alcune delle strutture archeologiche più significative e rilevanti secondo i criteri stabiliti dagli archeologi.

Rispetto al tema della comprensibilità del sito, uno dei problemi principali da risolvere riguardava l’indistinguibilità delle diverse aree, spazi e edifici che componevano il Foro: «la piazza, l’ambulacro, le *tabernae*, il criptoportico, la basilica, la curia, l’area religiosa e il giardino erano spazi irriconoscibili per i visitatori. I visitatori non hanno nemmeno potuto identificare le strade principali, il cardo e il decumano»⁷. Si è

7. L. Domènech, *Roman Forum of Empúries*, “Landezine. Landscape Architecture Platform”, 27/09/2012, <http://landezine.com/index.php/2012/09/restoration-and-re->



Pagina a fronte:

- a. Localizzazione del Foro nell’area archeologica di Empurries.
- b. Il Foro prima dell’intervento
- c. L’area archeologica dell’antica Iesso localizzata nella Guissona contemporanea.
- d. L’area archeologica di Iesso prima dell’intervento.
- e. Gli orizzonti

a b
c d
e



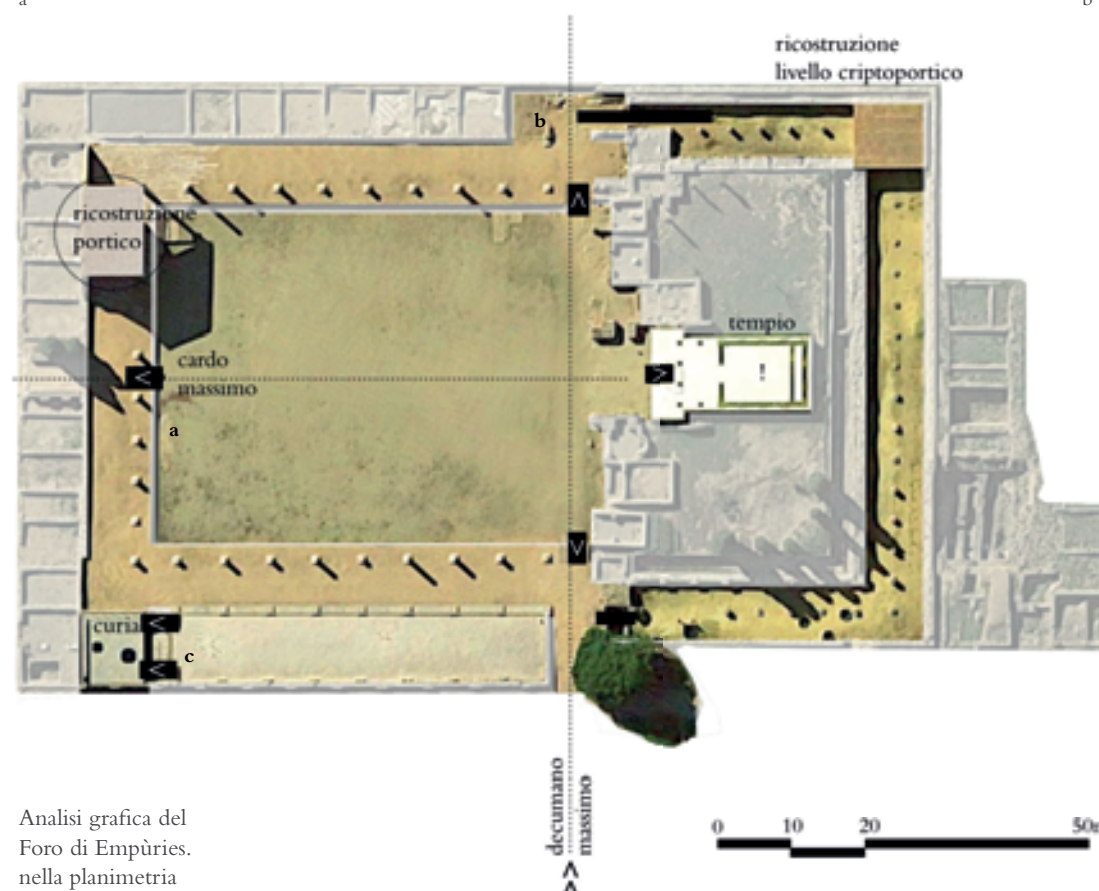
scelto così di recuperare i livelli del pavimento originario e di suggerire l'originaria articolazione degli spazi del Foro attraverso l'uso di terre stabilizzate di differenti cromie. Al crepidoma del tempio, così consumato da essere quasi trascurabile, è stato sovrapposto un piano che, come un foglio disegnato, ne riproduce la planimetria. Analogamente, l'area della curia è stata ridefinita da un nuovo piano rialzato che protegge i resti sottostanti, li illumina, e rende identificabile la zona.

Per quanto riguarda l'accessibilità, la questione dell'attraversamento del sito era arrivata a essere un problema di sicurezza, poiché parte dello spazio del Foro risultava pericoloso a causa dei dislivelli prodotti dai precedenti scavi e dall'erosione del suolo dovuta alla pioggia. La soluzione è consistita nella sistemazione del suolo e dal recupero degli assi delle antiche strade, il cardo massimo e il decumano massimo, evidenziando così l'ordine cartesiano che strutturava le città di fondazione romane. Fondamentalmente, il progetto si è avvalso del tracciamento di percorsi che ricalcano quelli della città romana, così spostando parte dell'esperienza di visita dal piano visivo a quello motorio e enfatizzando in maniera sensibile l'antica strutturazione spaziale del luogo.

Un'operazione simile è quella messa in campo da Toni Gironés – uno dei protagonisti contemporanei per quanto riguarda l'intervento architettonico in contesti archeologici – nel sito dell'antica Iesso, l'attuale Guissona. I resti della città fondata nell'anno 100 a.C. si trovano al di sotto della città contemporanea e riemergono nel terreno agricolo circostante occupando un'area di circa 20 ettari. L'intervento di restauro, protezione, fruizione e valorizzazione del sito (2008-11) è contemporaneo a quello di Domènech per Empueries, ha gli stessi obiettivi e lavora con strategie analoghe ma su un'area archeologica più estesa. Se a Empueries era necessario rendere leggibile un sistema architettonico, a Iesso bisogna proteggere e comunicare una porzione urbana.

La lettura della conformazione planimetrica della città antica è proposta mediante la messa in rilievo degli antichi percorsi e delle strutture urbane: la terra scavata e accumulata durante le indagini archeologi-

urbishment-of-the-roman-forum-of-empuries/ , (07/01/2021).



Analisi grafica del Foro di Empurries. nella planimetria sono messi in evidenza le porzioni pavimentate in legno che segnano i punti di passaggio e cambio di quota e gli elementi notevoli. Si può osservare anche la diversa colorazione della terra stabilizzata, che segnala le diverse zone del Foro.

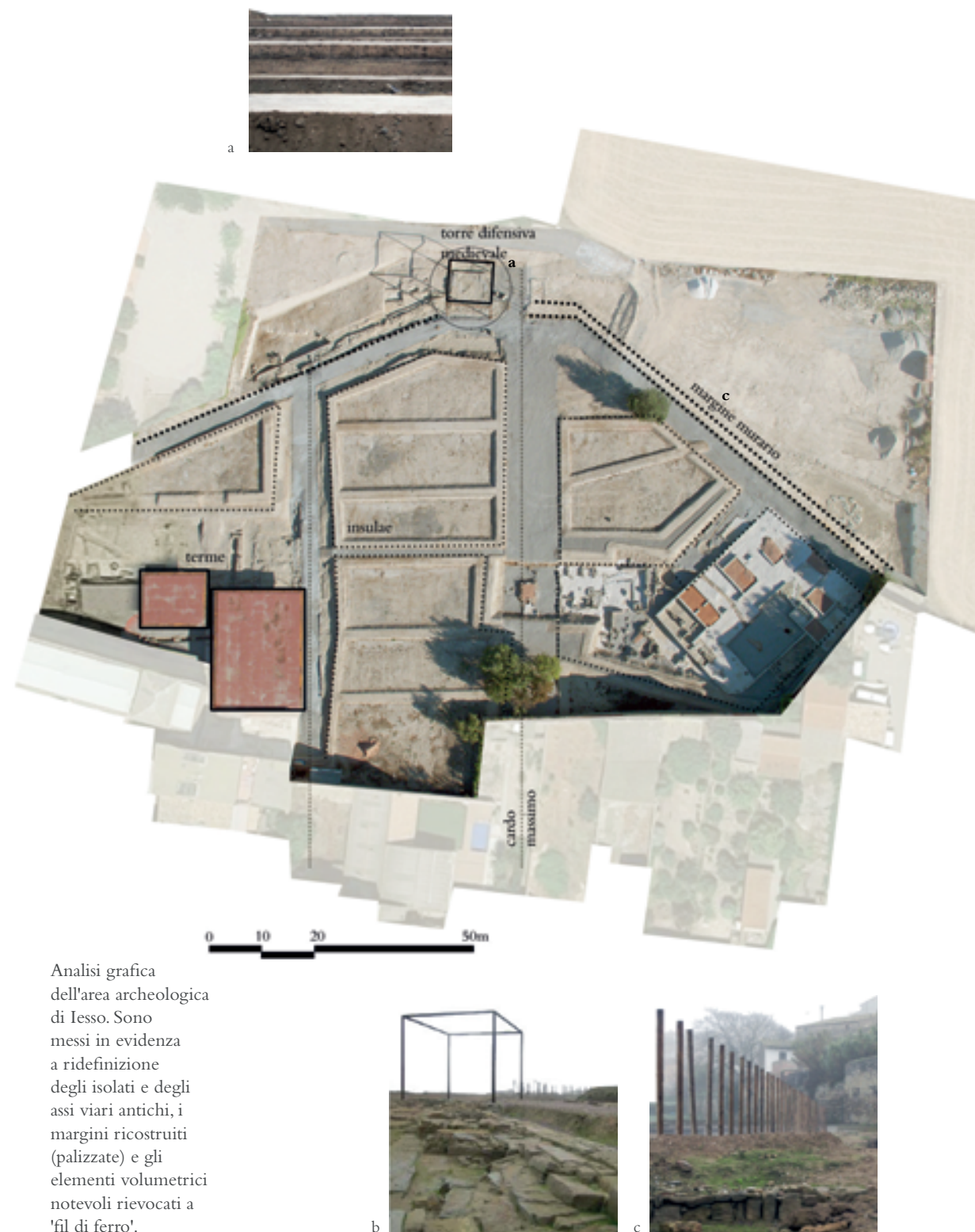


che è stata recuperata per delimitare gli antichi tracciati, contribuendo alla mitigazione del deflusso dell'acqua piovana. A questa operazione fondata su recupero e riproposizione di tracciati, Gironès affianca altri interventi puntuali e dal lessico e la materialità essenziali, recuperando materiali archeologici e agricoli 'poveri' per rendere più astratta l'interpretazione di elementi poco certi, che ancora attendono successivi approfondimenti archeologici⁸. Questi elementi, utilizzati per protezione e valorizzazione dei resti, introducono la dimensione temporale nel progetto, facendo coesistere tracce provenienti da epoche differenti: file di piloni in legno di castagno segnalano i tratti della cinta muraria, saccheggiate nel Medioevo, tubolari d'acciaio delimitano il volume della torre nord, due piani orizzontali sorretti da fondazioni in micropali proteggono le terme e la *natatio*.

Entrambi gli interventi si confrontano con contesti periurbani, quasi del tutto agricoli e isolati rispetto alle attività cittadine e alla stratificazione storica del costruito. Sono dei lavori tradizionali, che si preoccupano di restaurare, proteggere e rendere accessibili gli scavi secondo gli aggiornamenti disciplinari del nuovo millennio e senza sgrammaticature. Si tratta di interventi che devono il loro successo anche al rispetto per il contesto nel quale si trovano, dove a dominare è un orizzonte ampio che si confronta con la profondità dei campi agricoli. Il recupero di tracciati antichi è stato adoperato anche in interventi su siti archeologici in contesti urbani; in questi casi però tale strategia corre il rischio di assumere un carattere decorativo più che occupare una dimensione spaziale e agevolare la comprensione dell'esistente.

Nel progetto di Ante Uglešić per il centro storico di Zara (2010), i resti dell'antico Foro Romano (I a.C.-III sec. d.C.) con la basilica Severiana (II-III sec. d.C.), una cisterna idrica cinquecentesca e la cinta muraria medievale sono diventati i tracciati guida per il disegno di una nuova piazza. Dopo gli scavi condotti negli anni Sessanta, solo una parte dell'antico Foro è stata portata alla luce, mentre il resto della superficie a sud-ovest è stata ricoperta di terra e ghiaia, in parte adibita a parcheggio, certamente slegata dal centro cittadino. Il

8. Cfr. T. Gironès, *Parque Arqueológico de los Restos de la Antigua Iesso*, "El Croquis", n. 189, 2017, p. 246.

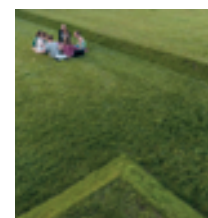


Analisi grafica dell'area archeologica di Iesso. Sono messi in evidenza a ridefinizione degli isolati e degli assi viari antichi, i margini ricostruiti (palizzate) e gli elementi volumetrici notevoli rievocati a 'fil di ferro'.

progetto ha riordinato la zona con l'obiettivo di trasformare questo spazio di 92x63 m in una parte attiva della vita cittadina e di recuperare l'antica basilica severiana, la cisterna, una parte della quale era stata costruita all'interno della basilica, nonché una parte della cinta muraria medievale, in aggiunta all'esposizione all'aria aperta dei frammenti di architettura romana trovati nell'area. La scelta è ricaduta sulla riproposizione della matrice geometrica ereditata dall'epoca romana, impostando la suddivisione dello spazio sulla base della traccia delle stratificazioni storiche sottostanti. L'antico viene usato così come uno stampo che disegna il parterre e configura l'arredo urbano più che evocare e rendere comprensibili delle spazialità. Questa osservazione ovviamente non è volta a sindacare il successo dell'intervento citato nella sua capacità di farsi spazio per la vita sociale ma solo a criticarne l'efficacia comunicativa nel confronto con un palinsesto.

Il progetto di Topotek presso il sito della basilica benedettina di Lorsch, in Germania (2014) sembra quasi collocarsi a cavallo tra strategie e risultati esposti finora. Anche qui la quantità di materia conservata è molto poca e ciò rendeva complicata la comprensione del funzionamento dell'importante complesso. L'approccio rispetto all'intero sito è stato basato sul movimento del visitatore come motore dell'esplorazione e della comprensione del luogo, dall'esperienza di ingresso basata sulla progressione cronologica al cammino snodato nei campi. Il percorso è strutturato in modo che il soggetto possa facilmente farsi un'idea di come l'intera area funzionava in passato e incontrare lungo il tragitto edifici riadattati, come la vecchia manifattura del tabacco, e altre strutture espositive. All'interno del parco, l'idea progettuale che riguarda la struttura dell'abbazia, della quale si conserva solamente la chiesa, è basata su un calco di quanto è esistito: un'impronta del complesso architettonico è impressa nel suolo attraverso un pendio ribassato di 35 cm. Lo studio ha così lavorato su una suggestiva evocazione dell'assenza. Una narrazione della mancanza che lascia un dubbio rispetto a quanto dell'impronta possa essere leggibile come antico spazio costruito, ma che proprio in questo dubbio assume valore.

Il segno impresso nel suolo, artificiale testimone di un'assenza, ci ricorda la necessità di non guardare alla persistenza della materia nel tempo come alla testimonianza di un'unità perduta dell'architettura. In tutti gli esempi riportati, l'archeologia è frammentaria, lacunosa,



a
b
c d

a. La piazza del Foro di Zara.
b. Schematizzazione dell'intervento sulla basilica di Lorsch con le fasi precedenti.
c. Dettaglio della traccia del progetto sulla basilica di Lorsch.
d. Vista aerea.

quasi insufficiente a definire come 'rovina' l'insieme di resti. Il recupero dei tracciati come nuovi percorsi ne sottolinea la dimensione negativa: la traccia non è ciò che permane, ma la lacuna lasciata da ciò che è stato perduto. Ciò che permane nel tempo in forma incompleta e frammentaria è il supporto delle tracce, luogo nel quale la storia trova valore grazie alle orme lasciate dagli eventi.

5.2 Stanze a cielo aperto

La spazializzazione del rapporto 'topografico' tra preesistenze archeologiche e progetto del nuovo ci conduce al caso del parco di santo Domingo de Bonaval a Santiago de Compostela (1990-94), opera di Alvaro Siza e della paesaggista Isabelle Aguirre. Il parco è parte dell'intervento per il centro galiziano di arte contemporanea, localizzato appena al di fuori della cinta muraria della città storica, in adiacenza al convento di santo Domingo de Bonaval. Il convento, fondato durante il primo trentennio del XIII secolo, si trova alla confluenza del "Cammino Francese" sull'ex sito della Porta do Caminho, ed ha esercitato una grande influenza sulla città per quasi seicento anni, fino al 1837, quando assieme alla sua tenuta è diventato proprietà del consiglio comunale per poi essere abbandonato nella metà del secolo scorso.

Il disegno degli spazi verdi conclude il progetto del museo, anche perché sin dai primi contatti avuti con la committenza avevo capito che mi sarebbe stato affidato anche l'incarico per la progettazione del giardino. [...] I rapporti continuamente ricercati con l'ambiente costruito circostante trovano espressione in un edificio solido, la cui configurazione finale si è definita proprio attraverso il lavoro di progettazione per il giardino, che si è rivelato perfetto nel consentire di incorporare alla costruzione anche l'"uso" della natura.⁹

Seppure non si tratti di un intervento su un sito archeologico in senso stretto – formalmente tutelato grazie alla presenza di testimonianze del mondo antico di valore storico artistico di un certo livello – le caratteristiche metodologiche del progetto fanno sì che presti precisamente al nostro ragionamento. Infatti, nel definire un giardino pubblico, si è scelto di non articolare il progetto sulla base di un tradizionale programma funzionale – organizzato in aree giochi, aree sportive o aree di sosta – ma sul rispetto e la risonanza con i segni del passato. Più che un programma funzionale, è stato un intento spaziale archeologico a guidare il progetto.

Nella definizione del nuovo parco, sono le tracce a comporre il *leitmotiv* su cui si articola una sequenza di spazi costruiti come fossero stan-

9. A. Siza, *Il museo di Santiago di Compostela*, in K. Frampton (a cura di), *Alvaro Siza. Tutte le opere*, Electa, Milano 1996, p. 352.



a b
c d

Sequenza di cammino all'interno nel parco:

- La piazza tra il museo e il convento.
- Soglia, passaggio affianco al museo.
- Tra il recinto del museo e il primo terrazzamento.
- Superamento del dislivello attraverso incisioni del suolo.

ze a cielo aperto, sfruttando uno dei dispositivi più potenti nell'instillare un senso della posizione e di identità di uno spazio rispetto al suo intorno¹⁰. Una *promenade* che parte dalla piazza formata dalla chiesa di Domingo de Bonaval, il convento e il museo, corre lungo il fronte est del nuovo edificio per poi arrampicarsi sui vari livelli del parco attraversando spazi che erano stati completamente dimenticati prima del progetto: 35'000 mq di verde che, tra rovi, rifiuti e vegetazione infestante, nascondevano le tracce delle precedenti sistemazioni e lottizzazioni, riscoperte e recuperate dai progettisti.

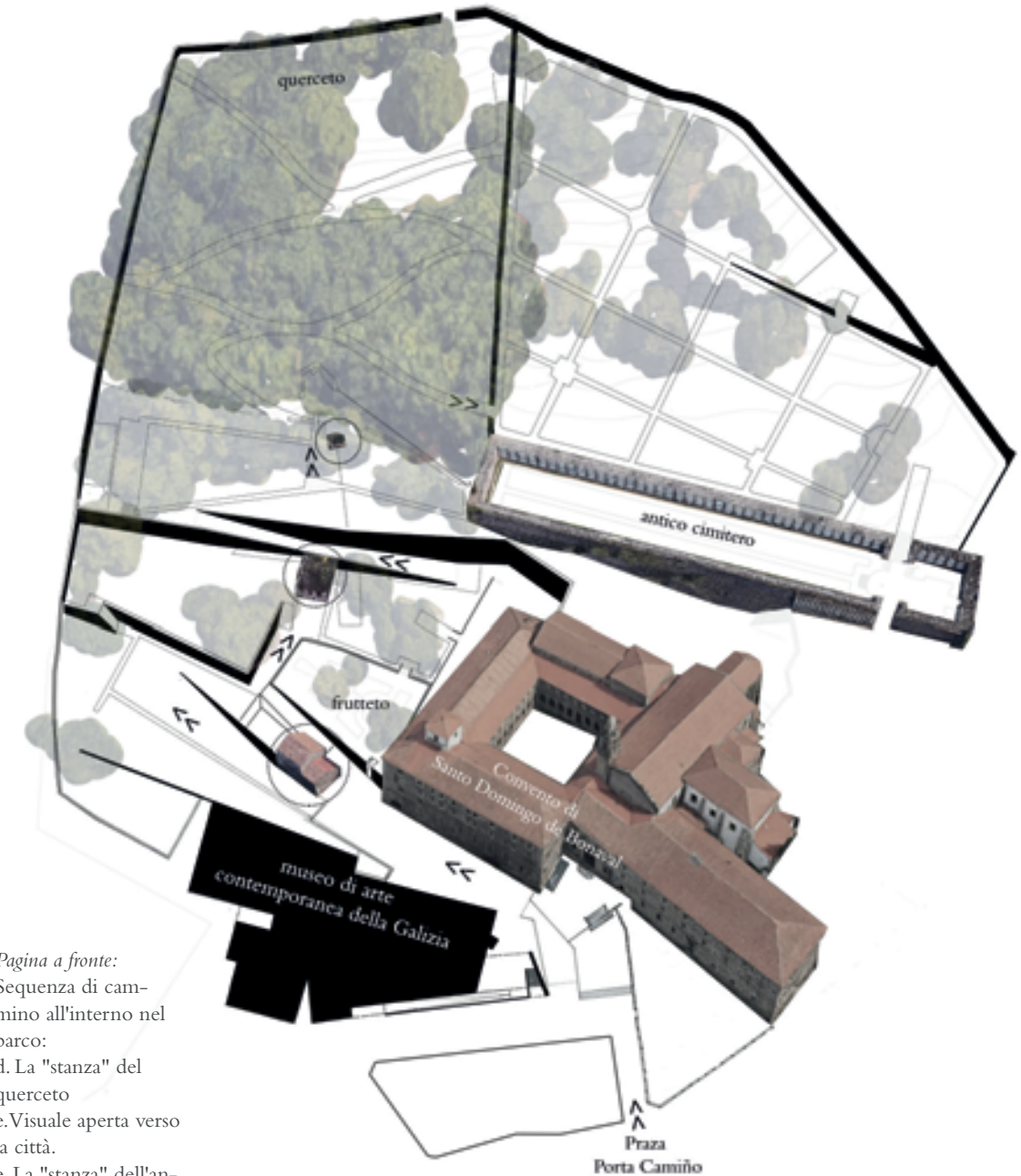
Nella sua configurazione a scala più ampia, il parco è stato articola-

10. Cfr. G. Cullen, *The Concise Townscape* (1961), Architectural Press, Oxford 1971, pp. 28-29.



to in tre ambiti, le stanze a cielo aperto, strutturati sulla base di una mappa settecentesca dell'area, una pianta del 1907 e degli elementi rinvenuti: il frutteto e il querceto, storicamente legati al convento, e il cimitero, realizzato dal comune e abbandonato dal 1934.

Alla scala ravvicinata, gli elementi che costruiscono le stanze e guidano l'attraversamento sono la pietra – il granito di Santiago – l'acqua e la vegetazione, che scolpiscono o assecondano, sulla base delle necessità, le caratteristiche geomorfologiche del sito. L'attraversamento del parco dipende dall'orientamento est-ovest della collina che ne determinò l'antica organizzazione in terrazzamenti, oggi sfruttata attraverso il recupero dei resti riscoperti: muri, piattaforme, rampe e percorsi adattati al nuovo uso pubblico e ricreativo. Per quanto riguarda la pietra sono stati ricostruiti e rafforzati i muri caduti e i muri di contenimento, sono state sostenute le strutture delle nicchie funerarie e recuperato e leggermente alterato il tracciato dei vecchi percorsi con il granito pavimentazioni o utilizzando vecchie lastre funerarie in disuso. L'antico sistema di irrigazione della proprietà è stato rimesso in funzione attraverso una cisterna interrata: con canalizzazioni in granito, fontane e piccole sorgenti, l'acqua costruisce dei punti nodali nei percorsi, spesso sottolineati dalla piantumazione di alberi isolati. Nel frutteto è stato ricreato un piccolo giardino sulla base di documenti esistenti. Nel cimitero, lo schema che organizzava le sepolture è trasformato in una rete regolare di percorsi, un 'giardino geometrico', filtrato da uno schermo di alberi nella parte più alta dell'area che funge da barriera dalle nuove costruzioni, mentre la parte bassa di apre come un belvedere verso la città storica. Alla fine della risalita, la *Porta da Musica* di Eduardo Chillida incornicia la città.



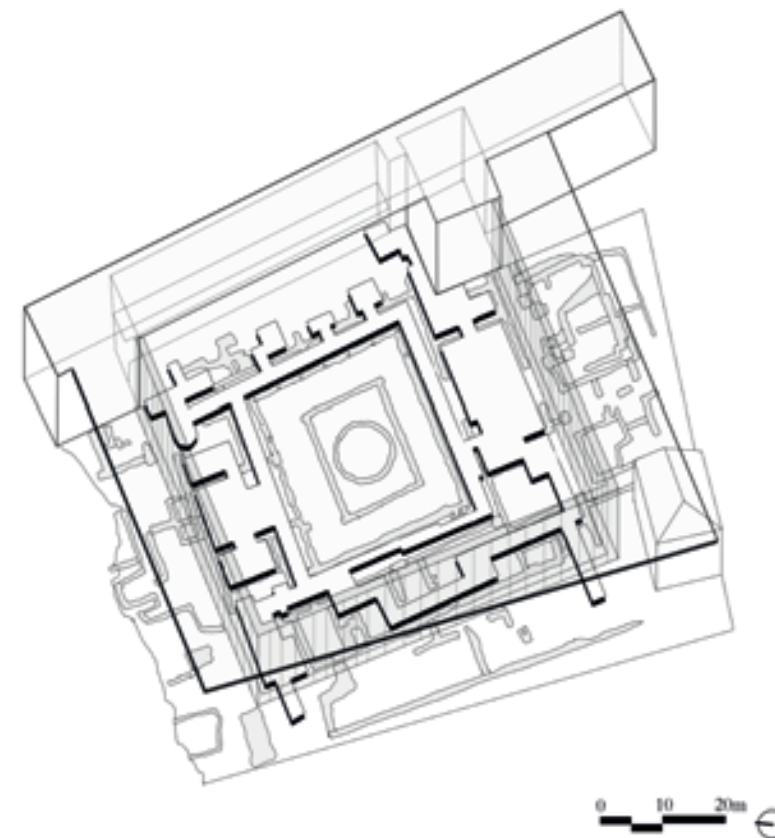
Pagina a fronte:
 Sequenza di cammino all'interno nel parco:
 d. La "stanza" del querceto
 e. Visuale aperta verso la città.
 e. La "stanza" dell'antico cimitero.
In questa pagina:
 Il parco e la sequenza di spazi.



5.3 Ambienti ricostruiti

Nei siti di dimensioni più contenute rispetto a quelli analizzati sinora, con resti di maggiore consistenza fisica e valore artistico più rilevante è spesso necessaria la protezione mediante apposite coperture o l'incapsulamento in edifici che, come degli scrigni, conservano e valorizzano i resti. In questi casi ovviamente, oltre alle esigenze funzionali di protezione, è necessario occuparsi di altri temi progettuali, come l'inserimento paesaggistico o urbano, la ricerca di soluzioni tecnologiche e materiche che rispettino le preesistenze, oppure la definizione di volumi ed invasi che siano più o meno in grado di evocare o rendere comprensibile la struttura architettonica originale nel rispetto delle ricerche e delle intuizioni degli archeologi. Nel paradigmatico caso della copertura e musealizzazione della villa del Casale di Piazza Armerina riportato all'inizio della trattazione¹¹, le nuove strutture ridisegnano sia i volumi esterni che le spazialità interne dell'antica villa, seppure ipotetiche. Nonostante questo approccio filologico, come già osservato, l'efficacia della ricostruzione nel trasmettere la spazialità della villa era limitata dalla sistemazione delle passerelle per la fruizione dei resti in posizioni che generavano cammini altri rispetto agli antichi tragitti possibili, ledendo la possibilità aggiuntiva di comprendere le spazialità antiche con il movimento corporeo.

11. Cfr. 2.3. "Il contrasto attraverso la smaterializzazione del nuovo. Franco Minissi a Piazza Armerina (1956-67)".



Museo Gallo-Romano di Vesunna.

Pagina a fronte:

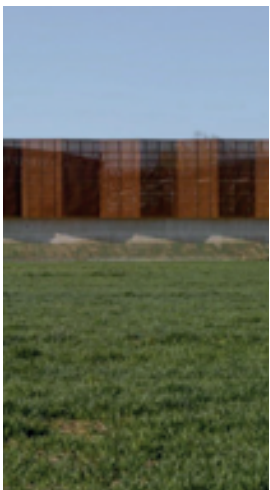
Il rapporto con l'esterno.

Le passerelle sospese tra il suolo archeologico e la copertura con le tracce ridisegnate.

In questa pagina:

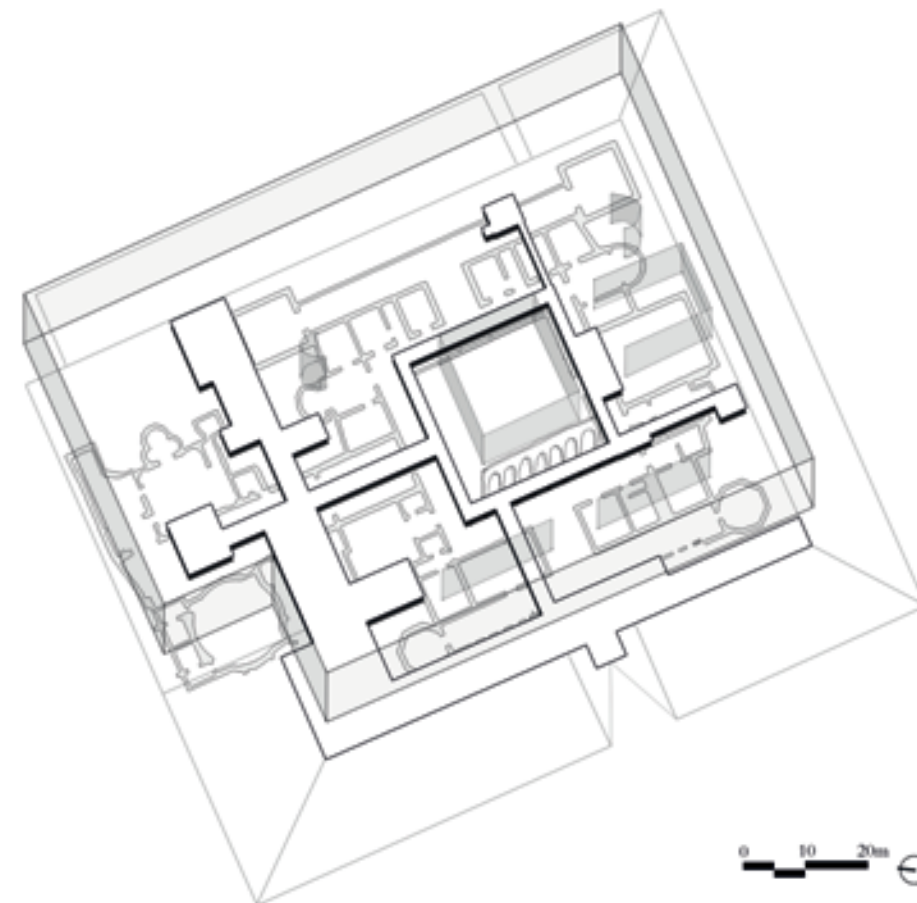
Assonometria che evidenzia il rapporto tra tracce archeologiche, passerella e ricostruzione volumetrica.

Il progetto di Jean Nouvel per il museo Gallo Romano di Vesunna (1993-2003) a Perigueux utilizza la tradizionale strategia dello scrigno-copertura per proteggere e musealizzare un sito archeologico di circa 40x50 m piuttosto stratificato, inerente la *villa des Bouquettes* – una domus del I secolo scoperta nel 1959 – la torre di Vesone e un muro del III secolo. Il tema del concorso è risolto mediante il solaio di copertura, un 'ombrello' sospeso a nove metri di altezza che sembra galleggiare sul sito grazie alla parete vetrata continua, arretrata rispetto al filo esterno. Alle spalle di questo *curtain wall*, quattordici esili pilastri in acciaio fondati su micropali sorreggono le alte travi a campata unica che, nascoste all'interno dello spessore del solaio, scompaiono facendolo apparire come una lama sospesa e permettono di proteggere il sito archeologico senza poggiarvi nuove strutture. Lo scrigno è permeabile alla vista su tre lati grazie alle alte pareti vetrate, che lo mettono in comunicazione con il centro storico di Perigueux ed i



suoi edifici medievali e rinascimentali. Il quarto lato è delimitato da un volume opaco, nel quale è ricavato lo spazio per l'esposizione dei reperti e i servizi igienici, mentre gli uffici sono ospitati all'interno di un piccolo edificio cinquecentesco. La possibilità di esplorare l'area della villa romana è quasi completamente assicurata da passerelle in legno sospese sulle parti originariamente calpestabili; in questo modo è immediatamente comprensibile l'articolazione planimetrica del complesso, reso esplorabile dalle passerelle che corrono sopra e fra i resti murari alzandosi ed abbassandosi, ad eccezione dell'impluvio centrale. Resta tuttavia riservata a un grande sforzo immaginativo la comprensione della sequenza spaziale degli ambienti e dei loro invasi che, probabilmente per scarsità di fonti, non viene in alcun modo evocata o suggerita dall'allestimento. Questa assenza è compensata dall'insistenza sulla conformazione planimetrica dei resti archeologici e dell'originaria architettura, riprodotta graficamente sul soffitto mettendone in luce le due fasi costruttive. La copertura è resa così un elemento protettivo e comunicativo, seppure nell'astratta rappresentazione planimetrica del riflesso di ciò che protegge.

Nel caso dei resti della villa romana del IV secolo a La Olmeda, presso Palencia, scoperti negli anni '60, ci troviamo nuovamente dinanzi alla necessità di protezione e musealizzazione di pavimenti musivi. Nel 2000, viene bandito un concorso che, come a Piazza Armerina, ha per tema la copertura dell'intero complesso, per permettere la conservazione ottimale dei mosaici, e la passerella sollevata da terra, per



Villa romana a La Olmeda:

Pagina a fronte

Il rapporto con l'esterno.

b. Le passerelle sospese tra il suolo archeologico e la grande volta. I teli traslucidi evocano alcune volumetrie preservando la permeabilità visiva.

In questa pagina:

Assonometria che evidenzia il rapporto tra tracce archeologiche, passerelle e ricostruzione volumetrica.

consentirne la fruizione. La soluzione scelta dallo studio vincitore, gli architetti Ángela García de Paredes e Ignacio García Pedrosa, è il risultato di un lungo processo nel quale, dall'idea iniziale di una copertura nervata sospesa sullo strato archeologico, si è arrivati a un vero e proprio edificio-contenitore che si 'ambientasse' il più possibile con il paesaggio agricolo pianeggiante, segnato solamente da una foresta di pioppi.

Dall'esterno, il sito archeologico si presenta come un edificio dal profilo lineare, che asseconda l'andamento pianeggiante del paesaggio e che non lascia intendere quasi nulla del suo contenuto: su uno zoccolo di cemento armato poggia la scatola rivestita in corten forata predisposta per l'illuminazione interna e la protezione dei resti, una pelle traslucida che lascia intravedere l'ardita soluzione strutturale, ma che ne dissimula la tettonica¹². Il basamento, per la parte che esula dall'im-

12. Cfr. F. Dal Co, *Composición y Contexto*, "AV Monografías", Paredes Pedrosa 1990-

pronta dall'area di scavo di 110x80 m, il doppio rispetto a quella di Perigueux, è sfruttato per ricavare gli spazi destinati a funzioni specifiche come servizi igienici, un piccolo auditorium e uffici. Sempre al basamento, è riservato il compito di segnalare e segnare il punto di ingresso al sito, attraverso il ripiegarsi delle pareti a 90° verso l'esterno nella forma di un invito ad entrare, come di una porta aperta. Il passaggio nell'edificio è quindi segnato da un netto ribassamento, una compressione superata la quale ci si ritrova al di sotto della grande copertura a volte. Qui, seppure l'occhio possa abbracciare l'estensione della villa – esclusa la zona termale – grazie alla copertura unitaria trapuntata dalla struttura nervata, gli spazi sono separati da pareti sospese in rete metallica che rendono impossibile il dominare gli scavi con un solo sguardo. Allo scrigno è assegnato il ruolo di proteggere e illuminare omogeneamente: gli ambienti della villa sono coperti da tre volte a botte ribassate realizzate mediante nervature in acciaio che poggiano sugli scavi solamente in quattro punti, mentre gli spazi termali sono protetti da un'ulteriore volta. All'interno dello spazio le antiche stanze sono rese comprensibili dalle pareti sospese, che permette di osservare i mosaici all'interno delle spazialità per i quali erano pensati originalmente. Le passerelle rivestite in legno guidano il cammino all'interno dell'ambiente seguendo un percorso attorno all'impluvio centrale, che purtroppo non è stato possibile tenere scoperto; l'allargamento e il restringimento della dimensione del camminamento coincide con i punti di osservazione dei mosaici. I supporti delle passerelle, invece di ancorarsi alla struttura di copertura, poggiano sul terreno, evitando le strutture murarie e i resti di pavimentazione anche mediante il ricorso a porzioni a sbalzo. Mentre la soluzione del camminamento attorno all'impluvio del cortile ne restituisce il senso peripatetico, per le parti restanti le passerelle si sono dovute adeguare alle esigenze conservative, consentendo un'esplorazione limitata degli spazi della villa.

È evidente che l'inserimento della forma architettonica della copertura-scrigno, seppure basata sulla stessa strategia compositiva, segue due approcci al contesto quasi opposti: nel caso di Vesunna si ha una reciprocità di rapporti visivi tra interno archeologico e città

2016, 188, 2016, pp. 6-13.

storica tramite l'uso delle grandi vetrate mentre a La Olmeda interno ed esterno sono due mondi separati, anche visivamente, dalla pelle dell'edificio. Meno ovviamente, i due progetti sono quasi complementari anche nei risultati ottenuti nell'invaso, e non solo per le relazioni che instaurano con il loro intorno. Mentre il progetto di Nouvel restituisce il senso del movimento negli spazi originali e nella rovina, concentrandosi sulla dimensione topografica del progetto e generando i percorsi a partire da quest'ultima, il progetto di Paredes e Pedrosa riesce a evocare spazialità mediante una soluzione astratta ed elegante, imponendo però un percorso di visita univoco.

5.4 Spazio-tra tempi diversi

Nel corso di questa analisi sul coinvolgimento motorio indotto da progetti di scala differente siamo passati dall'ambiente esterno di siti e parchi al più tradizionale interno strutturato dalla copertura protettiva dei resti. In questo passaggio, uno dei temi spaziali più delicati e rilevanti è quello della soglia. Infatti, nell'intervento sull'archeologia, la soglia non ha solo il ruolo di delimitare domini spaziali differenti da un punto di vista funzionale o simbolico. Per operare questa distinzione potrebbero bastare anche recinzioni e porte. Il ruolo della soglia come tema architettonico è di predisporre il soggetto all'incontro, al contatto con un tempo diverso: è una soglia spaziale, ma primariamente una soglia temporale. Configurandosi come un elemento spaziale e temporale, la soglia assume un ruolo narrativo, diventa un dispositivo che genera un cambiamento nella percezione. Dal punto di vista della percezione motoria questo cambiamento è dovuto a una discontinuità, come nella variazione nelle caratteristiche di dilatazione o compressione dello spazio circostante, in un cambio di orientamento, nella dinamica di attrazione e repulsione o nel senso di gravità. Ovviamente possono costituire elementi generatori del dispositivo della soglia anche altri cambiamenti generati in campi sensoriali diversi, quali ad esempio variazioni luminose, cromatiche o materiche, che, vedremo più avanti. Le stesse discontinuità che determinano le variazioni che segnano le soglie nel passaggio all'area archeologica, si possono individuare nelle variazioni che segnano una sequenza di

spazi. Analizzeremo il valore di questo tema del passaggio come spazio-tra prima di tutto nell'ingresso, prendendo ad esempio due edifici realizzati a Colonia a mezzo secolo di distanza l'uno dall'altro.

Il primo dei due risale al secondo dopoguerra, quando del centro di Colonia non rimane quasi nulla a causa dei devastanti bombardamenti. Questo pone la città al centro delle riflessioni riguardanti l'identità urbana e il rapporto tra antico e contemporaneo, ragionamenti complicati ulteriormente dalla necessità di ridefinire un'identità nazionale tedesca. Tra i protagonisti di questa stagione, Rudolf Schwarz ha l'incarico di redigere il masterplan per la ricostruzione del 1947 e progetta più di venti interventi architettonici, tra i quali due ricostruzioni su preesistenze di valore storico artistico rilevante: il Gürzenich e il Wallraf-Richartz Museum.

Il Gürzenich è uno degli edifici di cui si prevede il recupero in quanto una delle prime costruzioni gotiche non religiose della città. Si tratta di una sala cittadina costruita tra il 1441 e il 1447, con la funzione di casa comunale delle feste per un'ampia varietà di eventi. La sala presentava un ampliamento di epoca prussiana con un ingresso in stile neogotico a racchiudere l'isolato che includeva il volume della sala originaria e la chiesa di St. Alban. Di queste strutture, a seguito dei bombardamenti, rimangono dei frammenti di facciata e i ruderi della Chiesa. La ricerca dell'«essenza»¹³ caratterizza tanto l'approccio di Schwarz per il piano di ricostruzione della città quanto quello degli interventi sulle preesistenze architettoniche, sceglie così di conservare il principio insediativo degli edifici distrutti: la struttura quattrocentesca viene ricostruita integralmente all'interno dell'impalcatura di facciata, mentre l'ingresso di epoca prussiana, ricavato nello spazio interstiziale tra sala e chiesa, eliminato per essere ricostruito in nuove forme. La chiesa è invece messa in sicurezza per essere lasciata a rudere, sprovvista delle coperture, in memoria dei drammatici eventi della seconda guerra mondiale.

L'approccio si manifesta anche sui fronti, dove il prospetto del nuo-

13. Cfr. M. Tettamanti, *La ricostruzione dei luoghi dopo la seconda guerra mondiale. L'esempio di Rudolf Schwarz*, in *La ricerca che cambia: Atti del secondo convegno nazionale dei dottorati italiani dell'architettura, della pianificazione e del design*, a cura di L. Fabian e M. Manzo, Lettera Ventidue, 2017, pp. 494-505.



a
b b c
d

Il Gürzenich di Colonia.

- a. Lo spazio dell'atrio visto verso l'abside della chiesa di St. Alban.
- b. Il prospetto dell'ampliamento di Schwarz e il prospetto originale
- c. La chiesa di St. Alban conservata a rudere.
- d. Pianta che evidenzia l'antico, il nuovo e il "vuoto" interno contenuto tra i due.



0 5 10 20m

vo è contraddistinto da telai strutturali a vista intonacati di bianco, composto quasi fosse una pausa che lega i due tempi della sala del Gürzenich e della chiesa di St. Alban. Il telaio infatti non presenta una ritmica a priori ma si allinea alle preesistenze storiche adiacenti sottolineandone elementi. Questa scelta progettuale, infusa di modernità razionalista, è in verità esito del recupero di un motivo decorativo tipico dell'architettura patrizia quattrocentesca di Colonia, come riferito dallo stesso Schwarz nella relazione del piano di ricostruzione¹⁴. La raffinatezza delle soluzioni proposte da Schwarz risiede nel saper gestire con maestria il progetto sulla preesistenza come discontinuità apparente, come pausa, interruzione che però lega ciò che viene prima e ciò che segue. Lo spazio vuoto del nuovo *foyer* sembra rispondere infatti alla stessa idea. L'atrio, ricavato dallo spazio tra i resti della chiesa, i muri della sala quattrocentesca ed i nuovi telai che racchiudono l'isolato come una scatola, si presenta come uno spazio ambigualmente e simultaneamente esterno ed interno. L'abside della chiesa preme all'interno come fosse su una piazza secondaria mentre sul lato opposto si aprono gli ingressi alla sala quattrocentesca. La copertura a doppia altezza è morbidamente modellata attorno alle preesistenze, si avvicina alla chiesa senza toccarla, illuminandone di taglio il prospetto in laterizio. Tuttavia, la chiesa stessa illumina l'atrio attraverso le finestre, invertendo il rapporto di illuminazione che avrebbe avuto il *foyer* se fosse stato veramente uno spazio esterno. E ancora, la copertura non è una copertura ma il solaio del primo piano, che come neve si scioglie nelle due scalinate monumentali che conducono al salone e alla sala per la musica da camera. L'espressività di questa soluzione è sottolineata elegantemente dall'ausilio di numerosi e sottili pilastri dipinti di bianco, la cui fila centrale a fascio aumenta la sensazione di leggerezza, a contrasto con la pavimentazione in pietra e in continuità con l'intonaco del solaio. Una cascata di punti luce a soffitto illumina l'intero foyer, alimentando la sensazione di trovarsi in uno spazio aperto, puntellato di stelle luminose.

La definizione di vuoti, pause, spazi-tra come sistemi di relazione tra

14. Il confronto tra il progetto preliminare e l'esecutivo mette inoltre in evidenza che il progetto in origine prevedeva un telaio che, seppure modernamente concepito come struttura, era decorato da scanalature e bassorilievi. Ivi p. 502.



a
b b c
d



Il museo Kolumba di Colonia.

a. Entrando nello spazio degli scavi al piano terra.

b. Lo stato del sito dopo i bombardamenti con dettaglio sulla cappella.

c. Controcampo dello spazio archeologico oggi

d. Sezione che evidenzia l'antico, il nuovo e il "vuoto" interno contenuto tra i due.



tempi differenti è leggibile nel progetto di Schwarz nel modo in cui recupera la tradizione e rende vivo lo spazio. L'architettura diviene spazio di relazione perché, più che contare i singoli elementi, a contare sono le relazioni che si creano tra loro e il campo di forze e tensioni che tutto questo genera.

Una strategia analoga verrà usata da Peter Zumthor cinquant'anni dopo, in un progetto che dista appena cinquecento metri dal Gürzenich. Nel 1997 la Diocesi di Colonia bandisce un concorso internazionale di progettazione per la realizzazione della nuova sede del suo museo d'arte, da realizzare presso il sito della chiesa medievale di Marienkapelle St. Kolumba, non lontano dalla Cattedrale di Colonia.¹⁵ Il complesso di preesistenze con cui Zumthor si trova a lavorare è riccamente stratificato, da resti romani alla cappella della Madonna delle rovine, opera espressionista di Gottfried Böhm, risalente al secondo dopoguerra e poi ampliata dallo stesso con la cappella del Sacramento nel 1957. A seguito dell'intervento di Böhm, solo alcune parti dell'originale struttura romanico-gotica ridotta in macerie vengono consolidate e conservate a definire i muri esterni del recinto dell'area.

Completato nel 2007, il nuovo edificio riunifica la quantità di frammenti preesistenti in un'unica fortezza contemporanea. I lacerti della chiesa medievale sono inglobati dalla massa stereotomica del nuovo museo e riaffiorano sul prospetto, in un contrasto contraddittorio tra volume e superficie. L'accostamento dei mattoni in cemento grigio caldo del nuovo ai mattoni storici e alla pietra basaltica delle rovine genera un effetto di lavorazione texturale che all'esterno palesa l'aggiunta e all'interno arricchisce lo spazio in maniera sorprendente. Ricalcando il perimetro della chiesa in rovina, Zumthor costruisce uno scrigno per i resti archeologici della chiesa paleocristiana e le cappelle di Böhm, al di sopra delle quali sono collocate le sale museali. Superato l'atrio del museo, è possibile accedere al grande ambiente a doppia altezza che accoglie le preesistenze; qui, esili pilastri bianchi sorreg-

15. Il Museo dell'Arcidiocesi di Colonia, il precursore del Kolumba, viene aperto nel 1853 come museo dedicato all'arte religiosa dall'epoca paleocristiana in avanti, e ospitato nell'ex palazzo arcivescovile adiacente alla Cattedrale cittadina. Il museo viene pesantemente danneggiato dai bombardamenti ma la collezione si salva grazie al preventivo dislocamento fuori città.

gono la copertura perdendosi nell'altezza, appoggiandosi al suolo laddove le rovine lo rendono possibile. Le pareti perimetrali, puntellate degli spazi vuoti dei mattoni intenzionalmente mancanti, conducono scenograficamente all'interno una luce mobile e mutevole. Nella grande sala il movimento del corpo è obbligato a seguire l'andamento di una passerella lignea zigzagante, che permette di affacciarsi sui resti paleocristiani e di avvicinarsi agli antichi muri della chiesa. La cappella della Madonna delle Rovine infatti comprime l'ambiente in prossimità dell'ingresso e genera, quasi come per superare l'ostacolo, il primo cambio repentino di direzione della passerella. È la cappella inglobata in questo spazio interno che le fa da contenitore a generare quell'ambiguità tra interno aperto ed esterno raccolto che abbiamo già visto a nel Gürzenich.

L'edificio di Zumthor, seppur realizzato con un'operazione compositiva distante da quella messa in campo da Schwarz, rivela sorprendenti analogie. Se l'atrio del Gürzenich è leggibile come spazio-tra tempi differenti perlopiù nella visione orizzontale, riflessa dalla pianta, nel Kolumba lo spazio tra i tempi è stratigrafico, verificabile nella sezione dell'edificio. La strategia dei vuoti e delle pause diventa un sistema che organizza l'architettura sino alla soluzione tecnologica e al dettaglio: «Come è noto, i giunti di espansione sono necessari perché l'edificio non è stabile ma si 'muove', quindi bisogna prevedere una 'frattura controllata'. Ma è possibile costruire il muro in modo che questi movimenti siano distribuiti in milioni di fratture infinitesimali. Il nostro edificio funziona così, con fratture piccolissime distribuite ovunque, in modo che non siano visibili. Così come sono costruiti gli antichi edifici in mattoni, anche di grandi dimensioni: sono pieni di fratture.»¹⁶

Come nel tempo storico, con i suoi traumi e le sue fratture, non è leggibile altra dimensione se non quella della durata, nella materialità dell'edificio si condensano tutte quelle discontinuità che rendono la trama urbana un tessuto prezioso e avvolgente.

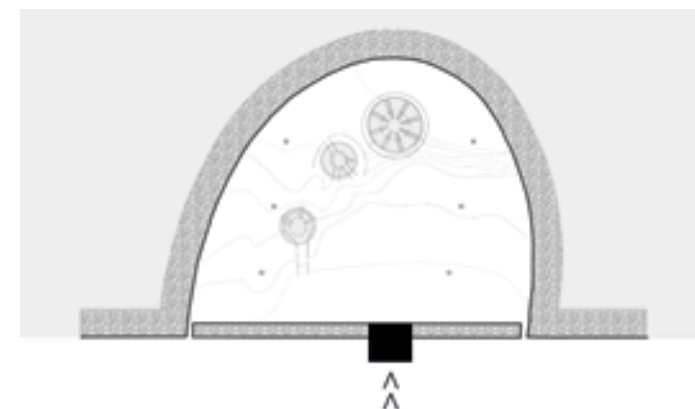
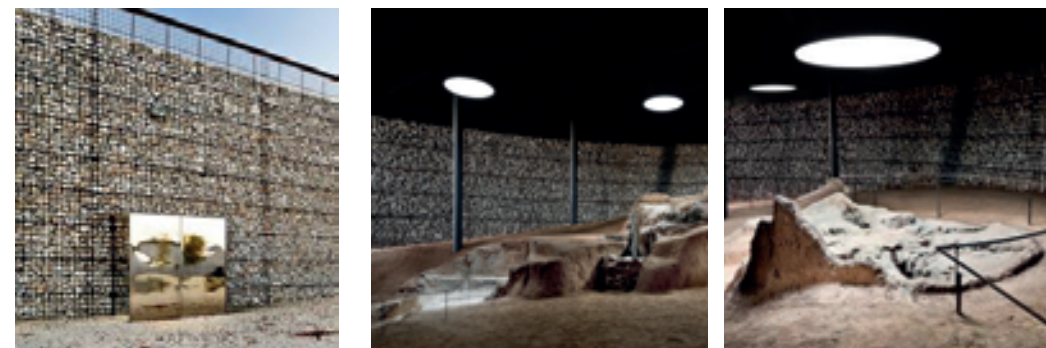
16. P. Zumthor, intervista di Chiara Baglione, *Costruire la memoria. Conversazione con Peter Zumthor*, in "Casabella" n. 728-29, 2004, p. 74

5.5 Immersione in un altro tempo

Il passaggio in un interno è un momento architettonico che può assumere dimensioni ben più ampie di quelle della soglia di una porta. L'ambiguità tra interno ed esterno nella configurazione degli spazi-tra raccontati nei due esempi di Colonia ha l'effetto di mediare il passaggio dallo spazio pubblico del quotidiano all'interno archeologico. In alcuni casi, il passaggio può essere enfatizzato e assumere un carattere più netto di separazione dello spazio dei resti da quello della vita. In questi casi, lo spazio-tra si fa carico di predisporre un'immersione 'mentale' e fisica, in un dato spazio e una data atmosfera.

Nell'intervento a Vilassar de Dalt (2004), Toni Gironès realizza una protezione per i resti di tre fornaci romane utilizzate per la produzione di ceramica nel I secolo d.C. Le tre camere di combustione si trovano in un ambiente semi ipogeo, scavato all'interno di una altura e accessibile da una quota inferiore. Gironès decide di conservarne il carattere sotterraneo: al di sopra colloca un giardino pubblico, mentre l'accesso avviene dalla quota inferiore. Sull'assolato piazzale inferiore affaccia un muro di contenimento in gabbioni metallici riempiti di pietra locale nel quale si incassa una scatola riflettente, la porta al sito archeologico. Questo parallelepipedo è una vera e propria macchina del tempo che rispecchia l'intorno e segna il passaggio che conduce alla suggestiva caverna artificiale nella quale si trovano i resti. La soglia assume così un'estensione dimensionale che la rende una camera di 'decompressione': nel transito tra domini spaziali differenti viene indotta una condizione sensibile specifica. L'ambiente interno, in penombra, costringe gli occhi del visitatore a passare per il buio, per poi scoprire i resti dei tre forni grazie alla luce naturale puntata da tre cannoni di luce con precisione e grande potenza evocativa.

Il tema dell'immersione è rappresentato per antonomasia dall'accesso al mondo sotterraneo, nel quale può essere associato al tradizionale cambiamento nel senso di gravità dovuto allo scendere al di sotto del livello della città contemporanea per raggiungere un tempo passato più profondo. Il passaggio segnala un al di qua e un al di là, il cui funzionamento in relazione al movimento può essere spiegato nel migliore dei modi dal passaggio a uno spazio 'altro' sia fisico e metaforico: gli antichi spazi di sepoltura, camere funerarie interrato che



a b
c

Vilassar de Dalt.
a. Dettaglio della soglia specchiata
b. L'interno e i diversi gradienti di illuminazione
c. Pianta dell'intervento con evidenziati i resti, i gabbioni metallici e il volume di soglia.

sono presenti in luoghi e culture differenti, possono essere assunte come una sinecdoche dell'esperienza dell'archeologia. Ci si immerge in un tempo distante e, così facendo, si ripercorrono i passi di coloro che per primi hanno camminato in quegli spazi, come se la scoperta avvenisse per la prima volta, come se quel luogo fosse rimasto immobile sino al nostro arrivo. Fernando Espuelas, nella sua trattazione sullo spazio a partire dalle due polarità di vuoto e materia, assume le camere funerarie come punto di partenza per una descrizione della realtà fisica del vuoto¹⁷. Sotto tale lente, il vuoto come spazio al negativo deriva da una sottrazione, uno scavo.

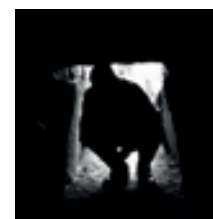
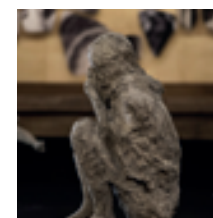
Questi ambienti di passaggio, sono stati un campo di verifica particolarmente importante per l'archeologo danese Tim Flohr Sørensen. Lo studioso si sta occupando di affermare il contributo delle atmosfere come parametri culturali decisivi per la comprensione delle società passate, riabilitando l'esperienza in prima persona come strumento

17. Cfr. F. Espuelas, *Il vuoto. Riflessioni sullo spazio in architettura*, Christian Marinotti Edizioni, Milano 2004.

della ricerca archeologica. Per fare ciò, si è impegnato nella verifica sperimentale del ruolo dell'immersione corporea assumendo il caso studio delle camere sepolcrali del medio Neolitico¹⁸, proprio perché in queste strutture il ruolo della messa-in-scena spaziale è particolarmente forte. Secondo Sørensen, il coinvolgimento corporeo legato al movimento e alla tattilità è la chiave per la comprensione: lo spazio, anche quello archeologico, non può essere approcciato come un contenitore vuoto separato dal movimento. Peraltro, l'intersezione tra il movimento innescato dallo spazio, il sentimento suscitato e lo spazio stesso genera un'atmosfera che quindi può essere parzialmente compresa e rievocata facendo esperienza.

Si tratta di un tema che le messe in scena spaziali calcano da più di un secolo e che ritorna nell'architettura monumentale ed effimera. Nel progetto di allestimento dei calchi umani di Pompei, Francesco Venezia imposta l'intervento sull'immagine primordiale della sepoltura monumentale. Venezia colloca una piramide all'interno dell'anfiteatro di Pompei; figura cara all'autore, il tema della piramide insiste sull'immersione e il trapasso a un'altra dimensione, quella di un'al di là, verso la dimensione dell'archeologia o del tempo nullo della morte. Entrare nell'antro oscuro che si apre su un fianco della piramide equivale a esplorare le viscere della terra; come una montagna, o un vulcano, la piramide ci accoglie in uno spazio negativo, derivante dalla sottrazione di materia, nel quale la luce naturale è quasi assente e non c'è contesto che non sia l'interno che ci accoglie. Come nei progetti di Boullée per il cenotafio di Newton e di Turenne, si penetra l'impassibile volume attraverso una piccola apertura e, percorrendo un corridoio oscuro si arriva a una camera centrale allestita dalla sezione e dalla luce. Qui, lo spazio circolare gravita attorno a un lago oscuro sul quale galleggiano le figure dei calchi, congelate nell'istante ultimo. La sezione, ribassata lungo il percorso anulare, esplode verso l'alto nella zona centrale, con una cupola troncata che diffonde la luce sulla drammatica scena principale. In alternanza all'illuminazione soffusa costante, ogni giorno, per la durata di un'ora e mezza, un raggio di

18. Cfr. T. F. Sørensen, *More than a Feeling: Towards an Archaeology of Atmosphere*, "Emotion, Space and Society", 15, maggio 2015, pp. 64-73. <https://doi.org/10.1016/j.emospa.2013.12.009>.



a
b c d
e

a. Ambiente interno della piramide di F. Venezia.

b. Un calco di pompei.

c. Pianta tipo di camera sepolcrale vichinga neolitica.

d. Sezione e pianta del progetto di Venezia del "Monstrum" a Pompei.

e. Uomo all'interno del corridoio di accesso a una camera sepolcrale neolitica.

luce che sembra penetrare dal cratere del vulcano si staglia sui corpi carbonizzati. Mentre tutt'attorno le fotografie della prima campagna di scavo testimoniano i procedimenti archeologici messi in atto per l'analisi e la conservazione dei ritrovamenti, raccontando della scoperta e dell'inizio del mito del sito di Pompei nella contemporaneità, la messa-in-scena spaziale non ha bisogno di didascalie per generare un contatto con il dramma di quanto avvenuto: una storia sospesa eternamente sul mare specchiato. Il visitatore è quasi inconsciamente chiamato a svolgere un movimento processuale¹⁹, circolare, come in un rito sospeso tra il contatto emotivo con l'evento catastrofico e la documentazione archeologica.

19. Si ringrazia il prof. M. Borsotti per questa interessante annotazione rispetto al movimento circolare, che suggerisce una ritualità, avviato e stimolato dalla costruzione.

Macchine del tempo. Il montaggio di percorsi e sequenze di spazi: sintesi dei rapporti forma-spazio-esperienza

Generatori di movimen-

PUNTUALI

nodi

- totem/oggetti scultorei
- incroci
- landmarks



LINEARI

tracciati

- percorsi per camminare
- tracce non calpestabili



margini



SUPERFICIALI

ambiti

- area d'influenza di nodi
- vuoto contenuto da pieni
- spazi trattenuti da tracce, percorsi o margini



TRIDIMENSIONALI

volumi forme

attraverso il MONTAGGIO *

si compongono in

inquadrature

- visione di scorcio
- allineamento / infilata

struttura ritmica

a questi 'caratteri motori' possiamo associare
delle coppie di sentiti motori basilari:

STRUTTURE E SEQUENZE DI SPAZI

che influiscono sulla propensione al movimento

e incidono sull'

ORIENTAMENTO

e il senso della

GRAVITÀ

ATTRARRE / RESPINGERE

ESPANDERE / CONTRARRE

PERDERSI / POSIZIONARSI

SPROFONDARE / SOLLEVARSI

che stimolano l'esplorazione spaziale

6. L'immateriale ancorato alla materialità: le atmosfere



Claude Cahun, *Je Tends Les Bras*, 1931

Un ambiente illuminato diffusamente e abbondantemente, un cerchio di luce che si sposta con il sole misurando il tempo, una penombra misteriosa che nasconde i contorni delle cose: tre descrizioni che trasmettono immediatamente una sensazione, testimoniando che la luce è uno dei materiali immateriali più potenti che l'architetto ha a disposizione in termini di messa-in-scena. In questo senso, l'illuminazione è un tema ampiamente indagato nel campo della scenografia e degli allestimenti, e utilizzato in architettura da tempo immemorabile per comunicare emozioni e sensazioni. Come osservato da Brandi e riportato nel capitolo 2, nel caso delle rovine la luce è il filo che cuce i resti al loro contesto, immergendoli immediatamente in un'atmosfera. A ben pensare, anche nelle tre immagini evocate poco fa, la luce si manifesta nella sua piena potenza come elemento che compone e rivela l'atmosfera di un dato spazio. Luce e atmosfera sono quindi due termini indissolubilmente legati, specialmente rispetto alle rovine, come vedremo tra poco analizzando la questione della *Stimmung*. Al contempo, le atmosfere hanno assunto uno statuto quasi fondamentale nella teoria architettonica contemporanea, ma appaiono immerse in una vaghezza che sembrerebbe annebbiare delle possibilità di studio analitico. Tuttavia, è possibile diradare la foschia: così facendo, la lente delle atmosfere ci permette di comprendere meglio quali siano quelle modalità del fare esperienza dello spazio sulle quali poter lavorare per la valorizzazione dei siti archeologici.

Nel quotidiano, ricorriamo alle atmosfere per spiegare interazioni e corrispondenze altrimenti incomprensibili, sentiti familiari ed empatici che sfuggono a interpretazioni sicure, potendo supporre che l'interlocutore capisca e condivida cosa intendiamo quando diciamo che a una festa c'era una "bella atmosfera" o a una riunione si respirava "un'atmosfera tesa". Sono valutate come atmosferiche, anche con un'accezione emotiva, le condizioni climatiche – la nebbia o una

giornata di sole determinano un'atmosfera cupa e malinconica o una luminosa e allegra – oppure i momenti della giornata, il clima affettivo di una stanza, addirittura un luogo o una città, come gli architetti ben sanno. Le atmosfere hanno avuto grande rilievo nelle arti dal romanticismo a oggi, basti pensare al filo che congiunge William Turner a Olafur Eliasson, o in architettura ad autori come Peter Zumthor. La rilevanza delle atmosfere nel nostro quotidiano assume inoltre una dimensione economica se ripensiamo all'entità dell'*Experience Economy* e a quanto la capacità di costruire un'atmosfera specifica attorno ad un *brand* possa esercitare un potere sul consumatore¹. Pertanto, il ruolo delle atmosfere nella nostra vita quotidiana pare decisamente più rilevante rispetto alle apparenti vaghezza e vena romantica che sembrerebbero circondare il tema e non è trascurabile se si tratta l'argomento del rapporto con i resti e le rovine.

6.1 La 'Stimmung' e l'intonazione emotiva

Agli inizi del secolo scorso, Riegl e Simmel, nelle loro riflessioni parallele su monumenti, rovine e paesaggio, arrivano entrambi a dover descrivere e spiegare gli effetti emotivi legati alla percezione delle rovine. Per farlo, ambedue ricorrono all'espressione *Stimmung*, che indica una specifica intonazione d'animo, un sentito in accordo con un paesaggio contemplato; diremmo oggi, un'atmosfera. Simmel, più che nello scritto sulle rovine, indaga a fondo la *Stimmung* nelle riflessioni sul paesaggio, mentre Riegl la nomina nel "Culto" ma la approfondisce nel saggio "La *Stimmung* come contenuto dell'arte moderna" e, nella sua relazione con il valore dell'antico, ne "La porta gigante di Santo Stefano". Non è un caso che tra il sociologo tedesco e lo storico dell'arte austriaco appaiano diversi punti di contatto: come abbiamo avuto modo di vedere, la nascita delle metropoli contemporanee e l'estetizzazione del paesaggio, così come lo sviluppo dello

1. Si pensi, banalmente, alla specifica atmosfera di locale di una catena di caffetterie, nel quale si è ispirati a passare un pomeriggio a scrivere proprio per la sensazione di calore, accoglienza, cosmopolitismo trasmessa dalle relazioni instaurate da illuminazione, arredi, altri avventori ecc.



spazio moderno e la tutela dei monumenti sono solo facce diverse dello stesso fenomeno.

Per entrambi gli autori, questa intonazione d'animo, più che avere a che fare con la serena contemplazione, ha a che vedere con un sentimento di inquietudine. Come abbiamo visto, nella teorizzazione di Simmel la rovina è il conflitto in atto tra la ragione, che l'ha costruita come architettura, e la natura, che si è riappropriata della sua materia. Rispetto alla *Stimmung*, Riegl rievoca quello 'squilibrio dell'anima' raccontato anche da Simmel; nei due autori i sentiti dinanzi al monumento architettonico o alla monumentalità della natura sono analogamente inquieti:

Questo peso deriva dal nostro sapere, cioè dal frutto maturo dell'albero della conoscenza. Sappiamo oramai che un principio di causalità percorre tutto il creato; ogni divenire causa un trascorrere, ogni vita chiede la morte, ogni movimento avviene a carico di un altro movimento. È l'infinita ed inquieta lotta per l'esistenza che fa soffrire l'uomo – altamente dotato di intelletto e di sensibilità – infinitamente più degli esseri viventi semplici, che può annientare a centinaia con un solo movimento [...] Oggi, dopo tanti sforzi il nostro destino ci sembra inevitabile, senza via d'uscita. Al posto di quiete, pace ed armonia c'è una lotta senza fine, distruzione e dissonanza ovunque giungano vita e moto.²

Negli scritti di Riegl, la *Stimmung* è emanata dalla rovina e avvolge chi guarda. Il soggetto sperimenta così una specifica intonazione

O. Eliasson, *The weather Project*, Galleria delle Turbine, Tate Modern, Londra 2003.

Tre dipinti della serie sulla cattedrale di Rouen ad opera di C. Monet, 1892-94;

2. A. Riegl, *La Stimmung come contenuto dell'arte moderna*, in S. Scarrocchia (a cura di), *Alois Riegl: teoria e prassi della conservazione dei monumenti. Antologia di scritti, discorsi, rapporti 1898-1905, con una scelta di saggi critici*, Clueb, Bologna 1995, pp. 135-136.

emotiva, una «percezione squisitamente sensitiva»³, che ha a che fare con il senso del tempo e che colpisce indistintamente la ‘massa’ e l’erudito’, un sentito ricondotto da entrambi gli autori al conflitto universale tra spiritualità e naturalità. Al contempo, la *Stimmung* è descritta come un sentimento generato dalla contemplazione, «la quiete e la veduta da lontano»⁴ sono le caratteristiche che la attivano; è un sentito quindi perlopiù statico e dipendente dalla visione, così delicato e fugace che basta anche solo un attimo di distrazione perché si dissolva.

Rispetto a Riegl, Simmel compie dei passi avanti nel tentativo di stemperare la passività dell’osservatore nei confronti del fenomeno percettivo ed emotivo, delineandone il carattere al contempo oggettivo e soggettivo. Rimandando la percezione estetica del paesaggio – e della rovina – all’atto intellettuale del *vedere come unità*, tenta inoltre di conciliare quella percezione che possiamo definire ingenua, emotiva, all’atto culturale del riconoscimento estetico ciò che si guarda: «la domanda se venga prima la nostra rappresentazione unitaria della cosa o il sentimento che l’accompagna, è evidentemente mal posta. Non esiste, tra loro, un rapporto di causa ed effetto; entrambi, invece, potrebbero valere sia come causa che come effetto»⁵.

Tale appunto di Simmel sulla natura dei rapporti tra soggetto ed oggetto e tra percezione sensuale immediata e restituzione cognitiva anticipa alcuni dei temi fondamentali della nuova fenomenologia. La nozione di *Stimmung* è sempre stata dibattuta tra filoni di arti e filosofie come qualcosa di estremamente dipendente dal soggetto, una modalità espressiva dell’ego creativo o di un’inclinazione transitoria, oppure come qualcosa legato agli oggetti o al paesaggio, appartenente ad essi ed espressione del dissolvimento del soggetto⁶. La *Stimmung* come sentito è effettivamente qualcosa dalla localizzazione e dal significato complessi ma, se superiamo l’idea che provenga solo dagli artisti romantici e sia stata inserito a forza nella loro visione delle rovi-

3. A. Riegl, *Il culto moderno dei monumenti. Il suo carattere e i suoi inizi*, p. 18.

4. A. Riegl, *La Stimmung come contenuto dell’arte moderna*, p. 136.

5. G. Simmel, *Filosofia del paesaggio*, p. 66.

6. Cfr. T. Griffero, *In a neo-phenomenological mood: ‘Stimmungen’ or atmospheres?*, “Studi di Estetica”, n. 2, 2019, pp. 121-151.

ne, ed escludiamo altresì che dipenda dai soli oggetti, arriviamo a uno statuto della *Stimmung*, e quindi delle atmosfere che sta *tra* soggetto e oggetto. La stessa rovina può essere immersa in atmosfere del tutto diverse in base al tempo meteorologico, alla luce, alle attività che vi si svolgono intorno, allo stato d’animo di chi la osserva. La *Stimmung* sarà quindi di volta in volta diversa, seppure il soggetto percipiente e l’oggetto rovina possano essere considerati pressoché gli stessi. Con questa localizzazione la *Stimmung* ottiene un nuovo rilievo:

Secondo me la *Stimmung/mood* potrebbe ancora giocare un ruolo centrale all’interno del dibattito culturale se solo non venisse intesa come espressione di una interiorità soggettiva [...] la *Stimmung/mood* può diventare nuovamente centrale solo sotto la lente di un approccio neo-fenomenologico e atmosferologico, capace di valorizzarne le dimensioni di presenza e sentito corporeo in un modo positivo ed estetico, non solo artistico.⁷

L’atmosfera è quindi legata al riconoscimento estetico di ciò che si guarda, al fatto di volgere il proprio sguardo e la propria percezione a qualcosa e in questo riconoscersi come attori, come soggetti percipienti: come per Benjamin «avvertire l’aura di una cosa significa dotarla della capacità di guardare»⁸ o, meglio, di ri-guardarci, anche nell’estetica come teoria generale della percezione di Gernot Böhme la modalità percettiva di base è il sentire la presenza di qualcosa e sentire me stesso come soggetto percipiente. La percezione (immediata, preanalitica) ha la forma di una situazione affettiva e si compie primariamente nella percezione delle atmosfere, spazi emozionalmente tonalizzati.

Le atmosfere non sono, evidentemente, né stati del soggetto né qualità dell’oggetto. E questo nonostante siano esperite solo nella percezione in atto di un soggetto e siano co-costituite nella loro essenza, nel loro carattere, dalla soggettività del percipiente. Sebbene poi non siano qualità degli oggetti, vengono però palesemente generate grazie alle proprietà degli oggetti e al loro gioco intrecciato. Ciò significa allora che le atmosfere sono qualcosa tra soggetto e oggetto. Non sono qualcosa di relazionale bensì la relazione stessa.⁹

7. Ivi p. 126 t.d.a.

8. W. Benjamin, *Di alcuni motivi in Baudelaire* (1955), in R. Solmi (cur.) *Angelus Novus. Saggi e Frammenti*, Einaudi, Torino 2014, 4 ed. p. 122.

9. G. Böhme, op. cit. p. 92.

Per Griffero¹⁰, la percezione sarebbe una sequenza di stati simultaneamente affettivi e corporei, non segmentata e sinestetica; le atmosfere sarebbero la forma assunta da sentimenti ‘spazializzati’ vincolati a situazioni. Tale possibilità è giustificata dalla possibilità di una percezione propriocorporea, nella quale il percipiente non entra in contatto con le forme e situazioni esterne con il solo corpo fisico (*Körper*) – stabile, esteso, dotato di una superficie – bensì con il corpo-proprio (*Leib*), il quale, adimensionale, occupa un luogo ‘assoluto’ e non geometrico che solo occasionalmente coincide con il corpo fisico. Pertanto, non esiste una situazione in cui non si sia immersi in un’atmosfera, non esiste una forma di percezione immediata che non sia atmosferica. La percezione atmosferica è quindi contraddistinta dalla sua esperienzialità: coinvolge il percipiente affettivamente e proprio-corporalmente e non si fonda sul rinvio segnico ma su una percezione incarnata sinestetica. L’attività analitico-cognitiva arriva in un secondo momento e determina lo svanire dell’atmosfera.

Queste ultime definizioni portano il discorso su un piano che sembrerebbe molto astratto rispetto all’uso pratico del termine atmosfera: l’espressione torna afferrabile se ci sleghiamo dalle nostre usuali concettualizzazioni di mente, corpo e oggetti per provare ad avvicinarci all’idea di un vuoto ‘tra’ soggetto e oggetto ancorato tanto allo spazio quanto al soggetto. Non si possono concepire le atmosfere come un pieno, come cose, ma neanche come un vuoto privativo, un nulla; le atmosfere, più che come idee, hanno senso come esperienze. In questo, risiede l’aspetto pratico della fenomenologia atmosferica, visto il ruolo che le atmosfere rivestono nelle modalità di produzione economica, culturale, spaziale. Sono gli stessi filosofi¹¹ a sottolineare

10. Nel 2010, con la pubblicazione di “Atmosferologia. Estetica degli spazi emozionali”, Tonino Griffero ha introdotto in Italia la ricerca sulla fenomenologia del corpo e della percezione in rapporto all’estetica delle atmosfere, sulla scorta delle ricerche di Hermann Schmitz e di Gernot Böhme. Il presupposto da cui parte Griffero è la liberazione dal dualismo mente-corpo, con l’affermazione della centralità della percezione propriocorporea come forma primaria dell’interazione con il mondo e della sua conoscenza.

11. Sia Griffero che Böhme pongono molta enfasi sulla produzione degli spazi e l’adeguata progettazione atmosferica e hanno svolto e svolgono collaborazioni con



come un’adeguata competenza atmosferica abbia riscontri fisici e psicologici: in un gioco di rispondenze e rispecchiamenti, l’architetto che scopre la centralità delle atmosfere comprende la capacità dello spazio di riportare il percipiente al corpo-proprio, e così a scoprire lo spazio stesso: «Nel sentirci in qualche modo avvertiamo il luogo in cui ci troviamo. Avvertire la nostra propria presenza è al tempo stesso avvertire lo spazio in cui siamo presenti»¹².

La partecipazione patica, emotiva, del soggetto è espressione del suo esser-qui, trovarsi, riconoscersi come percipiente. Insieme ad altri, questo fattore sottintende un valore etico dell’estetica che l’architetto non può non considerare. Analoghe all’aura benjaminiana nella forma ‘emanata’, le atmosfere per come Böhme le concepisce scaturiscono dalla percezione di elementi ‘generatori’ e presentano una serie di ‘caratteri’ più o meno materiali: alla base della percezione troviamo i dati sensori, che determinano i caratteri sinestetici, i caratteri motori si legano a forme e volumi, quelli comunicativi alla fisionomia e quelli sociali all’interpretazione di segni e simboli, le disposizioni d’animo vengono legate a ‘scene’, intese teatralmente come messa-in-scena ma anche come sistema di relazioni. Se la *Stimmung*, per come la descrivono Simmel e Riegl, è classificabile nel carattere delle disposizioni d’animo, allora l’atmosfera della rovina deriva da una messa-in-scena, cioè dalla modalità con la quale si presenta al soggetto. Tuttavia, si può

Hasegawa Tohaku.
Shorin-zu byobu, parte
sinistra di un dittico,
XVI sec. ca

studiosi di altri campi, soprattutto architetti.

12. G. Böhme, *Atmosfera, estasi, messe in scena. L’estetica come teoria generale della percezione* (2001), Christian Marinotti Edizioni, Milano 2010, p. 110.

supporre che l'atmosfera delle rovine sia composta anche da altri caratteri, e questo ci induce a considerare anche altri generatori.

Nel momento in cui pensiamo una specifica architettura in rovina la individuiamo come un segno sul territorio, o quando si tratta di un monumento, come un simbolo. Nell'avvicinarci alla rovina, la sua forma nello spazio ci induce in movimento. Probabilmente possiamo percepire la sua specifica postura rispetto al contesto come maestosa o malinconica, o ancora la possiamo leggere come una maschera teatrale che raffigura un anziano e rugoso signore. Infine, e soprattutto, nella dimensione sinestetica di ciò che proviene immediatamente dai dati di senso, si può individuare qualcosa che accomuna tutte le rovine e della quale si sono occupate da vicino le teorie del restauro: la superficie, il *rovinato*.

6.2 Le superfici e il respiro del rovinato

Sia Riegl che Simmel riconoscono alla materia e al «fascino fantastico e impalpabile della patina»¹³ un ruolo determinante nell'estetica delle rovine. Per Riegl, il manufatto «esprime l'idea del tempo trascorso da quando fu iniziata, che si rivela sensibilmente nelle tracce di antico»¹⁴, nella sua *Alterswert*. Il termine *Alterswert*, traducibile come valore dell'antico, non rispecchia un'età, poiché non esprime un concetto concretamente oggettivo. Non si tratta neanche di qualcosa di analogo alla *Vetustas*, ideale troppo ancorato ad una dialettica con l'*Antiquitas*. L'*Alterswert* non è neppure vecchiezza, interpretazione che implicherebbe una valutazione diminuyente dei segni del tempo. «*Alterswert* esprime il sapore dell'invecchiamento e *Stimmung* dell'ambiente culturale in cui l'operazione si compie, l'apprezzamento postumo. [*Alterswert*] Tenta di restituire la contemporaneità di un'esperienza.»¹⁵. Esiste quindi un legame profondo tra patina, atmosfera e senso dell'antico: la percezione sensoriale immerge il soggetto in un

13. G. Simmel, *Le rovine*, p. 75.

14. A. Riegl, *Il culto moderno dei monumenti. Il suo carattere e i suoi inizi*, p. 17.

15. Cfr. Scarrocchia, Note a *Il culto moderno dei monumenti. Il suo carattere e i suoi inizi*, pp. 72-73.

sentito particolare, in quella *presentness* che lo trasporta in un senso del tempo contraddittorio, una durata, non misurabile e quantificabile come dimensione fisica.

Ad un'analisi affrettata, la patina, in quanto proprietà delle superfici, potrebbe sembrare un elemento apprezzabile sensorialmente solamente tramite la vista. Ma è evidente che avvicinarsi alle proprietà materiche delle rovine comporta un coinvolgimento plurisensoriale e sinestetico e che anzi, tutto il nostro percepire nasce dall'intreccio e dalla fusione di dati provenienti da campi sensoriali diversi.

Esperiamo certamente le atmosfere nella modifica della nostra situazione affettiva, in ultima analisi cioè anche nel sentire proprio-corporeo, ma intendiamo qui non perdere di vista che le sinestesie le esperiamo *oggettualmente*. Esse sono i caratteri degli oggetti che percepiamo per primi, ossia atmosfere. Non sono né proiezioni del sentire proprio-corporeo, né metafore che trasportino delle caratteristiche specifiche da una sfera di senso a un'altra o da tutte le sfere di senso a quella delle atmosfere.¹⁶

Nel momento in cui ci avviciniamo a una superficie rovinata, rugosa, incrostata, pur senza bisogno di toccarla ne sentiamo la scabrosità. Percepiamo gli odori emanati da umidità e processi chimici nel caso di luoghi abbandonati, magari muschi o aromi vegetali. Se siamo soli i nostri passi rimbombano, se circondati da persone il vociare abita il luogo. Siamo immersi in un mare che ci fa toccare lo scorrere del tempo.

Nella rovina facciamo esperienza della dissoluzione di ciò che ci è sensorialmente familiare, viviamo una sorpresa che può essere anche inizialmente disarmante e respingente, ma che ha il potenziale di fornire un'esperienza stimolante proprio per lo scarto che presenta rispetto a ciò che ci è familiare¹⁷. Uno scarto che abbiamo analizzato per quanto riguarda l'esplosione spaziale dovuta alla caduta in rovina dell'architettura, che invita al movimento e all'esplorazione, e che osserviamo ora rispetto alla particolare esperienza della materialità della rovina. La materia rovinata produce una grande oscillazione rispetto ai materiali tipici dello spazio urbano moderno, caratterizzato da ordine, pulizia, lisezza. È nella sua apertività che la rovina si distingue

16. G. Böhme, op. cit. p. 148.

17. Cfr. T. Edensor, *Sensing the Ruin*, "The Senses and Society", 2:2, 2007, p. 226.

maggiormente dal resto della città. E questo è valido tanto oggi, nel solco che collega i siti archeologici alle rovine industriali, gli incompiuti al terzo paesaggio, quanto un secolo fa, nel cammino del poeta romantico dal paesaggio naturale alle rovine, alla ricerca di un *terrain vague*. Va da sé che, nel caso dell'archeologia urbana, il rovinato è parte sostanziale dell'atmosfera urbana, senza parlare del ruolo che questo riveste nell'atmosfera dei centri storici. Tentando di stare ben lontani dalla retorica della conservazione dell'*atmosfera storica* o *tipica* dei centri storici, che in ogni caso è una forma di sfruttamento economico della messa-in-scena, si cercherà di considerare il fenomeno della materialità della rovina come elemento di arricchimento sensoriale e non come forma di mercificazione estetica.

La superficie, in quanto generatore atmosferico, è un'interfaccia, il luogo fisico della relazione tra soggetto ed oggetto, il luogo fisico di un'esperienza. Occuparsi della materialità della rovina vuol dire trattare la superficie come un carattere più complessivo e sinestetico rispetto alle sole condizioni nelle quali vertono i materiali di cui è composta. Proprio per questo, il discorso progettuale sulla materialità non può essere ridotto all'analisi tecnica delle modalità di pulizia e conservazione della patina.

Giuliana Bruno¹⁸ ha evidenziato come l'adozione del termine *materialità* faccia riferimento non tanto al materiale quanto all'attivarsi di relazioni. Il suo contributo analizza le immagini del mondo contemporaneo sulla base di una lettura *superficiale*, volta a dimostrare come nelle proprietà materiali ed aptiche della superficie si possa individuare la profondità della risonanza emotiva che l'immagine suscita. La studiosa vede le superfici come spazio sensibile, luogo nel quale avviene lo scambio tra soggetto ed oggetto. In quanto interfaccia – *super-facies* – la superficie è un luogo di incontro, un media appunto, che mette in contatto a livello epidermico ed aptico e nella profondità trasmette emozioni e sentimenti.¹⁹ Un oggetto estetico, quale può essere uno schermo, presenta una 'tensione di superficie': è una membrana che incarna il rapporto tra soggetto e oggetto, passato e

18. G. Bruno, *Superfici. A proposito di estetica, materialità e media*, Johan & Levi, Milano 2016.

19. Cfr. *ivi* p. 22.



A. Kiefer, *The fertile crescent*, 2008.

A. Kiefer, *I sette Palazzi Celesti*, Pirelli Hangar Bicocca, Milano, 2004.



presente, materia e luce. Allo stesso modo, si può pensare la superficie della rovina come un elemento di connessione emotiva, un emantore di atmosfere.

Il valore di antichità e il sentimento che ne deriva non sono legati semplicemente a un generico *genius loci* scorporato da quanto di materico c'è nello spazio. Si tratta invece di comprendere come la materialità di un luogo specifico sia dovuta a precisi fattori fisici, come nell'esempio di Venezia la quale, da Ruskin in poi, è stata eretta a esempio *par excellence* del sentire atmosferico e del rapporto che ha con fatti meteorologici, geografici e fisici, che hanno manifestazioni che potrebbero sembrare vaghe – l'acqua, la nebbia, la patina – ma rapporti causali specifici e misurabili.

Esiste dunque un collegamento permanente tra i materiali con cui sono costruite le architetture e la risposta emotiva del soggetto: non tanto in un senso di autenticità, come vuole la teoria del restauro brandiana o il concetto benjaminiano di *aura*, quanto per il fatto che esiste una connessione fenomenica tra determinati materiali e alcuni stati d'animo – la pietra, l'acqua, il mattone antico ecc. La ricostruzione archeologica o il restauro, in questo senso, possono fare leva non soltanto sul rapporto culturale che si stabilisce tra soggetto e oggetto, quanto anche su quello prenoetico.²⁰

Il progettista ha il compito di entrare in risonanza con i luoghi, certo, ma anche di compiere un'analisi scientifica dei fattori che determi-

20. F. De Matteis, *Vita nello spazio. Sull'esperienza affettiva dell'architettura*, Mimesis, Roma 2019 p. 181.

nano il suo sentito e che possono quindi evocarlo in altre persone. Consapevole del valore comunicativo e didattico dell'emozione, l'architetto deve essere cosciente della necessità di un lavoro di "archeologia dei sentimenti", che si occupi della sopravvivenza dei sentiti legati ai luoghi storici per tramandarne alcuni dei significati più profondi in maniera più efficace.

6.3 Archeologia dei sentimenti. I percorsi di Pikionis

Il lavoro di Dimitris Pikionis per la sistemazione dei percorsi dell'Acropoli di Atene e del colle Filopappo sembra essere stato a tutti gli effetti un lavoro di 'archeologia dei sentimenti' *ante litteram*. La produzione architettonica di Pikionis, improntata alla ricerca di una declinazione locale e al contempo 'eterna' della modernità²¹, è di quelle difficilmente incasellabili in una corrente o un movimento. Si tratta di quel genere di spazi costruiti a partire da una sensibilità poetica così personale da non poter essere replicata formalmente: dei maestri si può comprendere e perfezionare il metodo, non la maniera. Difatti, dopo aver raggiunto una notevole fortuna critica durante la propria carriera – l'intervento all'Acropoli viene addirittura pubblicato nel testo di Lewis Mumford "The city in history" (1961) – Pikionis è stato lentamente dimenticato, per essere riscoperto solo all'inizio degli anni Novanta e riattualizzato nella poetica progettuale di numerosi architetti contemporanei. Come osservato da Alberto Ferlenga, che si è diffusamente occupato della riscoperta dell'architetto:

Se è lecito riportare a poche cose fondamentali il contributo di un architetto, si potrebbe dire che il suo principale merito sia stato quello di aver saputo lavorare non solo con la materia concreta ma soprattutto con i significati immateriali che i luoghi e la storia celano, insegnandoci come sia possibile porli in evidenza e renderli contemporanei senza doverne necessariamente riprendere le forme. Impegnandosi in questo ambito nascosto (tra la superficie interna delle cose evidenti e quella esterna delle cose nascoste si potrebbe

21. Quando il Quarto Congresso di Architettura Moderna del 1933 sbarca ad Atene, l'architetto pubblica in aperto contrasto "A proposito di un Congresso", un breve testo in cui esplicita la sua versione 'regionale' dell'architettura moderna, che ha il compito di relazionarsi alle specificità culturali e climatiche di un luogo.

dire parafrasando Herman Broch) Pikionis ha affinato la sua preziosa attitudine alla comprensione dei luoghi, lasciandoci, ben oltre un linguaggio formale peraltro inimitabile, un metodo e nuovi strumenti di lavoro.²²

Seppure alterata dal tempo, dall'affluenza quotidiana di visitatori e dalle esigenze del turismo di massa, la sistemazione di Pikionis ha ancora la capacità di invitare alla scoperta dello spazio, portare nuovi punti di vista e modi di abitare gli spazi archeologici e così, far risuonare l'atmosfera di questi luoghi.

Il progetto di sistemazione parte dai piedi dell'Acropoli, sulla via di Dioniso Aeropagito, per avvilupparsi verso la rocca, a nord, e insinuarsi nel parco pubblico del colle Filopappo, a ovest. A fare da guida sono le celebri pavimentazioni, esito di un'operazione di accurata catalogazione e reimpiego di materiali di recupero, poi ricomposti in un disegno bidimensionale avanguardista. Questa modalità operativa è definita dallo stesso Pikionis *topografia del sentire*²³: la materialità della superficie recuperata, riscoperta, nuovamente tracciata e la costruzione di percorsi e movimenti che permettano di instaurare nuove relazioni emotivo-patiche tra soggetto e spazio nel quale si trova e nuove relazioni visive tra soggetto, spazio nel quale si trova e spazi che sono altrove.

I percorsi sono composti con pietre provenienti dalle epoche più disparate, ciottoli incastonati nel cemento, piccole rocce da contemplare e frammenti di trabeazione a offrire sedute: «Pietra e cemento, unità e frammento convivono in un paesaggio antico e moderno a un tempo, che pare composto da lettere, frasi, racconti stampati a terra, che nelle grafie di ogni tempo e di ogni luogo parlano di ciò che si è perso e di ciò che ci rimane»²⁴. Tutte le pietre sono maestre: «anche nell'infimo

22. A. Ferlenga, *Fertili lasciti. L'opera di Dimitris Pikionis e la memoria contemporanea*, "Engramma. La tradizione classica nella memoria occidentale", 159, ottobre 2018, http://www.egramma.it/eOS/index.php?id_articolo=3499 (03/12/2020).

23. "Συναισθηματική Τοπογραφία" è uno scritto di Pikionis del 1935. È stato tradotto come "topografia sentimentale", nella pubblicazione inglese da parte dell'AA-Architectural Association School of Architecture del 1989 e "topografia estetica", nella traduzione italiana di Monica Centanni riportata nella monografia italiana del 1999 curata da A. Ferlenga.

24. A. Ferlenga, *L'uomo dall'ombra lieve*, in A. Ferlenga (cur.), *Dimitris Pikionis 1887-*



1



6



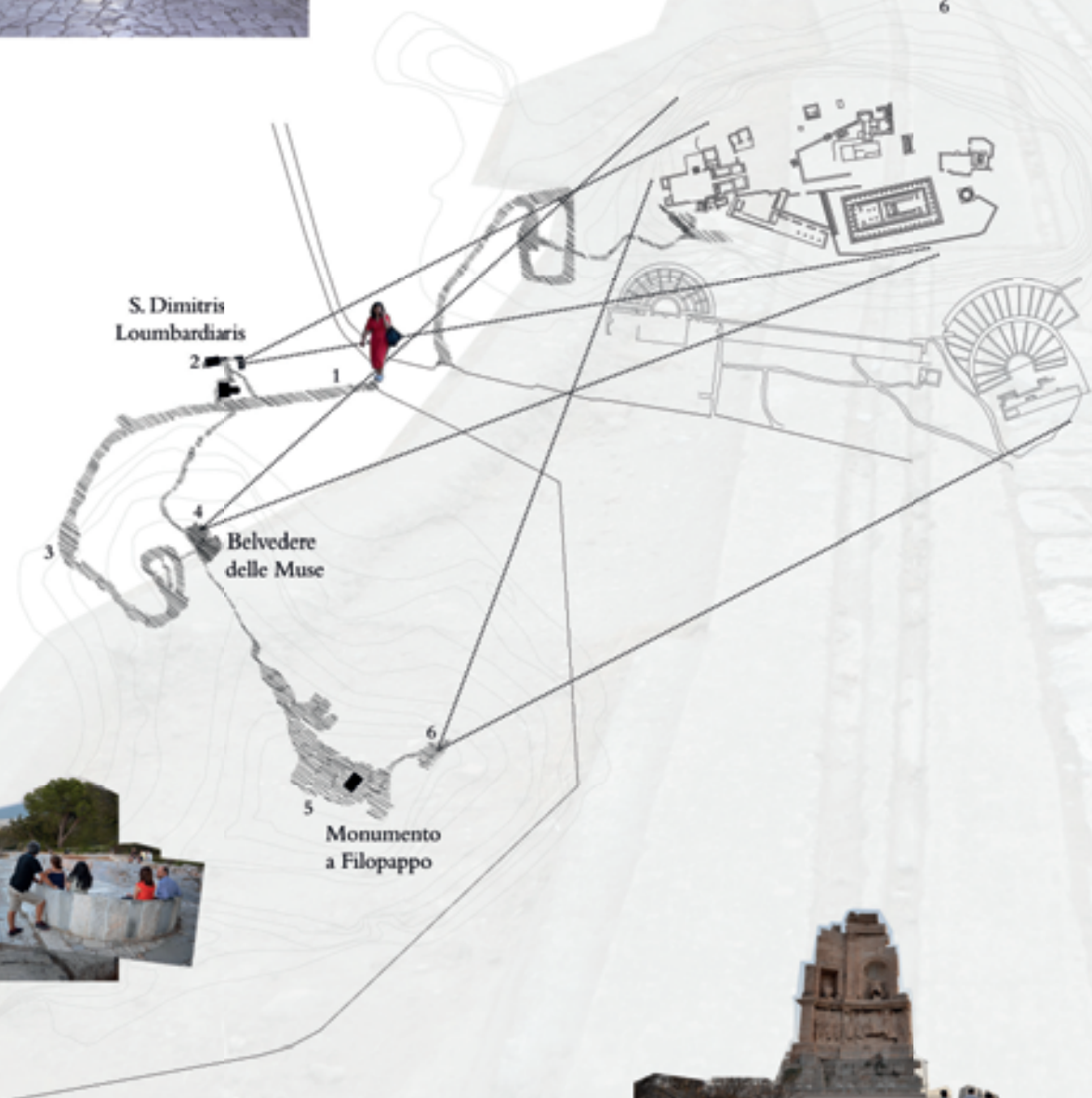
4



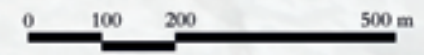
5



5



1. Passeggiata di Dioniso Aeropagito
2. Chiesa di S. Dimitri Loumbardiaris. Ristorante per i turisti e portico belvedere abbandonati.
3. Scorcio sul Pireo
4. Belvedere delle Muse
5. Monumento a Filopappo
6. Scorcio sull'Acropoli



residuo della forma perduta si può riconoscere lo “spirito di tutta un’epoca”²⁵. I frammenti esistenti quindi non rimandano a un ideale poiché già in essi è contenuto il tutto, non sono elementi da completare ma da mettere in relazione per evocare un indicibile atmosferico. Tuttavia, l’approccio di Pikionis non è da considerarsi banalmente pittoresco e romantico: si sforza di costruire su un’armonia che vada oltre l’evocazione dell’antico per arrivare ad una sintesi nel momento presente. Un “far combaciare i bordi” di frammenti di tempo e materia che lavora per incastonamento di elementi e sulla costruzione di situazioni spaziali che possano accogliere la vita contemporanea. Due pedate hanno l’altezza giusta per diventare una seduta che offre un momento di sosta sotto un albero, una piccola radura accoglie un semicerchio rialzato sul quale ci si può fermare a pranzare. I percorsi, oltre alla loro trama superficiale vibrante, offrono infinite occasioni per vivere lo spazio archeologico. Contemporaneamente, Pikionis si occupa di ricostituire e rinnovare le relazioni visive tra i diversi monumenti attraverso il tracciamento di percorsi di attraversamento e spazi di sosta e il posizionamento strategico di masse di vegetazione, oggi purtroppo non più apprezzabile. Ricompono insomma quella relazione visiva tra l’Acropoli e il suo contesto che strutturava l’Atene antica. «Il lavoro di Pikionis si pone soprattutto il compito di riattivare “movimenti” perduti, sapendo che solo questi possono tenere in vita il passato, e dimostra come sia possibile farlo attraverso l’uso intrecciato di traiettorie, sia fisiche che visive.»²⁶

Tra i percorsi del parco del colle Filopappo, tre sono i punti di costruzione delle prospettive privilegiate sulla rocca: il portico del ristorante a S. Dimitrios Loumbardiari, il belvedere a quota intermedia detto la “terrazza delle muse” e il punto di arrivo costituito dal monumento a Filopappo.

A cento metri dall’ingresso del parco, sulla destra, si trova la piccola chiesa del XII sec. di Agios Dimitrios Loumbardiari; qui Pikionis si occupa del restauro dell’esistente e del completamento dello stesso

1968, Electa, Milano 1999, p. 19.

25. M. Centanni, *Nostos. Memoria dell’antico in Dimitris Pikionis*, in A. Ferlenga (1999) op. cit.

26. A. Ferlenga, *Le strade di Pikionis*, LetteraVentidue, Siracusa 2014, p. 87.

con un nuovo ristorante. Il portico ligneo che completa la sistemazione affaccia a nordest, proprio dove ci si rivolge all’acropoli. Oggi la vegetazione infestante lo ha richiuso tra pareti verdi che negano le relazioni visive con il contesto ed il ristorante non è più attivo. Proseguendo lungo il percorso principale, nella risalita il cammino si apre verso il Pireo per poi ripiegare nuovamente a nord ovest e raggiungere, tramite un imbuto, la terrazza delle Muse. Il cammino in salita comporta una lieve, piacevole fatica, lo stimolo visivo dovuto ai giochi di materie e chiaroscuri della pavimentazione e alle prospettive che si aprono nella vegetazione offre un percorso di scoperta che prima che culturale è fisica e sinestetica.

Il nostro spirito si rallegra di trovare infinite combinazioni delle tre dimensioni dello spazio, che variano ad ogni nostro passo e che anche il passaggio di una nuvola in alto nel cielo basta a mutare. Scavalchiamo, accanto a questa roccia, il tronco di un albero, oppure passiamo sotto le frasche frondose. Saliamo, scendiamo, seguendo il profilo del terreno, su per i rialzi, le colline, le montagne, o giù nelle valli. Poi godiamo della larga, piatta distesa della pianura, e misuriamo la consistenza della terra con la fatica del nostro corpo.²⁷

Raggiunta la terrazza, le diverse sedute che accolgono i visitatori sono studiate per offrire prospettive sugli edifici che animano il profilo dell’Acropoli. Per chi desidera proseguire alla conquista della vetta e alla scoperta del monumento a Filopappo, il percorso si fa più ripido e stretto ma nella pavimentazione gli intarsi si fanno più fantasiosi: un sole raggianti saluta l’avventore, una freccia gli suggerisce il verso di risalita. Il monumento è circondato da un ampio spiazzo per la sosta, mentre il percorso lapideo porta tra le rocce, ad arrampicarsi un poco per trovare un punto dove potersi rilassare e godere la vista finale, consapevoli del privilegio conquistato.

Qui il suolo è duro, petroso, scosceso e il terreno è secco; lì la terra è piana e sgorgano fonti in mezzo ai muschi. Qui le brezze, l’altitudine e la conformazione del suolo ci annunciano la vicinanza del mare. Là invece fiorisce una vegetazione abbondante, ed è il compimento estremo della plasticità formale del suolo, che sa accordare il suo vestito al ritmo delle stagioni. Qui sono le forze naturali, la geometria della terra, la qualità della luce e dell’aria, ad aver stabilito che in questo luogo fosse la culla della civiltà.²⁸

Pagine precedenti:
Lettura grafica dei rapporti tra movimento e materia antica nel progetto per il colle Filopappo di D. Pikionis.

27. D. Pikionis, *Topografia estetica*, in A. Ferlenga (1999), op. cit. p. 329.

28. *Ibidem*.

7. Smaterializzazioni. Ricostruire il non più costruito



Christo e Jeanne Claude, *Wrapped roman wall*, 1974.

Attraverso la percezione in movimento si esplora e si costruisce una relazione con lo spazio, si entra in *contatto* con esso. Tale esplorazione motoria coinvolge l'intero corpo-fisico (*Korper*) che in ogni istante percepisce attraverso i sensi e reagisce a quanto lo circonda. Come anticipato, oltre ad essere fisico il coinvolgimento motorio è anche vissuto, ovvero riguarda quel campo di movimenti e azioni potenziali che attornia la sfera del corpo-proprio (*Leib*). Corpo fisico e corpo vissuto sono inscindibili nella *presentness*, l'unità di spazio e tempo all'interno di una specifica situazione. Ovviamente, seppure non coincidente con essa, l'esperienza vissuta dipende fortemente dalla percezione fisica, che non dipende dai tradizionali cinque sensi ma che è sempre sinestetica. Il primato della visione è ormai scardinato e, grazie a ricerche nel campo di psicologia e neuroscienze, sono stati 'scoperti' una quantità di altri sensi – non meno di dodici – interlacciati e polifonici. Pertanto, quando entriamo in relazione corporea con ciò che ci circonda, lo facciamo in forma sinestetica, fisica e potenziale.

Per sinestesia si intende un'unità dei dati di senso che è la sostanza del nostro modo di percepire e non un fenomeno straordinario relegato a momenti o capacità individuali specifici. Se è noto il fenomeno per cui alcune persone hanno la capacità inusuale di associare sensazioni cromatiche alla musica, più genericamente per sinestesia si intende la capacità che tutti possiedono di associare a dati provenienti da uno specifico campo sensoriale stimolati attributi che caratterizzano un altro campo sensoriale posseduto: descrivere un suono (campo uditivo) come profondo (campo visivo) o un colore (visivo) come chiassoso (uditivo) o ancora un materiale (visivo) come freddo (tattile) senza doverlo toccare. Il punto è che si percepisce ancora prima di sapere che cosa si sta percependo, per cui l'insieme di impressioni che ci raggiunge è indistinto e spesso associato anche a un sentimento o uno

stato d'animo. Proprio per questo motivo, alcune impressioni sinestetiche hanno la capacità di rievocare un sentito emotivo proveniente da altri momenti della vita. Nella modifica della nostra situazione affettiva derivante dalla percezione sinestetica, facciamo esperienza delle atmosfere delle cose e delle situazioni¹. La percezione proveniente dai dati di senso in forma sinestetica costituisce quindi una delle modalità con quali si fa esperienza delle atmosfere, ma anche una delle forme, dei caratteri, che le atmosfere possiedono.

I caratteri delle atmosfere costituiscono la loro essenza, il modo caratteristico in cui esse impressionano. Le si esperisce nella loro assoluta precisione solo quando ci si conforma, mentre spiccano però nella loro oggettività unicamente nella relazione percettiva ingressiva o contrastiva, cioè quando appunto in esse si entra, o quando si sente che ciò che impressiona è in contrasto con lo stato d'animo che si ha².

La percezione di un'atmosfera viene definita *ingressione*: è come varcare una soglia, entrare in uno stato d'animo in quel momento in cui, al cambio di una scena, situazione, ambiente, si ha un'impressione di cambiamento generale, piuttosto vaga e quasi disorientante, che solo gradualmente viene sostituita dalla comprensione analitica dei singoli particolari che partecipano a questo cambiamento: cose, colori, forme, suoni, relazioni di ogni tipo. Per esempio, camminando in un quartiere caotico ma non turistico, immaginiamo di entrare in una chiesa e trovarci avvolti da una penombra e da un silenzio senza tempo, di essere investiti da un senso di sacralità e di eterno: contribuiscono a questa impressione il cambio di sonorità dello spazio circostante, la diminuzione repentina di persone, la riduzione di quantità e qualità di luce o il cambio di scala dell'interno. Esempi molto comuni sono legati alle attività commerciali: un ristorante può possedere un'atmosfera accogliente, un negozio può conquistarci per l'atmosfera futuristica. Nell'ambito della scenografia e dell'allestimento, è più che legittimo lavorare sulla capacità dello spazio di comunicare sentiti, anche negativi: un ambiente o una scena possono essere immediatamente opprimenti e angoscianti. Ad ogni modo, si ha un'impressione atmosferica complessiva che è ancorata con forza agli oggetti e che

1. Cfr. G. Böhme, op. cit. p. 148.

2. Ivi, pp. 137-138.



Uso della materialità del rovinato, della trasparenza e dell'illuminazione a fini atmosferici nelle scenografie di Rufus Didwizsus.

dipende dalle caratteristiche e dalla mutazione di alcune variabili fisiche più o meno controllabili progettualmente.

A ben guardare, l'ingressione atmosferica passa sempre per una condizione che è quasi-oggettiva, ovvero è legata agli oggetti ma non ancorata solamente ad essi, bensì dipendente anche dal soggetto e dalle relazioni tra le cose. Tuttavia, è possibile individuare una serie di caratteri delle atmosfere che sono maggiormente dipendenti dal polo oggettuale della relazione tra uomini e cose. Riprendendo Böhme, si possono elencare cinque caratteri delle atmosfere – caratteri sinesteticici, motori, sociali, comunicativi e le disposizioni d'animo in senso stretto – emanati da elementi generatori. Se il tentativo svolto nel

quinto capitolo è stato quello di studiare la relazione tra elementi generatori e caratteri motori, nel corso di questo capitolo si prenderà in analisi la dimensione sinestetica, con particolare attenzione al ruolo svolto dalla materialità. I caratteri sinestetici e motori sono stati selezionati perché si ritiene che siano quelli più facilmente definibili tramite il progetto e perché si tratta di quelli più studiati in termini di valutazione degli effetti, dalla percezione visiva, all'architettura fino ad arrivare alle verifiche delle neuroscienze, prestandosi quindi ad un'applicazione pratica in un campo specifico come quello dell'archeologia. La scelta di questa prima catalogazione operata da Böhme è strumentale al chiarimento su come e quanto si possa intervenire progettualmente sulla valorizzazione mediante la costruzione di uno spazio affettivo della rovina. Difatti, è lo stesso filosofo a sottolineare come i caratteri possano intersecarsi o possano essere implementati poiché ancora non esiste una visione sistematica di questa ripartizione in gruppi³.

Il legame tra i diversi elementi generatori è indistricabile nella forma vissuta ma è necessario discretizzarlo per poter svolgere un'indagine analitica che possa essere utile in termini produttivi. Analogamente, la percezione in forma sinestetica è unitaria ma, per poter essere studiata, deve essere discretizzata mantenendo vive alcune delle relazioni tra campi sensoriali differenti. Il discorso sulla materialità è stato scelto per la rilevanza che riveste nel valore dell'opera d'arte e nel campo del restauro, ritenendo che non possa ridursi a un discorso tecnico sui materiali o sulla sola conservazione della materia dell'antico. La superficie, in quanto generatore atmosferico, è un'interfaccia, luogo fisico di una relazione tra soggetto ed oggetto, luogo fisico di un'esperienza. La materialità della preesistenza dipende dalla qualità della materia (è presente patina? Qual è lo stato di degrado del materiale preso in esame?) ed è strettamente legata alla quantità di materia conservata (sono presenti lacune più o meno estese? Quanto si conserva della preesistenza?). Nello spazio di relazione della superficie si condensa quindi il senso del tempo: «La materia è il registro primordiale del tempo in architettura, si potrebbe dire che l'architettura sia una

3. Cfr. G. Böhme p. 140.

modalità del tempo, di un tempo rappreso, quasi minerale»⁴.

Come abbiamo visto nel secondo capitolo, per quanto riguarda l'accostamento alla materia antica, nel corso del Novecento si sono fronteggiati due approcci basati su contrasto (primo Novecento) e analogia (Postmodernità). Oggi questi approcci si scontrano con l'avvento di un'inedita virtualità del nuovo, derivante dall'uso di tecnologie informatiche, nella forma di una smaterializzazione sempre più forte e di una riduzione dell'interazione sinestetica. La scelta di occuparsi della materia può sembrare una forma di resistenza al dominio delle immagini nel contemporaneo ma, come dimostrato da Giuliana Bruno⁵, i due campi possono trovare intersezioni e riappacificarsi, superando il dualismo forma-materia che pare inesorabilmente dividerlo. Il progetto costruisce una messa-in-scena di un'atmosfera nuova e diversa rispetto a quella *Stimmung* della rovina romanticamente abbandonata. L'atmosfera della rovina e il sentito soggettivo che la avvolge vivono dei suoi contrasti e delle sue tensioni: compito del progettista sarà lavorare sulla potenza del carattere tensionale della superficie, costruendo un luogo per nuove relazioni.

Nei paragrafi successivi si propone la lettura di una serie di progetti sull'archeologia caratterizzati dal ruolo rilevante che la materia assume in quanto interfaccia. I lavori sono ordinati tematicamente a partire da quelli caratterizzati da un grado maggiore di materialità fisica fino a progetti in cui la materia sembra volatilizzarsi e raggiungere la dimensione virtuale. Nuovamente, più che una tassonomia tipologica di soluzioni, interessa mettere in evidenza la possibilità di messa-in-scena dell'antico, questa volta a partire dalla polifonia sensoriale. In ogni caso, il progetto è sempre guidato dalla lettura qualitativa delle caratteristiche valoriali dell'antico, della consistenza materiale e dell'insieme di relazioni immateriali che instaura con il contesto.

4. F. Espuelas, *Madre Materia*, Christian Marinotti Edizioni, Milano 2012, p. 103.

5. G. Bruno, *Superfici. A proposito di estetica, materialità e media*, Johan & Levi, Milano 2016.

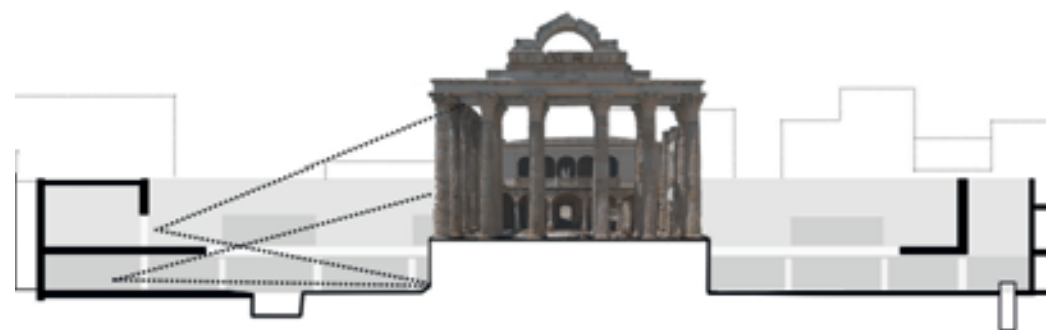
7.1 Analogia a contrasto

Il completamento analogico dell'esistente, esemplificato dall'intervento di Grassi e Portaceli a Sagunto, è una strategia ancora largamente utilizzata che, nel contemporaneo, si va arricchendo grazie ad una rinnovata sensibilità verso sistemi immateriali di relazione tra il nuovo e l'antico. A Merida, la compresenza di tempi è un fatto urbano costantemente presente e caratterizzante tutti i grandi interventi degli ultimi anni⁶. La città, fondata nel 24 a.C., era uno dei più sviluppati centri romani in Spagna, anche durante il declino dell'Impero; la sua sopravvivenza è dovuta alle trasformazioni seguite al dominio arabo, che l'hanno condotta a presentarsi oggi come una cittadina rurale di piccole dimensioni. Gli scavi archeologici avviatisi nel tardo Ottocento ne hanno portato alla luce gli antichi fasti, e hanno determinato la costruzione dell'importante museo romano ad opera di Rafael Moneo, emblema di un approccio che ancora segna la filosofia spagnola dell'intervento sull'esistente: l'idea della sopravvivenza attraverso la trasformazione dettata dalla continuità d'uso, testimoniata dal successo del padiglione Spagnolo alla XV Biennale di Architettura, Leone d'Oro alla Migliore Partecipazione Nazionale, con l'esposizione "Unfinished". Nel padiglione sono presentate tanto rovine provenienti dal mondo antico, quanto resti più recenti, archeologie industriali, luoghi abbandonati. Per tutti questi oggetti architettonici, ciò che interessa è il *Non finito*, l'idea che la vita di un edificio non termini con il suo essere una rovina ma possa continuare oltre, in una fertile e positiva compresenza di tempi materici differenti all'interno di uno spazio presente e contemporaneo perché abitato⁷.

Mentre le vestigia del teatro e dell'arena di Merida sono visibili testimonianze dell'antica città romana, altre rovine sono nascoste, incluse nei nuovi tracciati urbani, nell'indifferenza apparente delle ricostruzioni. È il caso delle rovine del tempio di Diana, che fino al 2006

6. Si veda P. M. Cruz, *Merida. Patrimonio storico e città: un dialogo necessario*, in A. Capuano (a cura di), *Paesaggi di rovine paesaggi rovinati*, Quodlibet, Macerata 2014, pp. 140-145.

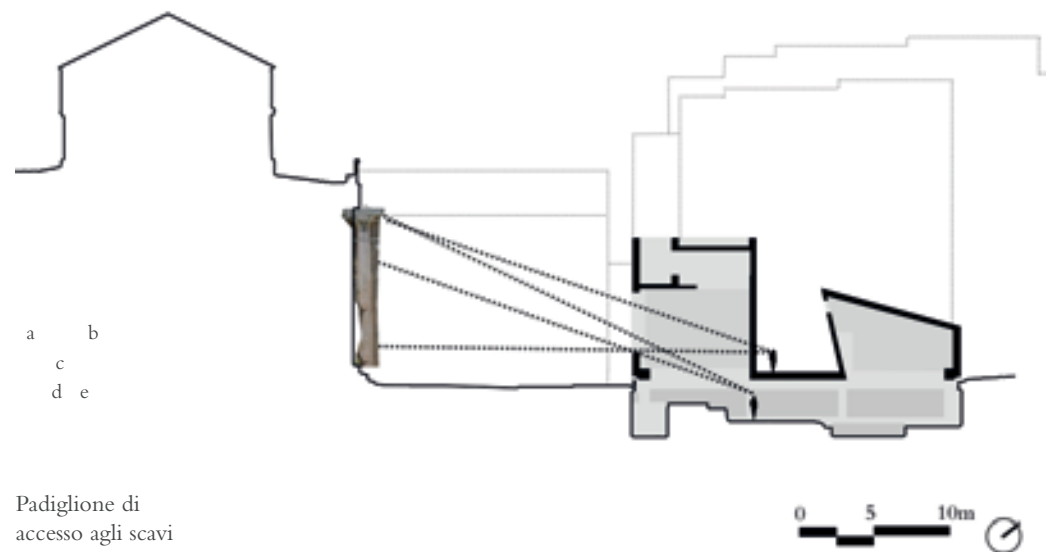
7. Cfr. I. Carnicero e C. Quintáns (a cura di), *Unfinished. Pabellón Español XV Muestra Internacional de Arquitectura*, Fundación Arquia, Barcellona 2016.



Sistemazione del foro attorno al tempio di Diana, Merida. Sezione sbaionettata che evidenzia i rapporti visivi e di figura/sfondo tra la nuova struttura e il tempio.

erano racchiuse in un vuoto di risulta al centro di un isolato urbano residenziale. Gli edifici circostanti definivano un bordo sfrangiato e irregolare, di tutt'altra entità rispetto al recinto romano del Foro che all'epoca della sua origine doveva racchiudere il tempio come fa un forziere con il suo tesoro. Vincitore del concorso pubblico per la sistemazione dell'area, il progetto di José María Sánchez García definisce un nuovo contenitore-sfondo per i resti del tempio (2006-11): una quinta unitaria e riordinatrice che evoca l'antico portico, senza mimarlo in forma e proporzioni, e ne protegge i resti. La nuova costruzione si aggancia all'edilizia generica circostante assorbendone le irregolarità e costituendo una forma a "u" che perimetra il tempio su tre lati. In tal modo, arrivando dalle strade laterali, il tempio appare

sempre di scorcio, ma si staglia su uno sfondo omogeneo che ne permette l'emergere come figura, in un contrasto possibile grazie all'analogia adoperata tra nuova costruzione e antico recinto del Foro. Il nuovo bordo è costituito da due livelli; quello inferiore è un porticato che si allinea all'altezza del basamento del tempio e che può essere percorso in tutta la sua lunghezza per apprezzare i resti sottostanti, mentre quello superiore è definito da un pieno arretrato rispetto al filo della copertura del portico. Questo muro è scandito da grandi aperture e nasconde una serie ritmica di volumi che possono ospitare funzioni accessorie, intervallati da vuoti che portano luce al portico mediante grandi aperture zenitali. L'operazione progettuale configura così un dispositivo architettonico dalla forma astratta che funziona quasi come una scenografia e permette di ottenere diversi risultati simultaneamente. La struttura permette di 'fare spazio', offrire ombra e nuove strutture in grado di ospitare funzioni specifiche, rendendo un luogo antico abitabile e adatto alla vita contemporanea. Quindi riveste un ruolo conservativo, consentendo la protezione immediata dei nuovi scavi. Infine ha una validità estetica legata alla fruizione e comprensione del sito archeologico, per il quale definisce uno sfondo che ne recupera la spazialità originaria senza negare la presenza di altre epoche storiche, anzi dandogli spazio e parola, costruendo una nuova relazione, pur senza proporre una mimesi formale e decorativa. Qualcosa di analogo avviene a Siracusa, nell'antica isola di Ortigia, con la realizzazione del padiglione di accesso agli scavi dell'Artemision ad opera di Vincenzo Latina. Inquadrata nell'ambito di una serie di interventi di riqualificazione urbana per il rilancio qualitativo, economico, turistico e culturale, la piccola struttura si inserisce nel cuore antico della città, sul fianco del Duomo di Ortigia, dal lato di piazza della Minerva, una costruzione densa di storia e oggetto di trasformazioni continue dal mondo antico ad oggi. Il duomo infatti ingloba i resti di un imponente tempio dorico dedicato ad Atene risalente al V secolo a.C, e proprio sul lato che fronteggia gli scavi è visibile l'eccezionale presenza della colonna d'angolo del peristilio del tempio, inglobato nel sistema murario della cattedrale. La sopravvivenza della struttura è stata assicurata dalla sua trasformazione per il culto cristiano nel VII secolo, seguita da continue modifiche, prima di epoca normanna, poi in stile barocco a seguire il terremoto della Val di Noto. Il



Padiglione di accesso agli scavi dell'Artemision di Siracusa:
a. Prospetto
b. Rapporti con l'intorno e il fianco della cattedrale.
c. Il rapporto con la cattedrale, che ingloba l'antico tempio di Atena.
d. Inquadratura dal passaggio di accesso verso la cattedrale.
e. Inquadratura dall'interno verso la colonna del tempio di Atena.



tempietto ionico, in parte disvelato, fu interamente riportato alla luce negli anni '60, con gli scavi nel piano interrato dell'edificio comunale realizzato da Gaetano Rapisardi all'angolo con la piazza del duomo. Gli scavi riportano alla luce anche i resti di alcune capanne sicule della tarda età del bronzo e la cripta della chiesa di S. Sebastianello. Da quel momento il prospetto su piazza della Minerva si presenta come un vuoto incidentale, uno squarcio nel tessuto urbano contenente resti di murature pericolanti dovute alle demolizioni degli anni '60. Da ciò deriva la scelta di risarcire la continuità dell'isolato urbano armonizzandosi cromaticamente e volumetricamente con il contesto, senza mimesi ma con elegante contrasto.

Proveniendo dalla piazza del Duomo il padiglione si presenta come una massa stereotomica, segnata da una sola profonda incisione oscura; tuttavia, con l'avvicinarsi, si scopre una fessura tra la nuova costruzione e l'edificio alla sua destra, una soglia tra le due pareti che costituisce l'unico modo di procedere per entrare nell'area archeologica. Lo stretto passaggio conduce in una sorta di corte tra gli edifici novecenteschi, il retro del volume che affaccia sulla strada e un secondo nuovo volume dalla parete inclinata che presenta la vera porta di accesso allo scavo. L'attraversamento degli spazi è segnato da una continua scoperta derivata dall'invito a un movimento chiastico, che induce a svoltare gli angoli e muoversi in diagonale. Varcata la soglia, la discesa al di sotto della quota stradale è segnata da un variazione luminosa: dall'atrio, distinto dalla luce omogeneamente filtrata dalle lamelle lignee del rivestimento esterno, si passa alla penombra che caratterizza la profondità di questo scavo ipogeo, per poi arrivare alla zona principale dell'area archeologica, generosamente illuminata da una camera di luce che cattura i raggi solari e li rifrange al di sotto. Solo in questo punto contrassegnato dalla luce, si scopre il ruolo della grande feritoia del prospetto principale, che forma una cornice che inquadra come per magia la colonna d'angolo del tempio di Atena, inglobata nel Duomo. In questo esempio, il contrasto tra antico e nuovo fa spazio alla costruzione di una messa-in-scena di luce e materia volta a ricostruire le relazioni storiche con il contesto, valorizzandone il patrimonio.

7.2 Prosemica dell'aggiunta

L'integrazione progettuale può non essere esclusivamente mimetica, non riferirsi solo all'operazione letterale di ricostruzione del resto archeologico o della rovina con l'obiettivo di renderla comprensibile e significativa di per sé. Il completamento può invece essere adoperato come strategia per la ricomposizione di significati urbani e paesaggistici perduti, la cui percezione varia in base alla posizione dell'osservatore e che permette di accedere anche a significati spaziali nuovi. Nell'intervento sulla *Muralla Nazarí* (2007), a Granada, Antonio Jiménez Torrecillas recupera la continuità visiva del presidio difensivo, ridefinendo il confine storico perduto e al contempo proteggendo i resti originali. Il muro del XIV secolo, danneggiato e interrotto nel XIX secolo, viene risarcito da un nuovo tassello murario che vi si allinea senza toccare la rovina. Dal punto di vista materico il completamento della muraglia si manifesta come fosse il risultato di un 'accatastamento'⁸: sottili lastre di granito rosa porriño di lunghezza variabile e dalle stesse dominanti cromatiche della muratura originale – grigio, rosa, ocra – sono sovrapposte variamente in modo quasi casuale. I giunti in resina epossidica di 1 cm rafforzano il senso di instabilità della nuova costruzione, amplificato dagli spazi vuoti tra le lastre, che fanno penetrare la luce nel passaggio all'interno del nuovo muro cavo e permettono ai visitatori di sbirciare verso l'esterno. Il nuovo è quindi progettato come fosse già in rovina, già frammentato, già vibrante sotto la luce. Al contempo, il risultato è chiaramente attuale e distinguibile dall'esistente poiché assieme alla posizione del visitatore cambia l'impressione rispetto alla muraglia, come si fosse colmata una lacuna a *rigatino*. Da una visione a lunga distanza, nuovo e antico appaiono quasi indistinguibili, mentre da vicino la differenza tra nuovo e aggiunto è molto chiara: l'architettura ricostruita ha quindi una sua prosemica. Se tra uomini le distanze corporee segnalano rapporti di intimità, le "sfere" crescenti, e corrispondono a una maggiore o minore capacità visiva di leggere le intenzioni e le espressioni dell'altro, o a una maggiore o minore possibilità – e voglia – di instaurare

8. Cfr. Antonio Jiménez Torrecillas, *Muralla Nazarí, Alto Albaicín* in *Experimentos Colectivos II*, "El Croquis", 149, 2010, pp. 168-179.

un contatto fisico, tra soggetto e architettura la distanza ha lo stesso funzionamento. Le differenze percettive legate alla distanza in questo caso vengono sfruttate per ottenere diversi livelli di comunicazione preriflessiva e veicolare differenti significati legati al ruolo della muraglia nel corso della sua storia.

Oltre al riassetto formale della preesistenza, il progetto si occupa anche della sistemazione dell'area circostante della collina di san Miguel che, negli anni, si era tramutata in una discarica a cielo aperto. Il parco è restituito al pubblico mediante il ripristino di percorsi pedonali in terra battuta, la realizzazione di pavimentazioni, una gradonata in pietra e la piantumazione di agavi e fichi d'india. La Muraglia Nazarí, da struttura di confine, barriera e protezione si trasforma in uno spazio pubblico, in luogo di meditazione, di sosta, di riflessione e d'incontro. Questo è possibile anche grazie alla struttura del nuovo muro, costituito da due pareti tra le quali è consentito il passaggio pedonale, che quindi appare come completamento del presidio difensivo ma in verità diviene un elemento di collegamento e di attraversamento. La ricerca di Torrecillas si rivolge quindi da un lato alla costruzione come presenza viva nel contesto urbano e dall'altro alla rovina come oggetto di un intervento critico: il progetto ha una componente poetica e ideativa che, senza enfasi, riesce a «riannodare il filo spezzato del tempo»⁹ rileggendo l'essenza storica del luogo, il suo significato architettonico e paesaggistico, riportandolo al contempo all'uso e al godimento estetico quotidiano odierno. È lo stesso Torrecillas a sottolineare che il valore di ciò che ereditiamo e che dobbiamo trasmettere non è nel bene in sé ma in come esso si possa rinnovare grazie a un contributo generoso del tempo presente¹⁰, il suo riattivarsi nel contemporaneo. Quindi alle modalità con le quali, nel presente, quell'eredità può e deve essere riattivata e divenire patrimonio vissuto. Questo è particolarmente chiaro nel recupero della Torre del Home-

9. Cfr. M. Costanzo, *Antonio Jiménez Torrecillas. Cinque progetti in Andalusia*, "Hortus. Rivista di architettura", Rivista del Dipartimento Architettura e Progetto. Sapienza Università di Roma, n. 40, gen. 2011. http://www.vg-hortus.it/index.php?option=com_content&view=article&id=699:antonio-jimenez-torrecillas-cinque-progetti-in-andalusia&catid=1:opere&Itemid=2 (20/11/2020).

10. Cfr. A. Jimenez Torrecillas, "El Croquis", op. cit. p. 168.



a b
c d d

a. Ricomposizione volumetrica della torre del Homenaje, osservata nel suo contesto urbano.
b. Il completamento della muraglia Nazarí.
c. Il ruolo di vedetta della torre, recuperato attraverso il nuovo camminamento.
d. Accostamenti materici nella muraglia, confronto con un completamento pittorico 'a rigatino'.

naje (2002-08), parte del sistema difensivo della Fortezza di Huéscar, un insediamento a nord di Granada. Il progetto, considerata la vocazione dell'edificio, si configura prevalentemente come un restauro delle visuali da e verso la costruzione. La struttura è una postazione d'avvistamento militare risalente al basso-medioevo ed è situata vicino alla Puerta del Sol, un antico ingresso della città murata; costruita dagli arabi, viene parzialmente demolita dopo la conquista cristiana della città nel 1434 e in seguito inglobata in una costruzione residenziale. Oggetto dell'intervento è il recupero della dimensione monumentale e del ruolo urbano della torre attraverso la sua musealizzazione e il suo riutilizzo come un belvedere, nel tentativo di salvaguardare «quei vincoli visuali, quel tessuto percettivo di relazioni tra monumento e paesaggio, tra ambiente costruito e ambiente naturale che la civiltà contemporanea tende, viceversa, a dissolvere in quanto estranei all'au-

toreferenzialità della cultura urbana»¹¹. Nuovamente, il progetto impostato da Torrecillas lavora sulla percezione a diverse distanze. Quella ravvicinata, di consolidamento della struttura della torre e risarcimento materico all'interno dell'intrico del tessuto urbano, mentre in una prospettiva a lungo raggio si eleva una piattaforma di tipo belvedere che ripristina i legami tra città e territorio, tra spazio domestico e paesaggio.

Il disegno del nuovo volume aggiunto in capo alla torre, più che restituire una morfologia incerta, si configura come allusione ed evocazione dell'antica sagoma ormai perduta e del suo ruolo a livello urbano. Il nuovo volume richiama un immaginario difensivo, utilizza l'idea delle palizzate delle fortificazioni medievali per realizzare una costruzione in legno formata da un ritmo rapido di pali che racchiudono un camminamento perimetrale e la doppia rampa interna che serve a raggiungerlo. La nuova figura, seppur chiaramente moderna, recupera il ruolo storico del presidio dall'interno e dall'esterno, da vicino e da lontano.

7.3 Ossimori materici

Spesso il progetto sull'archeologia si fa carico dell'evocazione di quell'insieme di fatti che costruiscono un patrimonio immateriale ancorato ai luoghi e della loro trasmissione attraverso il ricorso alla materialità dell'intervento. Nel caso del progetto di Savioz Fabrizzi (2004-10) per la copertura degli scavi di Saint Maurice, l'evocazione di un fatto immateriale diventa l'operazione sintetica sulla quale si incardina l'intervento di protezione.

L'area su cui sorge l'abbazia di Saint Maurice è stata occupata sin dall'epoca romana, nella quale fonti attestano la presenza di un tempio dedicato a Mercurio o alle Ninfe. Nel IV secolo d.C. viene realizzato il primo santuario cristiano in onore di san Maurizio martire, che viene poi ampliato e trasformato in abbazia nel secolo successivo. I motivi dell'occupazione si possono rintracciare nella presenza fortunata di una sorgente, tuttavia, la collocazione a ridosso di una falesia,

11. M. Costanzo, op. cit.



a
b c



Copertura degli scavi di Saint Maurice:

- a. Il grigliato che costituisce la copertura ancorato alla parete rocciosa.
- b. La luce che filtra attraverso la griglia e le rocce illuminando gli scavi al di sotto.
- c. Sezione che evidenzia il rapporto tra la parete rocciosa, l'abbazia e i resti.

selezionata per scopi difensivi, si è rivelata estremamente pericolosa a causa delle moltissime frane succedutesi nel tempo. Nel corso degli ultimi 1500 anni l'abbazia è stata costruita e ricostruita molte volte: gli ultimi scavi hanno rivelato il battistero di IV e V secolo, una serie di quattro chiese Carolinge costruite l'una sull'altra dal V all'XI secolo e una cripta costruita tra il IV e VIII secolo.

L'attuale chiesa risale alla ricostruzione seguita alla distruzione dovuta alla frana del 1611. A seguito della frana l'abbazia viene ricostruita a

diversi metri di distanza, nella collocazione in cui si trova attualmente nonostante un'ulteriore frana nel 1942 ne abbia distrutto guglia, portale e parte della navata.

I resti rinvenuti degli antichi edifici ecclesiastici si trovano quindi compressi in un rettangolo contenuto dal costone roccioso su un lato lungo, e dai fianchi di abbazia, campanile e chiesa su altri due lati, aprendosi su un lato corto verso ovest. La necessità di una copertura protettiva in questo caso deve far fronte a condizioni più complesse delle semplici precipitazioni atmosferiche: in questo caso la copertura serve a proteggere i resti anche da eventuali frane, mettendo in sicurezza il percorso di visita.

Il progetto ha materializzato simultaneamente tale esigenza protettiva e il pericolo che la genera attraverso la sospensione sul sito di 170 tonnellate di pietra. Una copertura in acciaio e rete metallica è ancorata alla parete della falesia tramite cavi d'acciaio, sopra al grigliato metallico sono posizionate le rocce di pietra a spacco ridotte a pietrisco, come congelate al momento della frana. Questa operazione non è motivata solo dalla sua dimensione artistica, al pari della rappresentazione del crollo compiuta da Stern sullo sperone orientale del Colosseo, bensì riassume in un solo gesto anche esigenze strutturali ed illuminotecniche. Infatti, il 'tetto di pietre' dal punto di vista statico rende la copertra in grado di sopportare la spinta del vento e contribuisce ad assorbire gli urti dovuti alla caduta dei massi. Al contempo, produce un'illuminazione filtrata e diffusa, anche grazie al rivestimento interno in policarbonato, funzionale altresì alla raccolta dell'acqua piovana, generando un ambiente dall'atmosfera calma e contemplativa, come sospesa nel tempo. Valorizzazione e protezione sono realizzate in un «punto di bilico» tra caratteristiche spaziali opposte, quali la pesantezza e la leggerezza¹²: il telo sospeso sopra le rovine, materiale leggero e arioso come un nembo nuvoloso, è in verità composto da un insieme estremamente pesante di rocce perennemente sotto sforzo, resistente alla caduta, fatto della stessa materia di cui si compongono gli immobili resti sottostanti.

12. Cfr. F. Fabbrizzi, *Con le rovine. La musealizzazione contemporanea del sito archeologico*, Edifir, Firenze 2015, pp. 44-49.

7.4 La via della smaterializzazione

Proseguendo verso gli estremi del lavoro sulla superficie, si tende verso la smaterializzazione, in quella classe di operazioni che puntano a evocare, più che ricostruire, ciò che manca. Si tratta di un tipo di operazioni che apparentemente sembrerebbe lavorare solo per contrasto e dissonanza, ma non necessariamente è così. Infatti, negli interventi che lavorano per contrasto puro, il completamento dell'esistente non solo utilizza un altro linguaggio ma è indifferente alla spazialità originaria. L'intervento per contrasto puro – Giovanni Carbonara parla, in questi casi, di interventi che lavorano in autonomia e dissonanza dall'esistente mediante il contrasto e l'opposizione¹³ – non lavora sulla possibilità di comprendere la preesistenza, anche con uno sforzo di immaginazione, ma si contrappone ad essa instaurando una nuova unità che è tutt'altro e che non aiuta nella comunicazione dell'esistente. Questo approccio dà i risultati migliori quando il bilancio dei valori porta alla vittoria del valore d'uso, dunque quando l'intervento è volto alla rifunzionalizzazione più che al restauro e alla valorizzazione.

Negli interventi di tutela e valorizzazione appare più efficace ragionare in altri termini e una via molto battuta è quella della smaterializzazione. Questa tipologia di interventi ha la straordinaria capacità di evocare e ricomporre spazialmente frammenti del passato quasi andandone a 'rappresentare l'assenza'¹⁴: gli spazi sono ridisegnati con leggerezza e impalpabilità nella forma di ricostruzioni virtuali, trame aeree di spazi trasparenti. La *vaghezza* che un tale approccio assicura è da considerarsi un fattore di arricchimento: «lo sforzo interpretativo, che nel restauro è sempre presente, tanto nell'autore del restauro quanto nel fruitore, è visto dunque come una componente in grado di arricchire l'esperienza estetica e non solo la coscienza storica di

13. Si fa riferimento alla classificazione fornita in G. Carbonara, *Architettura d'oggi e restauro. Un confronto antico-nuovo*, Utet, Milano 2011.

14. E. Chiavoni, F. Porfiri, G. L. Tacchi, *La rappresentazione dell'assenza: reinterpretare la storia attraverso un linguaggio contemporaneo*, in "Territori e frontiere della rappresentazione", atti del 39° convegno internazionale dei docenti delle discipline della rappresentazione, Gangemi, Napoli 2017, pp. 829-834.



a b
c d
e e



Pagina a fronte:

a. F. Minissi, restauro della chiesa di S. Nicolò Regale a Mazara del Vallo.
b. Intervento di Franco Ceschi alla Crypta Balbi.
c. Intervento di Franco Ceschi a Veio.
d. L'installazione di Edoardo Tresoldi a Siponto.
e. T. Gironès, intervento sul teatro romano di Tarragona.

entrambi»¹⁵. In questo rapporto dialettico tra nuovo e antico improntato alla 'giusta misura' – secondo l'insegnamento di Cesare Brandi e Franco Minissi presso villa del Casale di piazza Armenina – si può arrivare fino alla ricostruzione quasi 'virtuale', come nel Tempio di Apollo a Veio di Franco Ceschi (1992) o nella ricostruzione presso la Crypta Balbi. In questi casi, sono le soluzioni di dettaglio a determinare la riuscita più o meno fortunata del progetto.

Il tema della smaterializzazione che rievoca i volumi della preesistenza senza imporre un'immagine ricostruttiva viene approfonditamente indagato nel più recente intervento sul teatro romano di Tarragona ad opera di Toni Gironès. Parte della suggestione progettuale è derivata dalla sincronicità; dalla presenza di tracce di epoche diverse coesistenti sulla stessa area. Lo stato di rovina interessava non solo l'archeologia romana ma anche il deperimento di strutture moderne nell'intorno, quali delle fabbriche di oli e un cantiere interrotto. I resti novecenteschi sono stati conservati e messi in sicurezza, mentre il teatro, incastonato nella città contemporanea, è stato reso leggibile da un'evanescente ricostruzione in tondini d'acciaio che, oltre a restituirgli una dimensione formale, ne consente l'abitabilità, la possibilità di essere usato. L'esito di questo progetto architettonico rivela grandi affinità con l'installazione che l'artista Edoardo Tresoldi ha realizzato nella ricostruzione della Basilica di Siponto a Manfredonia nel 2016¹⁶. Pur partendo da differenti intenzioni, entrambe le operazioni materializzano l'immateriale, lavorando sulla soglia tra ciò che è, o è stato reale, e ciò che non è più e in quanto tale rimarrà sempre virtuale. L'opera assume la propria potenza d'essere proprio grazie alla sua parziale assenza. Questo tipo di ricostruzione, oltre a svolgere una funzione comunicativa, e quindi di conoscenza e riconoscimento di valore, ha la grande capacità di suscitare una partecipazione attiva, di tipo motorio, sinestetico ed emozionale. In tal modo, non si fornisce solamente un dato dimensionale, proporzionale ed oggettuale, ma si va ridefinendo un'assenza che riattiva le relazioni tra gli elementi del patrimonio.

15. Carbonara, op. cit. p. 82.

16. Si veda: C. Innaco, *L'altra metà della rovina. Il progetto di Edoardo Tresoldi per la basilica di Siponto*, "PsicoArt. Rivista di Arte e Psicologia", vol. 9, 2019, pp. 1-24, <https://doi.org/10.6092/issn.2038-6184/9685>.

7.5 Costruire con la luce

Il tema della luce rispetto dell'archeologia è stato tradizionalmente declinato come fatto immateriale legato alle condizioni contestuali del sito, come anticipato dalla teoria brandiana. Se la luce è fondamentale in quanto elemento naturale di 'ambientazione' della rovina – il sole sul Mediterraneo ha effetti diversi dal sole nella campagna inglese – può essere anche sfruttata per costruire nuovi significati o recuperarne e trasmetterne di antichi. In questo senso, la luce è un elemento fondamentale della messa in scena dei resti. Ovviamente, si tratta di un materiale ampiamente studiato tra le tecniche di narrazione spaziale che provengono dalla scenografia e dall'allestimento, sia per quanto riguarda il modo di incanalare e guidare la luce naturale, sia nella scelte legate all'illuminazione artificiale. Rispetto a questa, l'approfondimento sulle specifiche prestazionali è obbligatorio nel rispetto delle esigenze conservative e non può essere ignorato. È quindi evidente che il tema dell'illuminazione nel campo dell'archeologia ha molteplici declinazioni, già largamente approfondite: in questa sede se ne vuole ribadire l'interesse a partire dalla rilevanza delle capacità comunicative degli effetti della luce, anche e soprattutto in chiave atmosferica.

Nel caso della sistemazione delle tre fornaci di Vilassar de Dalt, uno dei temi più importanti del progetto per Toni Gironés è l'orchestrazione della luce: in un gioco di alternanza ritmica, la sequenza spaziale prima nega l'illuminazione, costringendo il visitatore all'oscurità del volume specchiato d'ingresso, quindi immerge lo spazio nella penombra attraverso un'illuminazione ambientale diffusa dalla parte di ingresso di gabbioni e pietra, in cui il giunto d'aria lasciato tra questa parete e quelle laterali di contenimento ne bagna di luce la superficie scabrosa. Così facendo, mette in scena un'atmosfera generale di sospensione e mistero, nella quale tre *canons lumière* al di sopra delle tre fornaci squarciano lo spazio portando tutta l'attenzione sugli oggetti fondamentali della scena, altrimenti difficilmente leggibili dai non addetti ai lavori.

Già osservando questo esempio, banale in quanto a mezzi ma eccezionale nei risultati, appare evidente come la luce possa costituire un vero e proprio materiale immateriale con il quale il mondo non più



a a
b

a. Toni Gironés, uso della luce nella sistemazione delle tre fornaci romane di Vilassar de Dalt. L'illuminazione diretta evidenzia le fornaci.

b. Rapporti tra materia archeologica, ricostruzione in rete metallica e illuminazione notturna nel caso dell'installazione di Edoardo Tresoldi alla Basilica di Siponto presso Manfredonia. La materia non più presente prende corpo grazie alla luce.

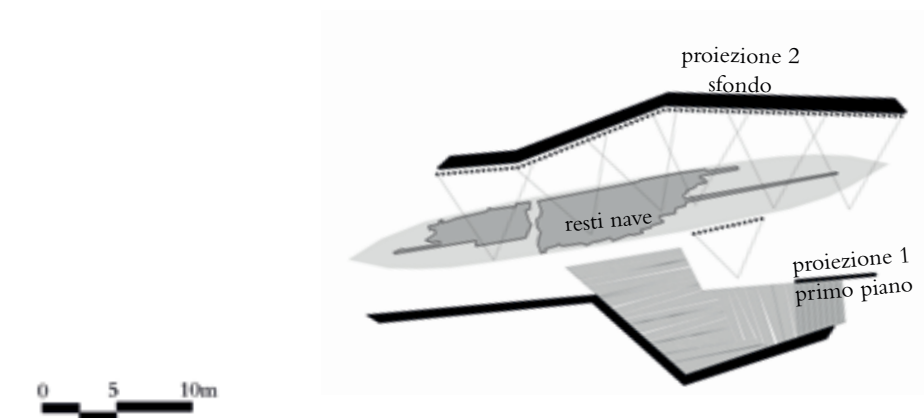
presente può essere rappresentato e il visitatore può essere immerso in un'atmosfera specifica. La questione è più complessa se si investiga il campo dell'illuminazione artificiale, sostanzialmente differenziato nelle applicazioni sui siti a cielo aperto o su interni archeologici¹⁷. Per quanto riguarda gli spazi a cielo aperto, urbani o meno, l'illuminazione costituisce la condizione di esistenza nelle ore notturne: anche se chiusi all'attraversamento libero, se resi visibili mediante la luce questi luoghi si materializzano e divertano parte essenziale dello sce-

17. A tal riguardo un'indagine completa è stata condotta da Santina di Salvo nella sua tesi di dottorato: S. Di Salvo, *Luce e archeologia. L'esperienza europea nei siti indoor e outdoor*, Università degli Studi di Palermo, Dipartimento di Architettura, Dottorato di Ricerca in "Recupero e Fruizione dei Contesti Antichi", XXII ciclo.

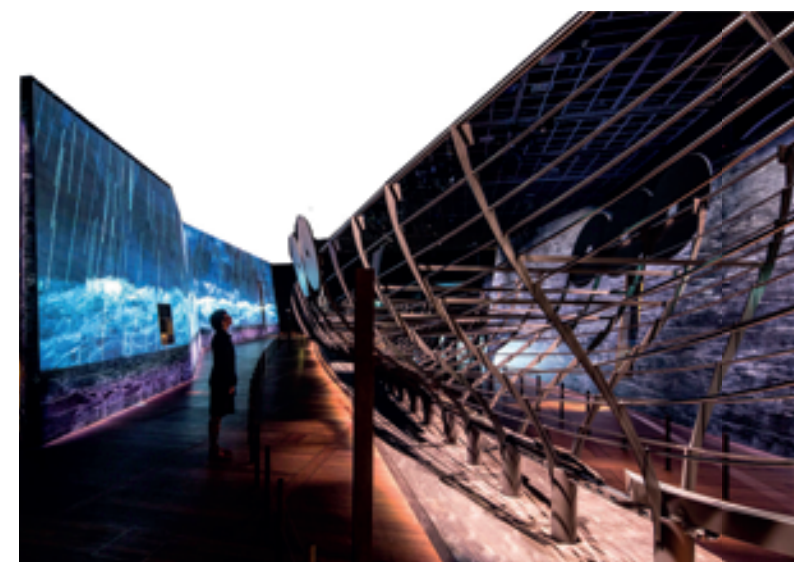
nario urbano. L'uso sapiente dell'illuminazione può inoltre diventare un modo per descrivere e accentuare le caratteristiche architettoniche del resto o per enfatizzare alcuni elementi: diventa un modo per raccontare. Ciò è valido anche nel caso dello sfruttamento notturno dei siti archeologici con fini culturali ed economici: in questo caso, la luce non solo rende visibile uno scenario ma può diventare una guida nell'interazione tra il visitatore e il sito, permette al visitatore di orientarsi e comprendere lo spazio che lo circonda.

Nel caso degli interni archeologici, non si tratta solamente di scegliere una tecnologia compatibile, con una corretta temperatura e un'intensità che non danneggi la preesistenza, ma di costruire con la luce una narrazione, non soltanto per il ruolo atmosferico, ma perché attraverso la luce si possono proiettare immagini e ricostruzioni. Negli ultimi anni sta prendendo sempre più piede l'applicazione di *videomapping* e video proiezioni in ambito archeologico, complice l'immediatezza comunicativa, la relativa economicità dell'intervento e, soprattutto, la sua totale reversibilità materiale. Uno dei primi esempi italiani si trova a Roma in un interno archeologico, nei sotterranei di Palazzo Valentini, dove attraverso proiezioni prendono vita due domus romane. Questa prima installazione in realtà aumentata nel mondo archeologico romano risale al 2010 e già mostra qualche segno di obsolescenza: la visita è organizzata in gruppi accompagnati da un assistente di sala che guida nel percorso espositivo e si occupa di avviare le animazioni multimediali stanza per stanza. Pertanto, il grado di interazione del visitatore con il sito è nullo: l'allestimento degli ambienti offre suggestive ricostruzioni accompagnate da musica e una voce narrante, ma pone l'avventore in una posizione di totale passività.

Una modalità con la quale stemperare la passività del visitatore si può rintracciare negli inviti al movimento di cui abbiamo già parlato, con l'esempio di un allestimento realizzato nel 2013 da Atelier Brückner. Ospitata nel Museo nazionale danese a Copenaghen, l'installazione riguarda i resti della più grande nave vichinga mai rinvenuta. Assieme alla dimensione descrittiva e filologica, i pezzi originali della chiglia sono stati ingabbiati in uno scheletro metallico che permette di comprendere la loro posizione nella barca. Lo studio ha lavorato sul principio dello "staging the space": attraverso una narrazione spa-



Atelier Brückner, "Vikings", allestimento dei resti di una nave vichinga. I frammenti sono collocati su uno scheletro che ne localizza la posizione. La narrazione della storia dell'oggetto è affidata a un film d'animazione con proiezioni su due livelli (primo piano e sfondo).



ziale l'allestimento comunica significati che possono essere assorbiti e compresi non solo leggendo o guardando ma attraverso l'insieme dell'esperienza, nell'assorbire metafore e immagini, nel compiere gesti¹⁸. L'esposizione sembra galleggiare, stagliandosi sullo sfondo di due livelli di proiezione digitale: il primo, su una superficie semi trasparente, con i protagonisti delle scene, il secondo, lungo quasi quanto l'intera barca, è un piano di sfondo animato. Più che simulare una sequenza ricostruttiva, l'animazione porta in vita una narrazione carica di emotività: nonostante l'utilizzo della proiezione generi una semi-passività dello spettatore, l'insieme è studiato in modo che l'arrivo al punto di osservazione strutturi una piccola sequenza spaziale e che l'esperienza sensibile sia il più completa possibile. Da ciò deriva la scelta di non isolare i sensi – ad esempio attraverso l'uso di protezioni quali i visori – e di proporre un prodotto artistico autonomo rispetto al reperto che dialoghi con esso, compensando in maniera evocativa e narrativa ciò che non è possibile ricostruire.

A partire dall'esperienza di Palazzo Valentini, una serie sempre maggiore di istituzioni culturali romane ha iniziato a dotarsi di allestimenti multimediali, soprattutto sfruttando tecnologie immersive per la realtà virtuale quali i visori: è il caso dell'esposizione "L'ara com'era" al museo dell'Ara Pacis, dei tour immersivi alla Domus Aurea o delle applicazioni alle Terme di Caracalla, per citare gli esempi di maggiore successo e qualità. La realtà aumentata non interattiva ha trovato invece maggiore applicazione in ambito urbano e negli spazi all'aria aperta. I primi esempi di grande successo sono stati quelli dei "Viaggi nell'Antica Roma" presso il Foro di Augusto e il Foro di Cesare. Avviati come veri e propri spettacoli per la programmazione estiva della capitale, consistono in un racconto ricostruttivo della storia dei Fori attraverso la proiezione sincronizzata di trentatré proiettori digitali direttamente sui resti del Foro e la diffusione wireless di un audio che può essere ascoltato da ciascun visitatore attraverso le cuffie fornite all'accesso. Queste proiezioni celebrano la consistenza fisica del luogo nella sua dimensione storica ed estetica. Lo fanno raccontando

18. Si vedano: Atelier Brückner, *Scenography. Making spaces talk. Projects 2002-2010*, AV-Edition, Stoccarda 2010 e Atelier Brückner, *Scenography 2. Staging the space. Projects and philosophy 1997-2018*, Birkhauser, Basilea 2019.



Palazzo Valentini, l'apparato decorativo prende vita attraverso le proiezioni. La rappresentazione può assumere connotati troppo didascalici arrivando al kitsch.

gli eventi che hanno inciso sull'architettura e lo stato del sito archeologico. La traiettoria di architettura, storia e cultura rende vivo un frammento urbano attraverso lo sfruttamento economico dell'intrattenimento e la formazione del visitatore.

Il nuovo strato virtuale della città, composto da luci, proiezioni, onde radio, immateriali in sospensione nell'aria, con queste operazioni trova una sua forma materializzata sovrapponendosi allo strato increspato delle rovine. Iniziative come questa ricongiungono la città che vive nel suo specchio virtuale di *markers* e *tag* alla sua immagine concreta e tangibile¹⁹. Gli strumenti multimediali di visualizzazione e proiezione rendono le modalità di valorizzazione dei beni culturali più democratiche e accessibili, permettono la costruzione di relazioni nuove tra il mondo contemporaneo e l'antico, ma sono ovviamente anche soggetti ai rischi e all'obsolescenza che qualsiasi tecnologia emergente porta con sé e, da soli, non cambiano la tradizionale passività del visitatore di siti archeologici e di musei. Certamente le nuove tecnolo-

19. Per una trattazione esaustiva sulle implicazioni della "Quarta rivoluzione industriale" sul rapporto con la città antica, soprattutto nel caso romano, si veda: V. Geropanta e E. M. Cornelio Mari, *The role of ICTs in the revival of cultural heritage in the Forum of Augustus in Rome*, "Contratexto", n. 30, lug-dic 2018, pp. 41-62.

gie informatiche forniscono strumenti molto potenti per il rilievo, la protezione e la comunicazione del patrimonio, superando alcuni dei limiti imposti dai metodi tradizionali del restauro; tuttavia, rendono evidente l'urgenza di un radicale cambio di prospettiva su quale possa essere il rapporto con il patrimonio culturale, con le rovine. Alla fine, in questo gioco di riflessi, il visitatore non dovrebbe solamente consumare un'esperienza di intrattenimento ma vivere un'esperienza fuori dall'ordinario. In questi momenti fuori dal tempo, il visitatore può entrare in contatto, nel momento presente, con la continuità storica, per poi di tornare all'ordinario con delle domande e delle risposte in più, o quantomeno con uno sguardo diverso su frammenti di città.

7.6 Ambienti sensibili

Una componente che pare ormai indispensabile nei progetti di valorizzazione dei siti archeologici è la digitalizzazione²⁰, con lo sfruttamento su più fronti di tecnologie informatiche. La digitalizzazione del patrimonio è passata dal lavoro in 2D, corrispondente alla costruzione di archivi digitali, per esempio quelli fotografici, alla ricostruzione in 3D di manufatti e architetture sino al 4D, che include la dimensione temporale, molto utilizzato in campo archeologico. Al contempo, dalla funzione di archivio e conservazione, si è passati dalle applicazioni per la ricerca specialistica all'apertura al pubblico, in cui il digitale diviene strumento per la diffusione di conoscenza e la costruzione di esperienze. Ciò non avviene solamente in realtà aumentata, con l'uso di proiezioni e *videomapping*, come abbiamo visto nel paragrafo precedente, ma anche e soprattutto attraverso la fruizione su *device* portatili, dalle *app* su *smartphone* ai visori per la realtà virtuale. Se consideriamo la facile reperibilità e la relativa economicità di strumenti quali i visori, allora si rende subito chiara la grande diffusione nell'ultimo quinquennio della realtà virtuale per la fruizione

20. Peraltro, la digitalizzazione ha assunto rilievo nel campo culturale con la Carta per la Conservazione del Patrimonio Digitale redatta dall'UNESCO nel 2003. Tra le varie forme tutelate della digitalizzazione, c'è proprio quella che riguarda il patrimonio culturale ("cultural heritage + digitization").



Proiezioni multimediali presso il Foro di Cesare.

Le problematiche legate alla 'cecità' degli utenti durante l'uso di visori sono solitamente risolte chiedendo di stare seduti, museo M9, Mestre, 2018.



del patrimonio archeologico. È importante comprendere la corretta distinzione fra realtà aumentata e realtà virtuale poiché si tratta di una differenza discriminante per il grado di interazione tra soggetto ed oggetti. Se nella realtà aumentata lo strumento multimediale è uno 'strato' informativo che si aggiunge al reale, modificandone la percezione ma amplificando le modalità di interazione, nel caso della realtà virtuale lo strumento si frappone fra il soggetto e la realtà, offrendone un'alternativa virtuale. La condizione paradossale è ben esemplificata dalla cecità nei confronti del reale che l'uso dei visori genera: chi li indossa mentre sono attivi può vedere una ricostruzione spaziale che supera i confini di tempo e spazio ma diventa immediatamente cieco al tempo e allo spazio che lo circondano.

Seppure possano sembrare problemi legati a tecnologie all'avanguardia, si tratta di questioni ormai 'antiche': già nei primi anni Novanta, Studio Azzurro è stata una delle realtà a raccogliere la sfida di liberare l'interazione multimediale da protesi meccaniche. È così che hanno preso vita gli 'ambienti sensibili' ideati dal collettivo artistico, con lo scopo di costruire esperienze in cui «le tecnologie più sofisticate vengono messe alla prova [...] per dare corpo a quella idea, profondamente umanista, secondo la quale i dispositivi tecnologici possono es-

sere usati per restituire, non mimeticamente, concretezza all'esperienza della percezione del reale, una concretezza che va riducendosi con la sostituzione televisiva del mondo»²¹. In “Tavoli (perché queste mani mi toccano?)”, primo ambiente sensibile realizzato nel 1995, nonostante il fulcro dell'installazione siano delle immagini, è la dimensione aptica a costituire il cuore del rapporto tra racconto e soggetto. In una stanza immersa nell'oscurità, sei semplici tavoli di legno occupano lo spazio alla rinfusa; il piano orizzontale di ciascun tavolo è occupato da un'immagine luminosa diversa, proiettata dall'alto. Ogni proiezione rappresenta una realtà immobile, come in attesa, nella quale il tempo però scorre ancora: una donna dormiente, una ciotola nella quale cade una goccia, una tovaglia spiegazzata sulla quale sono appoggiate diverse mele, una mosca che ronzia, pezzi di realtà che aspettano solo il tocco di uno dei visitatori per attivarsi e svilupparsi. Attraverso il contatto con la materia, nel tocco del tavolo, lo spettatore diviene soggetto attivo dell'incontro con l'opera e dello svolgimento della stessa. La scelta di eliminare protesi tecnologiche e preferire “interfacce naturali” è un indirizzo poetico e politico: il collettivo vuole favorire un avvicinamento il più fluido possibile tra il visitatore e l'installazione e, al contempo, sollecitare la presenza attiva del corpo nella sua relazione con l'ambiente. Il sottotitolo dell'installazione riflette qualcosa che oramai è un fatto ordinario: l'incredibile capacità del potere attrattivo delle immagini, quando abbinato all'interazione tattile e immediata, di determinare l'instaurarsi di riflessi pavloviani, cortocircuiti di desiderio e piacere facilmente sfruttabili per fini economici. E se le immagini fossero cambiate in base alla percentuale di interazioni? Se l'installazione avesse offerto più volte l'immagine di maggior successo, ciò l'avrebbe resa meno valida da un punto di vista esperienziale? Se le immagini fossero cambiate in base alle scelte precedenti di ciascun visitatore? Fino a che punto i meccanismi di interazione guidata sono meccanismi di controllo, dove si incontrano dimensione etica e poetica? Si tratta di risposte che devono essere fornite in altra sede, qui interessa la modalità con la quale questo semplice meccanismo

21. V. Valentini, *Le poetiche dello spettatore nelle installazioni di Studio Azzurro*, in *Studio Azzurro. Ambienti Sensibili: esperienze tra interattività e narrazione*, a cura di F. Cirifino, P. Rosa, S. Roveda e L. Sangiorgi, Milano, Electa, 1999, p. XIII.



instaurato tra oggetto, immagine e soggetto e basato sull'interazione è stato il punto di partenza per sperimentazioni che oggi costituiscono le modalità più all'avanguardia nella comunicazione museologica e che sono state adoperate dallo stesso Studio Azzurro in applicazioni espositive come il Museo Laboratorio della Mente di Roma.

Il caso del MARQ – Museo Arqueológico de Alicante, realizzato nel 2002, è un esempio fondativo di applicazione in ambito archeologico. L'intervento fa del coinvolgimento del visitatore il suo principio didattico e allestitivo²², con l'idea che i nuovi strumenti tecnologici, al servizio della narrazione archeologica, non debbano sostituire quelli tradizionali, ma integrarsi con essi al fine di potenziare il messaggio da comunicare al pubblico. Il progetto museografico è stato affidato alla GPD-General Producciones y Diseño de Sevilla, diretta da Boris Micka, scenografo e artista visuale tra i massimi esperti dell'integrazione tra arti audiovisive ed esposizioni museali. Il museo ripercorre cro-

Studio Azzurro, *Tavoli (perché queste mani mi toccano?)*, Milano Triennale, 1995.

22. Cfr. P. La Scala, *New technologies for archaeological museums: three case-studies on the Mediterranean coast/Nuove tecnologie per i musei archeologici: tre casi di studio sulla costa del Mediterraneo*, in *Urban archaeology enhancement/Valorizzare l'archeologia urbana*, a cura di M. C. Ruggieri Tricoli e M. L. Germanà, Pisa, Edizioni ETS, pp. 388-440.

nologicamente la storia della città di Alicante dalla preistoria al XX secolo, ma può essere anche considerato un museo ‘dell’archeologia’ per la premura nello spiegare le metodologie di scavo con strumenti didattici ricostruttivi. Osservando gli elementi espositivi – il massiccio utilizzo di ricostruzioni scenografiche, simil-diorami e dispositivi ludici – il museo può essere considerato un ibrido tra un museo archeologico e uno naturalistico. A fianco agli schermi è comune trovare ricostruzioni realizzate proprio per poter essere toccate; l’uso delle installazioni scenografiche e delle tecnologie digitali non prende il sopravvento sullo spazio, come accade ad esempio nel MAV-Museo Archeologico Virtuale di Ercolano, nel quale l’assenza di reperti non viene compensata dalla qualità spaziale, con il risultato grottesco di stare visitando un parco divertimenti posticcio.

Nel 2019 lo stesso Studio Azzurro ha progettato uno dei suoi ‘ambienti sensibili’ all’interno del Colosseo; una serie di installazioni integrate nell’ambito delle visite guidate notturne all’anfiteatro che, lungo il tragitto, permettevano di ascoltare frammenti di storia dell’anfiteatro raccontati da illustri personaggi storici. L’itinerario segue i livelli del monumento fino a ridiscendere nei sotterranei, dove si riesce a comprendere tutto il complesso sistema di apparati che servivano a mettere in scena gli spettacoli, dalle sale di attesa per i gladiatori, fino alla recente ricostruzione di un montacarichi per le belve. Mentre le stazioni intermedie non suscitano particolare meraviglia – si tratta di brevi racconti tratto da cronache latine del primo secolo, utili a comprendere meglio come funzionassero le arene per gli spettacoli gladiatori e non – l’ultima stazione, “Il sogno del Gladiatore” è un vero e proprio cortometraggio al quale si può assistere nella porzione ricostruita di cavea. Il film è basato sulla visione del sogno di un gladiatore alla vigilia del combattimento, tra il ricordo di gesta gloriose e figure di campioni note dalle fonti antiche. Proiettato su tre teli al centro dell’anfiteatro dormiente, è il momento più emozionante della visita dopo la ridiscesa nei sotterranei, in equilibrio tra dimensione storica, onirica ed affettiva, dimostrando come l’approccio descritto sia possibile anche all’interno di realtà in cui lo sfruttamento turistico è massiccio, seppure con numeri controllati.

Il modo in cui tutti questi progetti lavorano sulla superficie è stato descritto, fino a questo punto, con un approccio visivo più che legato



ad altre sfere sensoriali. Tuttavia, l’insieme di descrizioni può essere riletto anche in altri termini, a partire dal fatto che l’assenza di materia ricercata nei lavori che perseguono un contrasto con la rovina ‘smaterializzando’ il nuovo non incide solo sulla percezione visiva ma, com’è evidente, ha molto a che fare anche con quelli che Juhani Pallasmaa ha definito ‘gli occhi della pelle’. Tutti gli esempi possono essere declinati in forma sinestetica, certo, ma ancor più è importante che dalla forma di un’esperienza potenziale diventino esperienza vissuta: la declinazione dei verbi all’infinito del camminare, toccare, manipolare, osservare e comprendere il suo fare nella realtà, come azioni da predisporre per il visitatore costruisce un vademecum per il progettista che oggi si confronta con l’archeologia. Il progetto sull’archeologia può così costituire un momento di trasformazione in cui l’incontro tra passato e presente può collegare spazialmente società e tempo. Può essere un luogo in cui riconoscere il valore degli oggetti ed acquisire conoscenza grazie ad un racconto dell’antico costruito mediante materie e materiali, l’uso della luce, sequenze di spazi e tempi. Progettando attraverso i verbi all’infinito si costruisce uno spazio attorno alla relazione con il visitatore il quale, nell’esperienza vissuta, può riscoprire il senso del proprio situarsi nella storia.

Studio Azzurro, *La luna sul Colosseo. Il sogno del gladiatore*, Roma, 2019.

Smaterializzazione. Costruire attraverso gradienti materici sintesi dei rapporti forma - spazio - esperienza

rovina. generatori

SUPERFICIALI - qualità della materia

- lacuna
- patina
- caratteristiche del materiale

TRIDIMENSIONALI - quantità della materia

- assenza totale
- tracciati archeologici
- resti frammentari
- rudere

a partire dalla rovina, l'antica costruzione può essere ricostruita o meno al fine di comunicarne il significato:

narrazione del nuovo mediante:

- RICOSTRUZIONE MIMETICA
- EVOCAZIONE METAFORICA
- NESSUNA RICOSTRUZIONE

facendo impiego di quantità minori o maggiori di materia:

nuovo, generatori

POROSITÀ della materia del nuovo

- IMPERMEABILE.....materiale
- SMATERIALIZZATA
- VIRTUALE.....illuminazione

l'antico è evocato attraverso sfumature diverse di
CONTRASTO e **ANALOGIA** materiche

che dipendono da **QUANTITÀ** e **QUALITÀ** della
materia del nuovo.

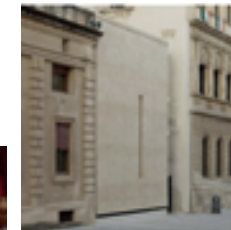
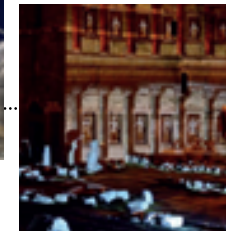
- Intensità
- Colore
- Video e proiezioni

consistenza archeologica:

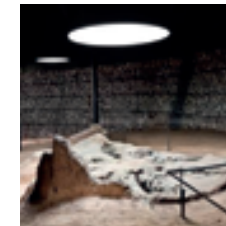
assenza totale



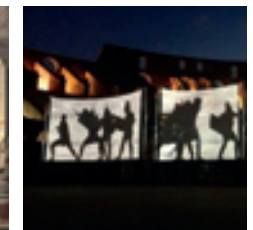
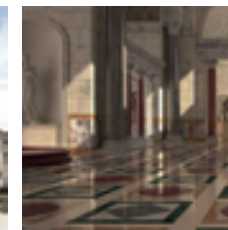
tracciati



resti frammentari



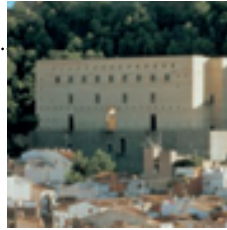
rudere



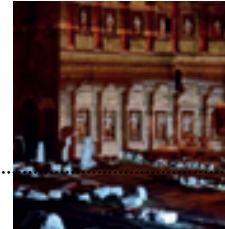
**Smaterializzazione. Costruire attraverso gradienti materici
esemplificazione**

narrazione

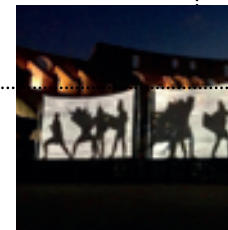
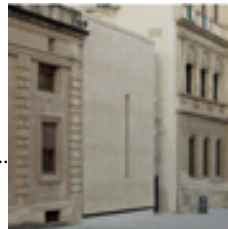
*ricostruzione
mimetica*



*restituzione
relazioni*



*evocazione
metaforica*



*nessuna
ricostruzione*

*restituzione
mimetica*

*evocazione
volumetrica*

smaterializzazione

realtà virtuale

**materia
del progetto**

8. Le rovine vissute



Stupenda e misera / città che mi hai fatto fare / esperienza di
quella vita / ignota: fino a farmi scoprire / ciò che, in ognuno,
era il mondo.

Fotogramma da "Mamma Roma", Pier Paolo Pasolini, 1962.

Il concetto di rovina è stato assunto come oggetto di questa indagine per il suo grado di sfocatura e la sua natura oscillante: l'adozione del termine 'rovina', in luogo di definizioni dai contorni apparentemente più netti come 'patrimonio archeologico' o 'monumento storico', è stato strumentale a mettere in evidenza quel rapporto conflittuale tra materiale e immateriale che caratterizza fortemente i beni culturali di interesse archeologico. Infatti, il concetto di rovina è dualistico sin dalla nascita e subisce continue oscillazioni tra i due poli di materiale e immateriale nello svolgersi della modernità. Nella prima parte della riflessione, si è osservato come assieme ai due poli che permettono di concettualizzare le rovine si siano modificati i meccanismi del loro riconoscimento e alternate le modalità di intervento su di esse, per contrasto e in analogia. Si è quindi assunto come campo di osservazione lo spazio della sfocatura, l'interno dell'oscillazione tra i poli: la ricerca si è così situata tra il corpo della rovina e la sua emanazione, esistente in quanto percepita. L'indagine non ha quindi riguardato solamente la rovina in quanto oggetto di tutela, bensì come intervallo tra materiale e immateriale in cui si può svolgere un'esperienza, collocandosi nella relazione che determina la *presenza* del soggetto in uno spazio archeologico vissuto. Tale posizionamento nello spazio dell'esperienza implica il superamento della diffusa interpretazione esclusivamente oggettuale dei resti archeologici e delle forme architettoniche, approfondendo le dinamiche complesse proprie dell'esplorazione spaziale, usualmente semplificate da una riduttiva interpretazione visiva.

La rovina, struttura decaduta, incompleta e scabrosa, decentrata, materica e odorosa è luogo per eccellenza del coinvolgimento corporeo, assumendo sin dal Settecento la funzione paradigmatica di invito alla contemplazione malinconica ma anche alla scoperta dello spazio attraverso il movimento. La rovina abbandonata, liberamente attraversabile ed esplorabile, coinvolge tutto il corpo e si misura con esso:

«tra la pietra e il mattone c'è il corpo vivente»¹. Quella della rovina è un'esperienza di coinvolgente esplorazione in movimento che può costituire un fondamentale fattore di arricchimento sinestetico² delle città contemporanee, nelle quali sembra progressivamente sparire lo spazio del vagabondaggio, dello smarrimento, dell'inutile, in cui trovano alternanza moti interni anche discordanti, dalla scoperta giocosa alla meditazione malinconica.

Nonostante la libertà che ne caratterizza l'esperienza, con tutta evidenza l'intervento progettuale sulle rovine è molto più vincolato rispetto a quello di spazi che potremmo considerare 'puri' – come i monumenti intenzionali – dovendo rispondere agli specifici bisogni formali, storici, artistici e documentali della preesistenza e soprattutto alle necessità di tutela e conservazione ad essa correlate. D'altra parte, nel caso dei beni culturali di interesse archeologico, le esigenze funzionali alle quali si deve dare riscontro solitamente riguardano la sola fruizione. Quindi, se gli impegni di conoscenza, tutela e conservazione sono in mano ad archeologi e restauratori, all'architetto spetta proprio il tema della fruizione, o, sotto un cappello più largo, della valorizzazione del bene, con tutte le distorsioni che il termine comporta. Assunto che il progetto sulle rovine deve essere in grado di concertare simultaneamente questi diversi apporti disciplinari, il progettista, mediante la valorizzazione, ha il compito di rendere accessibili e disponibili i siti in termini tanto fisici quanto culturali: deve veicolare e dare valore ai contenuti da comunicare. Tale comunicazione è tanto più efficace quanto più riesce a concertare contenuti informativi con espressioni narrative. Si tratta quindi di integrare apparato grafico-didascalico e ricostruzioni formali, che guardano all'oggetto del passato con una lettura testuale e testimoniale, con la progettazione dello spazio come messa in scena, secondo un approccio situazio-

1. «As we walk about, the ruin's substance stimulates bodily response. The ruin takes the measure of our physique. Since things have fallen on it, and it has fallen, it addresses our feeling for lifting. We ponder the ruin. Moving in it, our body contributes to the appreciation of gravity. [...] Between the stone and the brick is the living body». R. Ginsberg, *The aesthetics of ruins*, Rodopi, Amsterdam-New York 2002, p. 9, t.d.a.

2. Cfr. T. Edensor, *Sensing the ruin*, "The senses and Society", 2, 2, pp. 217-232.

nale ed esperienziale. Con la parola spazio si designa così il tramite tra le forme, ovvero la dimensione oggettuale dell'architettura, e la percezione, quindi l'interazione soggettiva del visitatore: quell'intervallo tra materia e immateriale che era stato assunto, da principio, come cuore dell'indagine sull'idea di rovina.

8.1 Lo spazio archeologico messo in scena in tre progetti paradigmatici

L'approccio proposto, che integra dimensione oggettiva e soggettiva, è rintracciabile nelle letture dei progetti svolte nei capitoli 5 e 7 del lavoro. Il punto di vista adottato affonda le sue radici nella modernità, tenendo conto di quella sensibilità pittoresca che ha motivato parte dell'interesse nei confronti delle rovine. Il pittoresco riconosce un nuovo ruolo alla parallasse³ – l'interazione tra movimento, visuali e forme – di modo che non asseconi più prospettive centrali ma esalti quelle accidentali. La parallasse diventa il modo in cui si può manifestare un'idea di spazio modernamente intesa, nella quale non si può rintracciare una struttura formale unitaria, centrata e orientata. Le rovine, nella modernità pittoresca, sono il paradigma di questa spazialità e del farne esperienza. Percorrendo gli interventi descritti nel capitolo 5, "Macchine del tempo. Il montaggio di percorsi e sequenze di spazi", si possono rintracciare diverse formule strategiche che, per raccontare le rovine, scelgono di dare un ruolo centrale al movimento nello spazio, all'esplorazione corporea del sito.

Il radicamento nelle radici pittoresche della modernità si conferma anche rispetto al tema delle atmosfere, ma con il superamento della concezione romantica della *Stimmung*. Il movimento è in effetti una componente della percezione, che è sempre atmosferica. Oltre ai dati motori, altre impressioni compongono il quadro sfaccettato della percezione; tra queste, si è analizzato quanto afferisce alla sfera dei dati di senso, affrontando il tema della materialità del progetto. La materialità, caratteristica legata a quantità e qualità della materia coinvolta, non coinvolge solamente la vista ma attiene alla percezione sinestetica, intrecciata con diverse sfere sensoriali in simultanea. Nel capitolo 7,

3. Cfr. P. Carter, *I mutevoli ideali dell'architettura moderna*, Il Saggiatore, Milano, 1965.

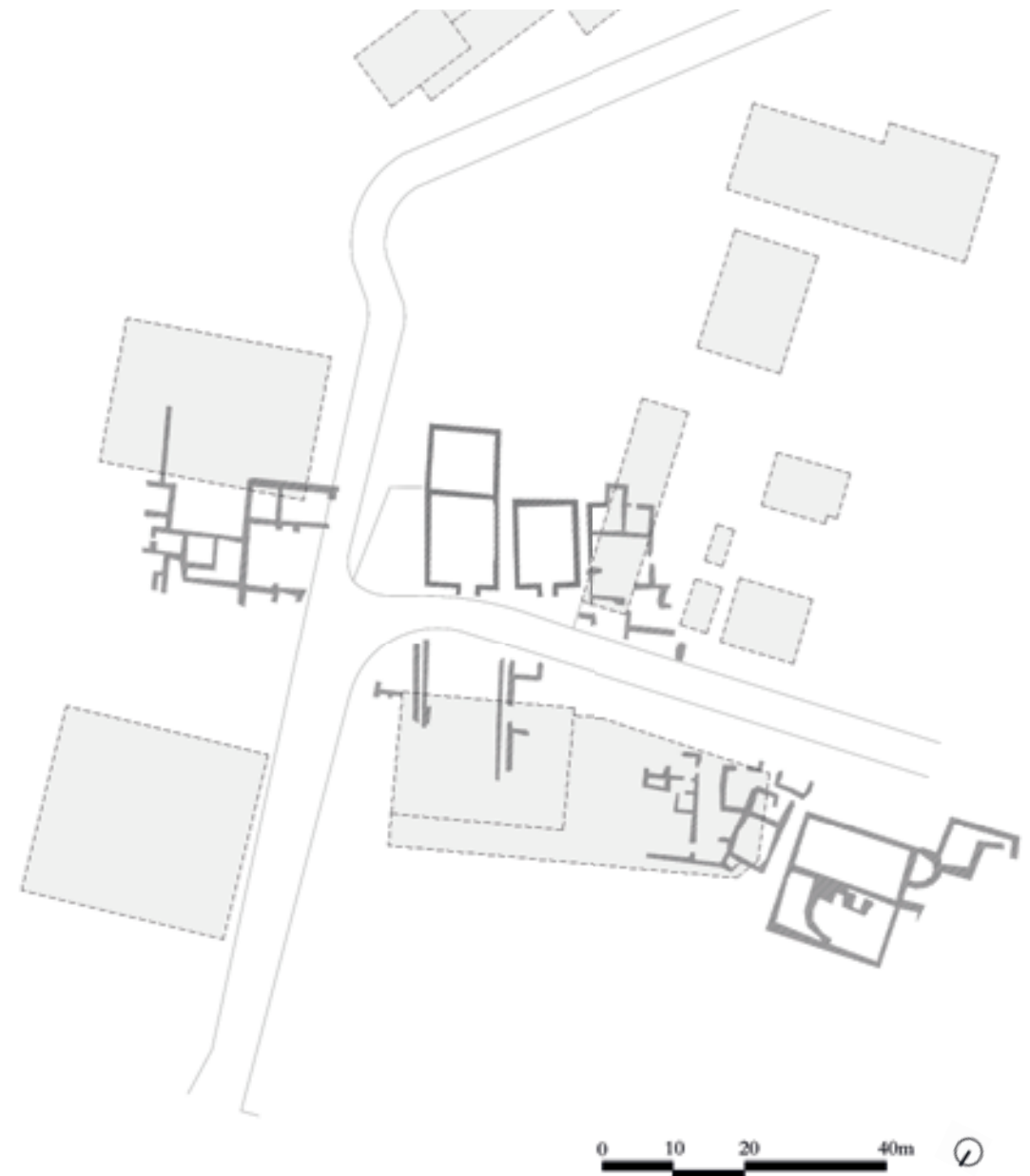
“Smaterializzazioni. Ricostruire il non più costruito” sono state descritte, a partire dai progetti, le diverse sfumature con cui quantità e qualità della materia ricostruita permettono di narrare quanto non c’è più.

Sinora le due tematiche sono state analizzate separatamente per riuscire a individuare con più precisione le strategie ricorrenti. A questo punto, sono stati selezionati tre progetti, estremamente noti e paradigmatici, ritenuti utili per esemplificare come sia possibile la costruzione di una messa in scena spaziale sulle rovine a partire dalla sinergia tra elementi generatori motori e sinestetici: la copertura degli scavi di Coira di Peter Zumthor, la musealizzazione del sito di Praça Nova a Lisbona ad opera di João Luís Carrilho da Graça e la sistemazione del sito archeologico di Can Tacò di Toni Gironès.

L’intervento di Zumthor a Coira ha fatto da capostipite a una strategia d’intervento trattata in precedenza⁴, utilizzando il dispositivo della copertura-scrigno a protezione dei resti. In questo caso il sito è di piccole dimensioni – una delle testimonianze disseminate sul territorio dell’urbanizzazione romana – e ciò che rimane sono solamente delle tracce di un’architettura non più esistente, difficilmente ricostruibile attraverso l’immaginazione, delle quali è richiesta la protezione.

La copertura-scrigno eretta sugli scavi si presenta come una ricostruzione astratta dei volumi romani. A differenza del contemporaneo intervento di Grassi e Portaceli a Sagunto, qui l’astrazione non sembrerebbe dipendere dall’analisi tipologica ma essere strettamente legata alle relazioni che l’edificio intrattiene con il suo intorno, con la luce, con i visitatori. È un’astrazione radicata nella realtà materica delle cose. I parallelepipedi di Zumthor sono materializzazioni che rendono comprensibile, all’esterno, la posizione e lo spazio occupato dalle antiche strutture, senza mimarne le fattezze architettoniche. Oltre che la purezza dei tre volumi, anche la materialità essenziale e omogenea dipende da questo posizionamento concettuale: la struttura lignea è rivestita da una fitta cortina di lamelle di legno che impedisce di vedere il contenuto di queste ‘scatole magiche’ mentre consente il passaggio di luce e aria. La scelta riecheggia simultaneamente ne-

4. Si veda il paragrafo 5.3 Ripercorrere luoghi ricostruiti.



Inquadramento dei resti di Coira nel contesto urbano contemporaneo.

gli interni, dove le stesse pareti leggere e permeabili collaborano alla messa in scena di un’atmosfera intima e senza tempo.

Il passaggio fisico all’interno dell’edificio avviene attraverso un dispositivo spaziale di soglia chiaramente distinto e identificabile per le sue caratteristiche formali e materiche. Il passaggio, compreso, al mondo interno dello scavo viene poeticamente sospeso nell’aria: la

soglia si protende all'esterno attraverso un'estrusione in fogli di acciaio; sollevata da terra quanto l'altezza di un gradino, costituisce una mediazione spaziale e luminosa tra interno ed esterno che coinvolge l'intero corpo del visitatore.

Una volta dentro, è possibile attraversare longitudinalmente gli ambienti percorrendo una passerella sollevata di circa un metro dalla quota archeologica. La passerella prosegue volumetricamente quanto avviato con la soglia, attraversando, indifferente, i tre volumi. Da questo percorso sollevato fisicamente e concettualmente dal piano archeologico, è possibile scendere per completare l'esplorazione degli ambienti con un movimento non obbligato alla quota del terreno e dei resti, dove sono collocate le teche che espongono i reperti ritrovati.

L'interno vive di un senso di intimità, di magica calma e protezione alimentato dai materiali caldi, i suoni ovattati, la luminosità diffusa. Sulla copertura tre alti lucernari di acciaio, uno per ciascun ambiente romano, amplificano la luce naturale. Alle pareti la porzione inferiore dei muri in lamelle di legno è coperta da una schermatura nera: ciò impedisce un rapporto visivo diretto con la quota stradale se non in alcuni punti precisi, dove grandi bucatore si aprono all'esterno come schermi, facendo irrompere il tempo presente all'interno di quello passato.

Il progetto di Zumthor riesce a integrare le esigenze di protezione del manufatto con il racconto del suo ruolo alla scala urbana, senza scimmiettare sagome e volumi antichi, e la sua efficacia comunicativa e poetica negli interni. L'impostazione dei percorsi e delle sequenze di spazi è basata su un duplice registro, quello lineare e sospeso da terra, rivolto alla visione dei resti come testo storico, e quello del movimento terrestre libero da impedimenti. La scelta dei materiali, tra i quali consideriamo anche la luce, ha un ruolo narrativo di tipo atmosferico che permette di entrare in contatto con la dimensione domestica dell'antica struttura ma anche con quel senso del tempo, quella durata, che certi luoghi possiedono quasi magicamente. Dietro tale magia c'è in realtà l'abilità dell'illusionista, che compresi i meccanismi di funzionamento della percezione, è in grado di innescare lo stupore a partire dalle manifestazioni fisiche della realtà e dalla loro precisa predisposizione.



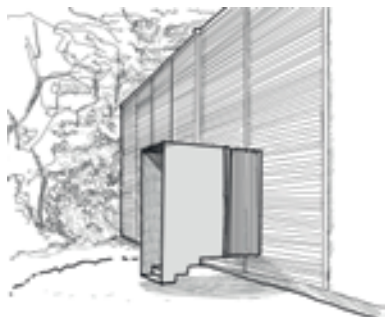
Pianta dell'intervento di protezione di alcuni resti romani a Coira ad opera di Peter Zumthor.



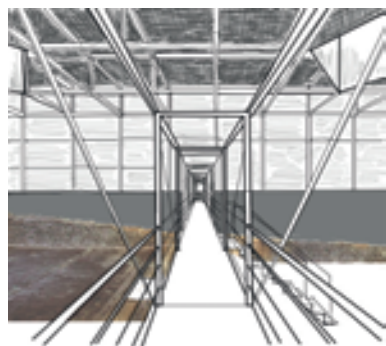
Curiosità.
Che cosa è
quella strana
costruzione lì
dietro l'angolo?



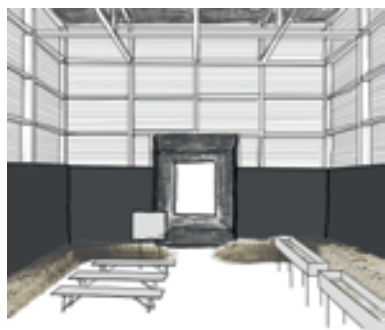
Attrazione.
Dal volume
compatto
fuoriesce
qualcosa, forse è
l'ingresso.



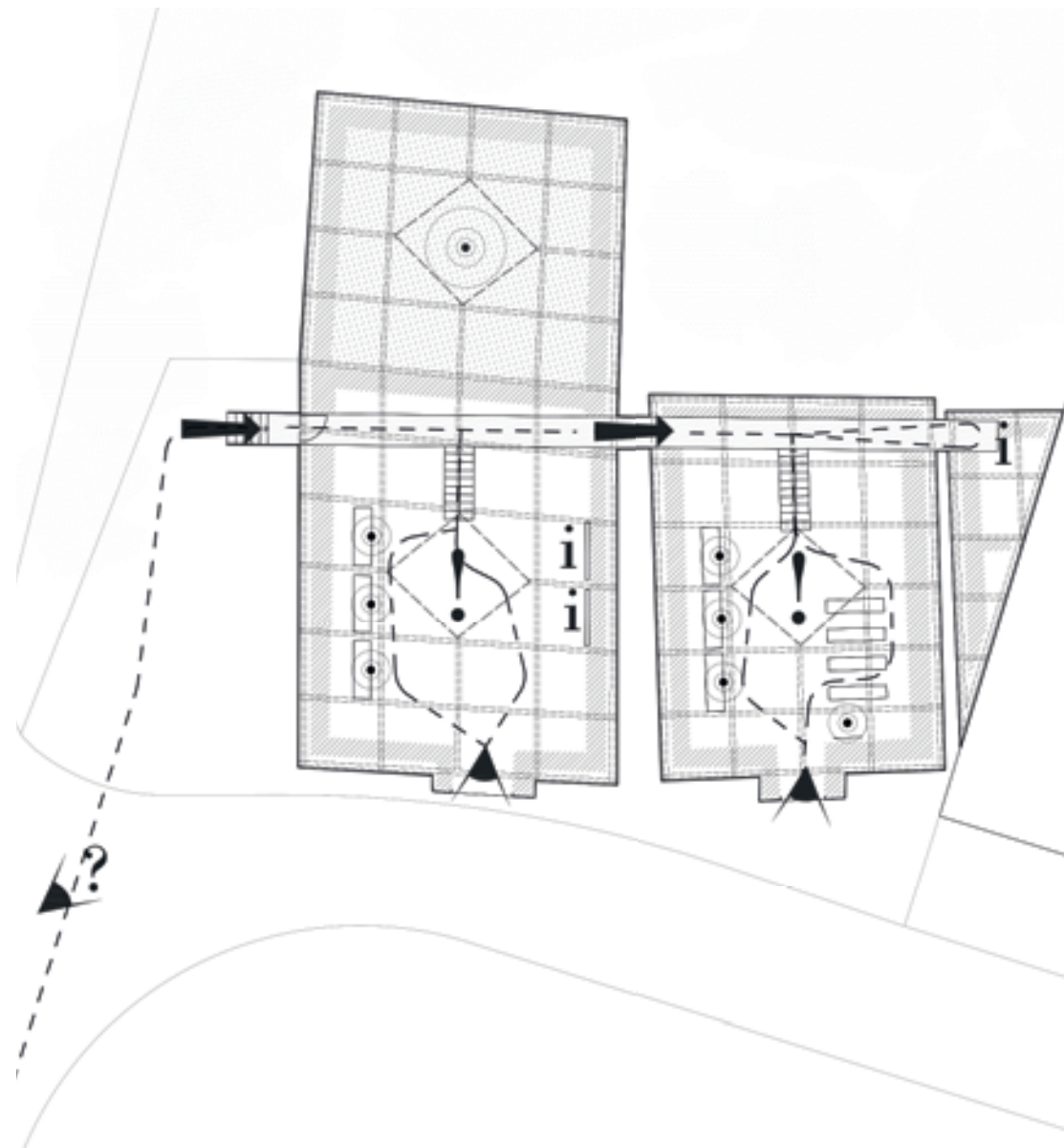
Soglia.
Sembrebbe una porta
di accesso, è in acciaio
e sospesa da terra,
devo percorrere quattro
gradini attraverso a
questo passaggio per
entrare.



Mistero.
L'interno è
abbastanza
buio, so che
devo percorrere
questa passerella
per esplorare la
costruzione ma
intanto vorrei
scendere e vedere
cosa c'è qui.



Scoperta.
La stanza mi fa capire
la conformazione gli
ambienti della domus
antica. La luce scende
dall'alto ma una finestra
in fondo mi attrae e
mi riporta alla città
contemporanea.



Analisi della
sequenza di arrivo e
percorso all'interno
del padiglione di
protezione degli scavi
di Coira.
Dettaglio degli
accostamenti materici
di progetto.

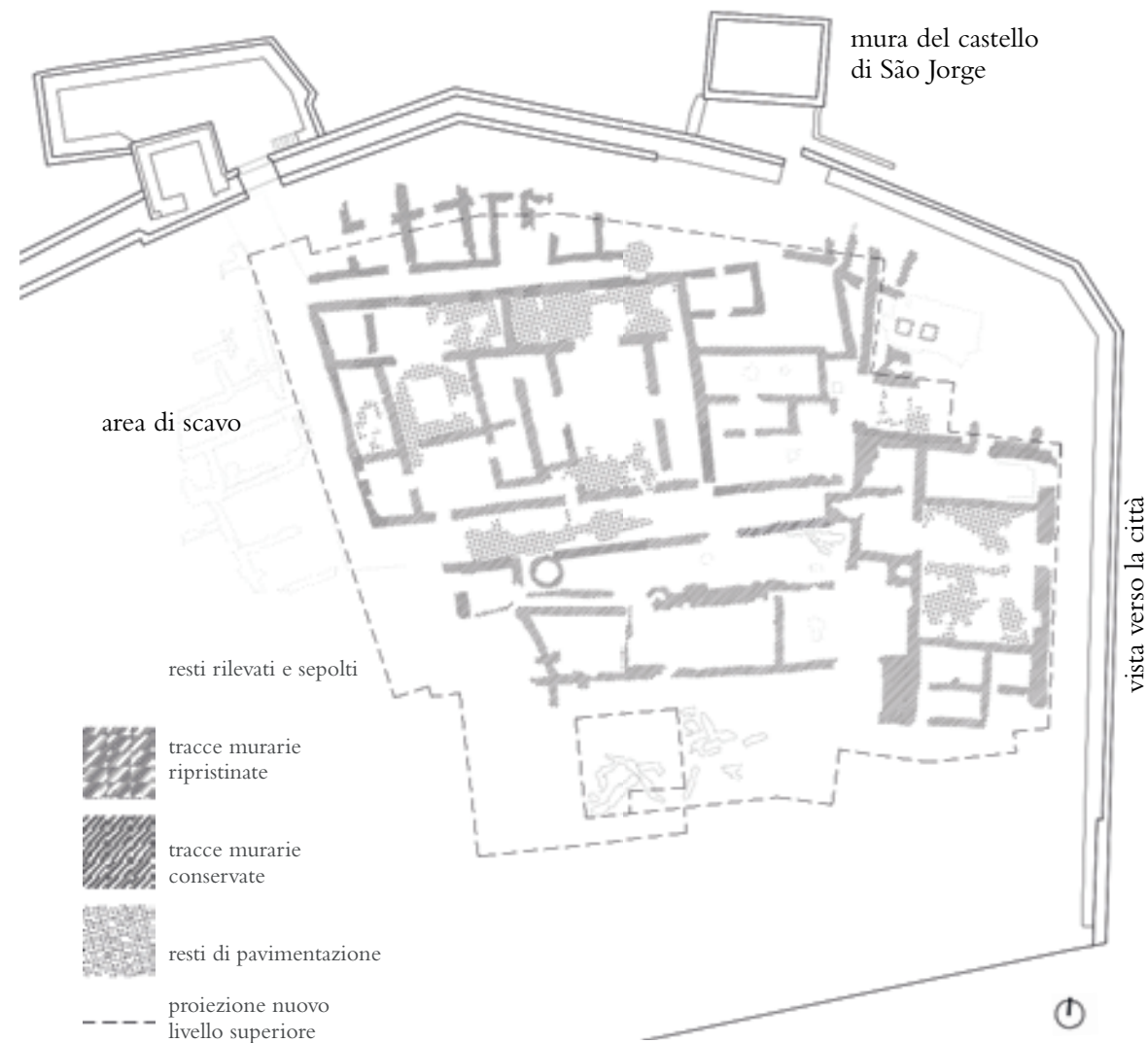


Nel caso dell'intervento sul sito di Praça Nova (2008-10) di Carrilho da Graça, la musealizzazione si articola mediante due dispositivi: un recinto in corten che si svolge come un nastro a definire il perimetro del sito, e, nuovamente, delle masse stereotomiche che proteggono una porzione dei resti a evocarne le antiche volumetrie.

Il sito si trova nella 'nuova piazza' del Castello di São Jorge, luogo del primo insediamento umano noto di Lisbona, ed è testimonianza delle diverse fasi storiche di antropizzazione dell'area: l'insediamento dell'età del ferro, le tracce dell'occupazione musulmana, alcune edificazioni medievali e un palazzo del XV secolo. Mentre i relativi reperti sono stati messi al riparo all'interno del castello, il sito archeologico, spoliato degli oggetti che ne testimoniavano l'uso come luogo di vita, è stato oggetto di un intervento protettivo. Il progetto avrebbe potuto essere composto da una semplice copertura che andasse ad inglobare i 3500 mq di superficie di scavo: soluzione che avrebbe omogeneizzato le epoche, presentando al visitatore un insieme di resti di mura e pavimentazioni indistinguibili. L'intervento, al quale ha collaborato anche lo studio di architettura del paesaggio Global di João Gomes da Silva, dimostra invece una grande sensibilità nei confronti della distinguibilità delle fasi storiche, ruotando attorno alla valorizzazione del sito in quanto palinsesto.

Il nastro perimetrale, un'incisione precisa,⁵ recinta lo scavo, proteggendo i visitatori con un parapetto in corten che si interrompe in tre punti, permettendo di infilarsi tra le sue pieghe: scendendo i primi cinque gradini ci si ritrova alla quota archeologica più recente, quindi altri sette gradini conducono alla quota medievale. Dall'interno, il perimetro in corten assume altezze diverse e, riavvolgendosi su se stesso definisce degli spessori nei quali vengono inglobate e protette alcune delle tracce più recenti. Verso nord, il nastro si ripiega per proteggere una pavimentazione musiva risalente al palazzo del XV secolo resa visibile, nonostante la scomoda posizione, dal posizionamento strategico di uno specchio. A sud, il nastro accoglie i resti dell'insediamento dell'età del ferro, e, assumendo lo spessore necessario alla loro protezione, forma una scatola tagliata orizzontalmente da una fenditura: mano a mano che si scende, il taglio raggiunge l'altezza degli occhi,

5. João Luís Carrilho da Graça. 2002-2013, "El Croquis", 170, 2014, p. 191.



Planimetria e fotografia dell'area archeologica di Praça Nova a Lisbona prima della sistemazione.

invitando il visitatore a muoversi attorno al volume e sbirciare al suo interno. Così, il nastro di corten si configura a tutti gli effetti come una membrana, un'interfaccia porosa che si colloca tra tempi e spazi differenti e che guida il percorso di visita amplificando il passaggio al tempo del sito archeologico.

La differenza di quote e la complessità del *campo archeologico*⁶ si manifesta in continue variazioni geometriche e altimetriche che interagiscono con il corpo del soggetto: è attraverso l'esplorazione, non solo tramite la visione statica, che il visitatore prende coscienza della complessità della stratificazione del sito. A terra, gli strati archeologici, come su piattaforme collocate a diverse altezze, sono differenziati dalla colorazione del terreno: la quota del periodo dell'occupazione islamica si distingue dalle altre per l'uso di terra stabilizzata ocra in luogo di quella bruna, mentre i camminamenti esterni al perimetro di scavo sono realizzati in pietra basaltica. Ai diversi livelli, la nettezza materica del corten è sfruttata per rendere riconoscibile l'apparato didattico e informativo: totem e riproduzioni planimetriche sono intagliati nello stesso materiale, mentre in alcuni 'tasselli', saggi dei resti medievali collocati ad est, il corten riveste il risvolto dello scavo. Il nero del basalto, la terra della sabbia stabilizzata e l'ossido rosso dell'acciaio, in contrasto con il verde dei pini e degli ulivi selvatici circostanti, formano un'oasi in cui le diverse epoche si confrontano con il paesaggio naturale e antropizzato della Lisbona contemporanea, dominato dalla collina.

In mezzo a queste cromie naturali, si staglia per contrasto un oggetto bianchissimo e astratto. La zona centrale del sito è infatti occupata dalla massa stereotomica sospesa, che protegge le vestigia delle strutture domestiche musulmane. La scelta di questa copertura è finalizzata alla riproduzione dell'esperienza spaziale della struttura residenziale

6. «Usando la nozione di “Campo Archeologico” si isola una parte di un corpo, entrando, tagliando ed esponendo al tempo presente diversi tempi profondi e antichi. Il nostro compito è consistito nel riflettere su questo problema spaziale di contraddizione geometrica e altimetrica proponendo un quadro architettonico e paesaggistico che rendesse comunicabile e tangibile questa complessità». J. Gomes da Silva, *Musealization of the archeological site – 'praça nova' são jorge castle*, <http://www.gap.pt/project/sao-jorge-castel/> (08/03/2021), t.d.a.



0 5 10 20m

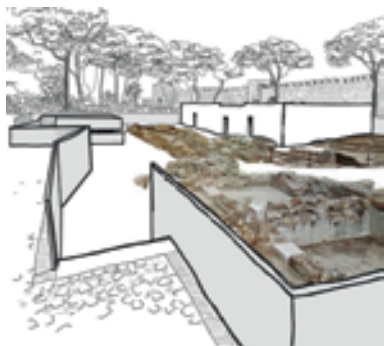
Planimetria del progetto dell'area archeologica di Praça Nova a Lisbona.

Vista che mette in evidenza il nastro di recinto e il volume bianco della casa araba.

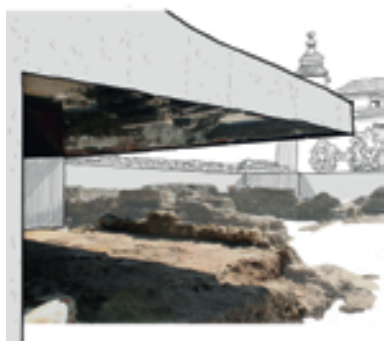
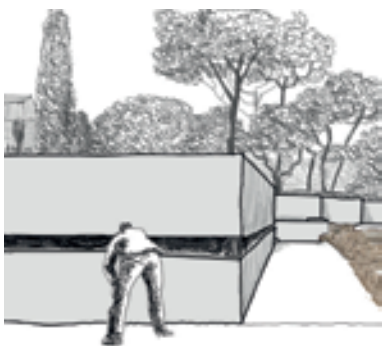




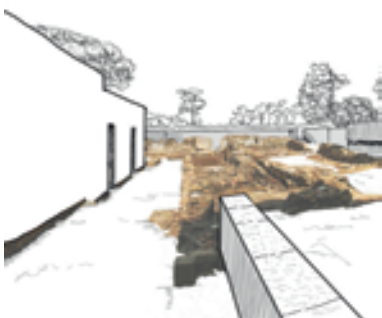
Orientamento.
Un recinto di corten circonda gli scavi, come faccio a scendere?



Discesa.
Girando attorno ho trovato un'apertura nel recinto e finalmente posso scendere. Chissà cosa c'è dentro la costruzione bianca.



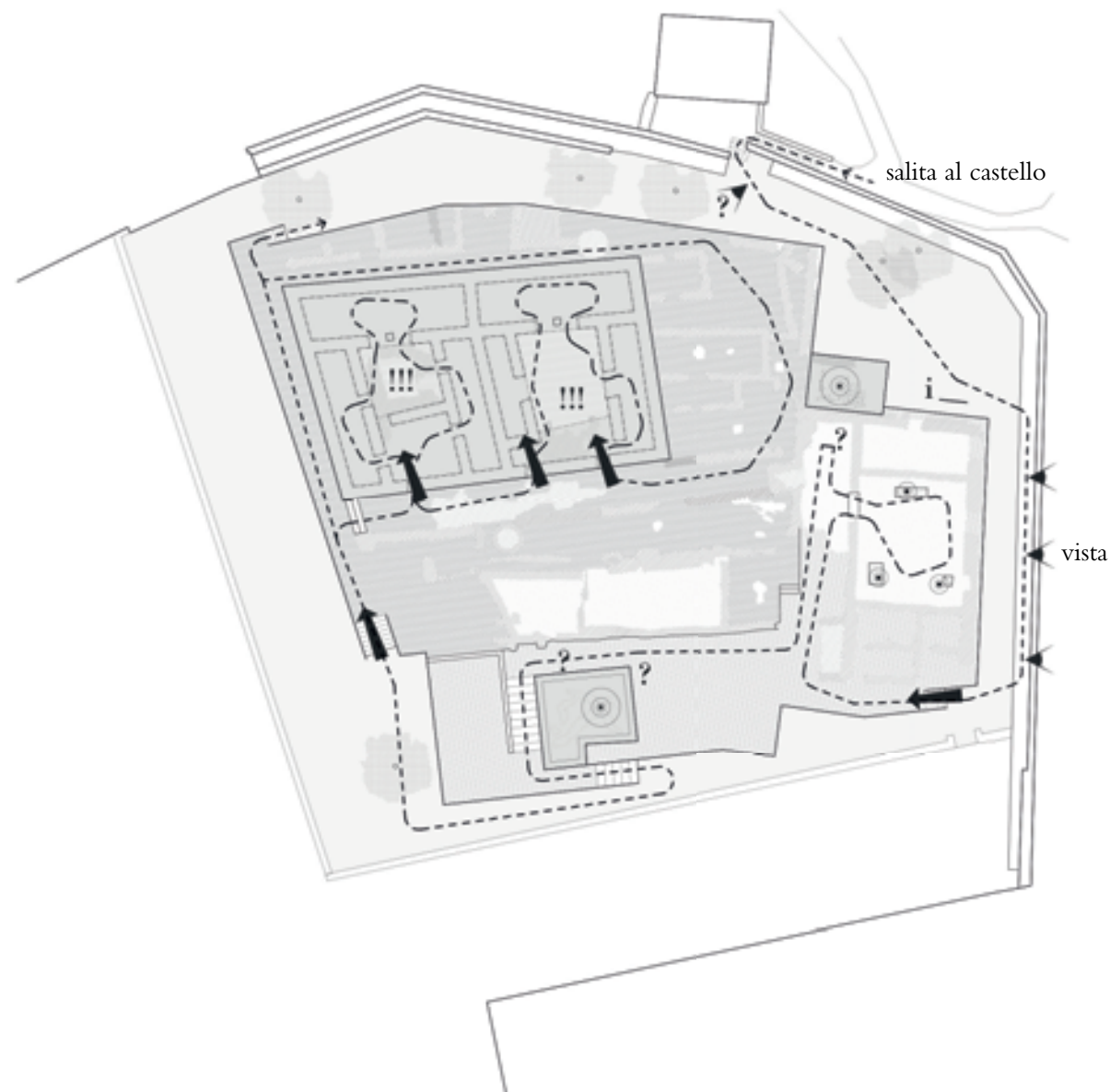
Stupore.
Il recinto non circonda solamente gli scavi, in alcuni punti ripiega e come per magia protegge e rivela alcuni resti più preziosi. Mi piego per guardare



Attrazione.
Il volume bianco si staglia nettamente tra gli scavi, vorrei entrarci.



Comprensione.
Dentro sono in un edificio che sembra sospeso sui resti antichi.. allora queste tracce erano una casa con dei patii!



Analisi della sequenza di movimento all'interno dell'area archeologica di Praça Nova a Lisbona e dettaglio sugli accostamenti materici.



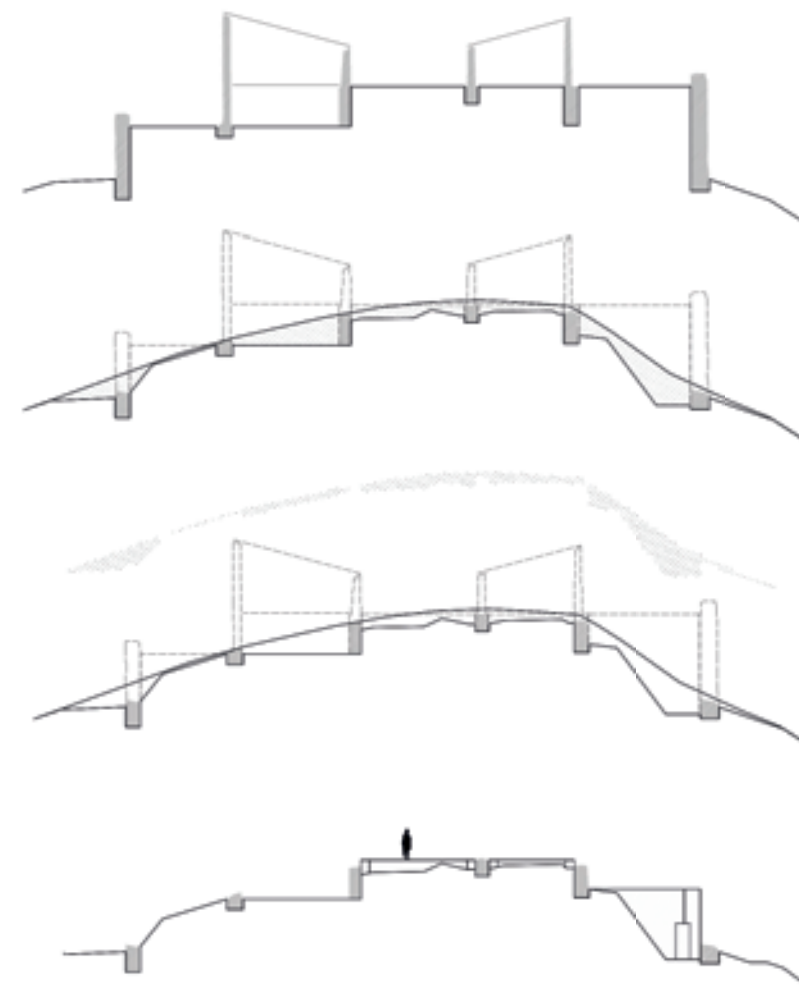
scoperta: una serie di stanze indipendenti sistemate attorno al cortile centrale, che provvedeva a fornire luce e aria agli ambienti. La ricostruzione, dichiaratamente astratta e scenografica, fluttua sopra le fondazioni dei muri originali grazie a un 'trucco' che la fa apparire sospesa: un giunto d'ombra – rapporto che si inverte, a contrasto, con l'illuminazione notturna – che ne dichiara l'alterità rispetto all'antico⁷. La luce del sole filtra zenitalmente attraverso i pannelli di policarbonato sorretti da travetti lignei, generando una luminosità diffusa e omogenea, un'atmosfera mediterranea.

In questo esempio, i due dispositivi citati permettono di esemplificare la maniera limpida le due lenti di analisi utilizzate nei capitoli 5 e 7. Il dispositivo del nastro ha l'evidente ruolo di impostare un movimento di scoperta spaziale, lavorando sul montaggio di percorsi e sequenze di spazi come una giocosa 'macchina del tempo'; integrato con la pavimentazione colorata, svolge altresì un ruolo protettivo e comunicativo-informativo. D'altra parte, il volume bianco di copertura fornisce una lettura testuale dell'antica casa moresca, lavorando con un'analogia a contrasto, e così assumendo anche un ruolo atmosferico, costruendo uno spazio di meditazione.

Il ruolo dei rapporti con il contesto, già forte nei due esempi appena ripercorsi, è ancor più presente nel progetto di Gironés per il sito di Can Tacò (2008-12). Qui i resti di una dimora nobile del II secolo a.C. dominano il paesaggio circostante da un'altura: la localizzazione della costruzione – probabile residenza di qualche personaggio romano di potere – appare strategica, presumibilmente correlata al passaggio della futura Via Augusta. La collina sulla quale si trovano i resti è la più piccola delle tre che compongono il monte Tres Creus e domina la zona pianeggiante di confluenza del fiume Congost con il fiume Mogent: un luogo privilegiato per la sorveglianza e il controllo delle infrastrutture che percorrono il corridoio naturale del Vallès.

Il progetto di Gironés ha saputo captare sapientemente l'importanza dei rapporti paesaggistici per la natura di questo luogo. Seppure oggi

7. La ricostruzione tocca terra solo in sei punti, laddove i resti dei muri originali non sono conservati, e a partire dai sei supporti è sostenuta da una struttura di travi parete in acciaio che corrono all'interno dei muri perimetrali e non della costruzione.



Sedimento di tempo sull'area archeologica di Can Tacò.

La prima fase di vita:
- La villa nel II secolo
- Abbandono, crollo, scomparsa.
La seconda vita:
- Rivelazione
- Riutilizzo del deposito materico per ricomporre il negativo degli ambienti.

il territorio della valle appaia certamente diverso da come doveva essere due millenni fa, il progetto abbraccia ugualmente insediamenti industriali, colline e centri abitati. Assumendo il senso di paesaggio affermato dalla Convenzione Europea del Paesaggio⁸, i rapporti paesaggistici sono legami tessuti tra persone e porzioni di territorio, e il paesaggio non rimanda all'estetica del bello ma all'estetica come percezione e interazione. La collina di Can Tacò vive dei suoi rapporti con il territorio, degli sguardi che da valle si rivolgono a tale presidio e che dall'alto osservano gli spazi circostanti. Avendo come obiettivo principale la tutela di un patrimonio archeologico, il progetto riesce a

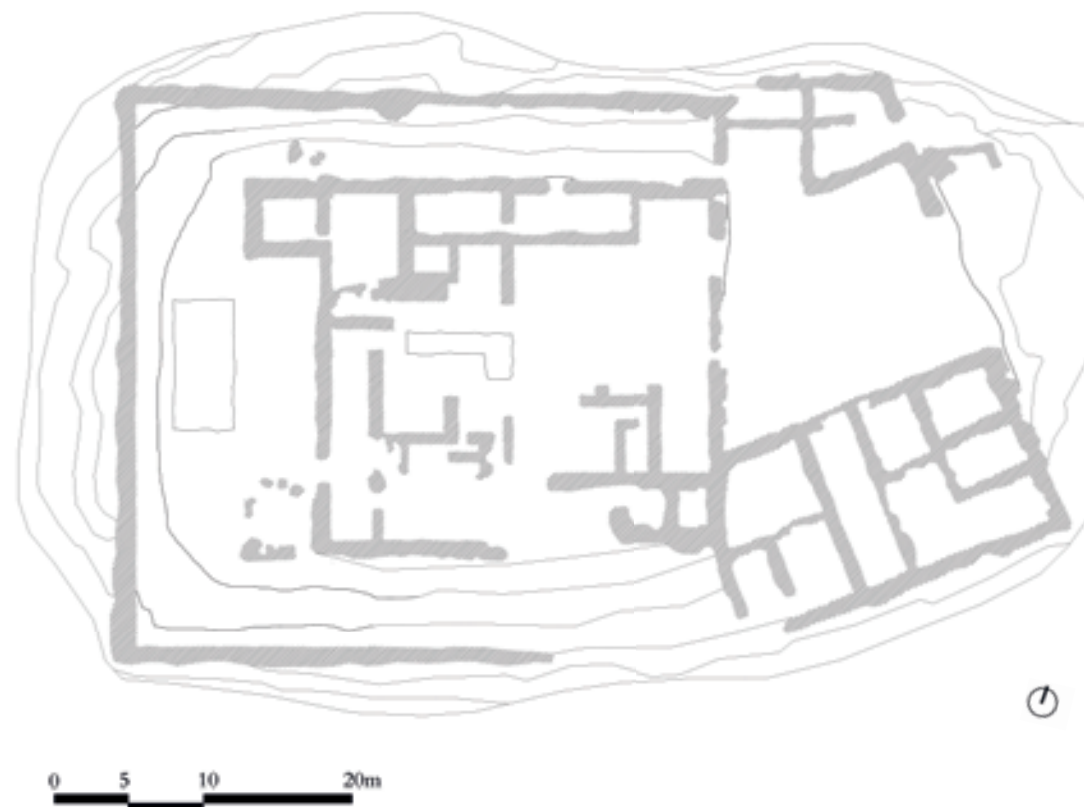
8. Si veda il paragrafo 3.2 Tutelare l'immateriale, conservare la materia, valorizzare l'esperienza.

valorizzare anche quello paesaggistico. In verità, non si tratta di beni distinti ma sinergicamente intrecciati: tutelare il sito archeologico e valorizzarlo in questo caso vuol dire rendere manifesti i suoi rapporti con il paesaggio circostante.

Dalla valle, alzando gli occhi alla collina, una torre ricostruita nella sagoma attraverso tubi d'acciaio costituisce un punto di riferimento alla grande scala. Una volta raggiunta la collina però l'orientamento cambia e la torre non è più visibile. Da qui, il percorso di visita del sito archeologico è legato all'attraversamento del parco naturale ospitato sul rilievo, che include sentieri e zone dedicate ad attività diverse. La prima stazione che si incontra nella salita verso il sito è una sala polivalente incastonata nel dislivello del terreno, contenuta tra muri di gabbioni metallici e ardesia. Dinanzi e sopra alla costruzione delle terrazze panoramiche permettono di lanciare uno sguardo alla vallata prima di procedere con il proprio cammino. Lungo il percorso sono ricavate delle vere e proprie 'stanze' a cielo aperto; la prima che si incontra è l' 'aula del bosco', una piccola radura che contiene una modesta cavea destinata ad attività scolastiche. Procedendo con il cammino, si supera il cancello che delimita la vera e propria area archeologica. Sulla destra si raggiunge la cosiddetta 'aula di archeologia', uno spazio per laboratori di scavo costituito da una vasca di sabbia che contiene la replica di due stanze dell'insediamento a grandezza naturale. Camminando per quaranta metri all'ombra della piccola foresta di querce e lecci si raggiunge la prima piattaforma in gabbioni che segna l'arrivo all'antica costruzione romana.

Durante le indagini archeologiche, i sedimenti che, con il passare del tempo, avevano inghiottito la costruzione sono stati selezionati e ordinati per poi essere recuperati al fine di realizzare una serie di terrazzamenti tra le vestigia delle mura. Ghiaia e roccia, riordinate in gabbioni di rete d'acciaio, permettono di camminare nel sito e scoprirne le tracce, una topografia sepolta dal tempo che ora galleggia tra i nuovi volumi emergenti. I materiali dell'intervento contemporaneo sono quindi costituiti da materia antica, ardesia composta a secco. Originariamente incorporati in trincee variamente profonde, i muri antichi erano fondati su scavi nella roccia naturale⁹ e sono ora incap-

9. Cfr. J. Guitart Duran e E. Rodrigo Requena, *El asentamiento romano de Can Tacó*



Planimetria dei resti di Can Tacó.

sulati nei nuovi gabbioni che, sovrapponendosi alle trincee, rafforzano e tutelano la preesistenza. Con un gioco di negativi tra pieni e vuoti, lo spazio cavo delle antiche stanze viene riempito dai resti nei gabbioni, mettendo in risalto come negativi del pieno gli antichi muri. La struttura era dotata di elementi difensivi come il muro perimetrale e le torri che fiancheggiavano la porzione sud del fabbricato residenziale, identificate da solide fondamenta a pianta quadrata. Una delle torri è evocata attraverso la realizzazione di un baldacchino in tubolare di acciaio corten, incaricato di costruire le relazioni paesaggistiche più forti, come una finestra sull'antico che permette di selezionare sguardi sul paesaggio circostante. Due coperture ribassate – alla quota della piattaforma alta – proteggono gli ambienti più fragili, come quelli dell'antica cisterna. L'acciaio appare nuovamente negli esili ferri

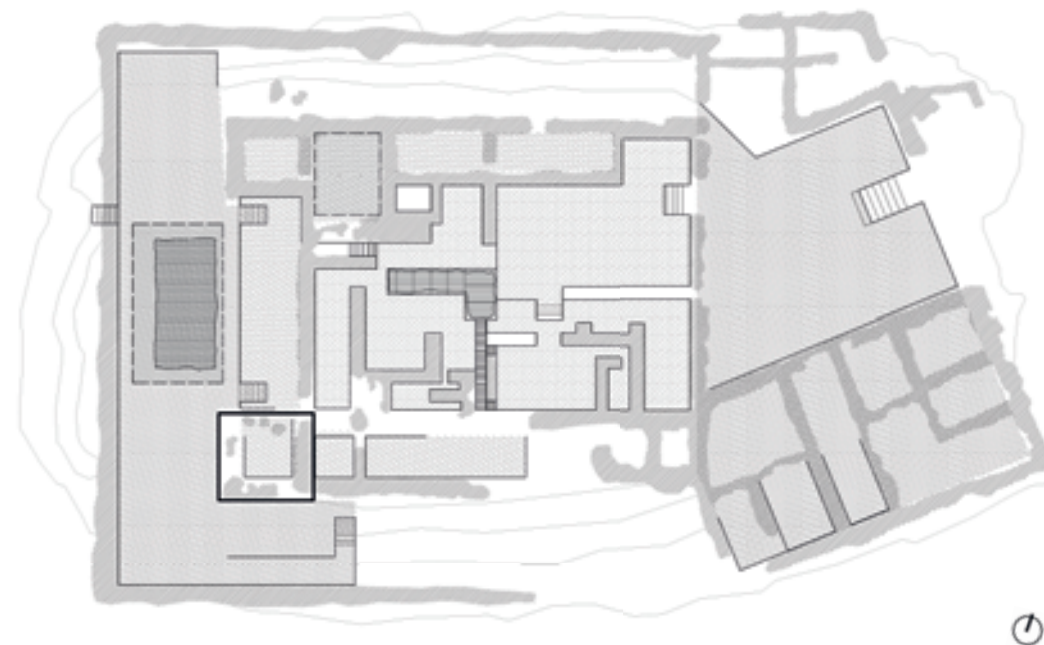
(*Montmeló-Montornés del Vallès, Barcelona*) en el contexto de los asentamientos postnumantinos de Cataluña, in "Centro y periferia en el mundo clásico", Atti del XVIII Congreso Internacional Arqueología Clásica, vol. 2, Merida 2014, pp. 1695-1699.

ripiegati e costruire parapetti e volumetrie smaterializzate, a contrasto con la dura concretezza della pietra.

Attraverso lo spazio donato all'esperienza, si compone un tempo di contemplazione, un rallentamento di ritmo: l'esplorazione, basata sul movimento, è cadenzata da velocità di attraversamento diverse, punti di pausa e intermezzi. Anche qui un elemento di particolare interesse è costituito dal dispositivo di soglia, il passaggio dal tempo del quotidiano a quello del sito archeologico, una 'camera di decompressione' che si costruisce automaticamente nel predisporre l'attraversamento del piccolo bosco per raggiungere la collina degli scavi. Altro dispositivo significativo è la torre smaterializzata, un elemento nodale che si incarica della rivelazione delle relazioni con l'ambiente, traguardando l'intera valle.

Per Gironès la configurazione di spazi da abitare, nel rapporto con l'archeologia, si traduce nel disegno di *topografie nel tempo*¹⁰: atto del misurare lo spazio e tracciamento di spazi di vita entro quelli segnati dal tempo. In questo, come negli altri due progetti ripercorsi, il tempo diviene uno dei materiali che compongono il progetto: non solo nel legame tra materia, nuova ed antica, ma anche tra soggetto e luogo. Il tempo si fa spazio prima di tutto nella forma della patina che accomuna il rudere ai metalli ossidati, ai materiali segnati dallo scorrere delle stagioni; quindi nell'assenza e l'evocazione smaterializzata; infine nella costruzione ritmica che riguarda l'attraversamento fisico degli ambienti, attraverso compressioni e dilatazioni, pause e intermezzi, cambi di quota e di scenario, inviti al movimento. In questo modo, il tempo diviene *durata* e coinvolge l'uomo, il contesto, le rovine e la nuova costruzione come un ecosistema, un assemblaggio di elementi in cui il tutto è maggiore della somma delle sue parti. Questa totalità costruisce in effetti quella narrazione dell'antico che potrà suscitare meraviglia, stimolare domande, trasformarsi in un ricordo e invitare al ragionamento e, da qui, farsi memoria.

10. La definizione è dello stesso Gironès e omaggia chiaramente il celebre scritto di Dimitris Pikionis "Συναίσθηματική Τοπογραφία", tradotto come "topografia sentimentale", nella traduzione inglese dell'Architectural Association o "topografia estetica", nella traduzione italiana di Monica Centanni. Cfr. Toni Gironès, *Topografías en el Tiempo. La experiencia de la arquitectura*, "El Croquis", n. 189, 2017, pp. 208-212.



0 5 10 20m



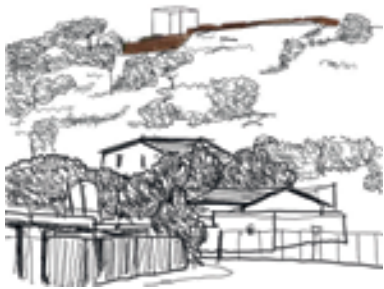
Planimetria del progetto di sistemazione e valorizzazione dei resti di Can Tacò.

Il sito prima dell'intervento, vista da ovest.

Vista da sud-est dell'intervento completato.

Nelle pagine successive: Analisi della sequenza di arrivo e movimento all'area archeologica di Can Tacò.





Orientamento.
Dalla valle alzando lo sguardo si vede una sorta di torretta sulla collina di Montmelò.



Ascesa.
Salendo verso la collina un edificio si presenta di scorcio.



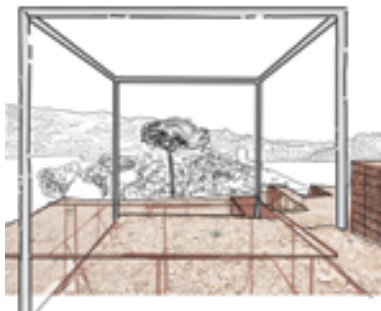
Davanti all'edificio si apre il panorama verso la valle.



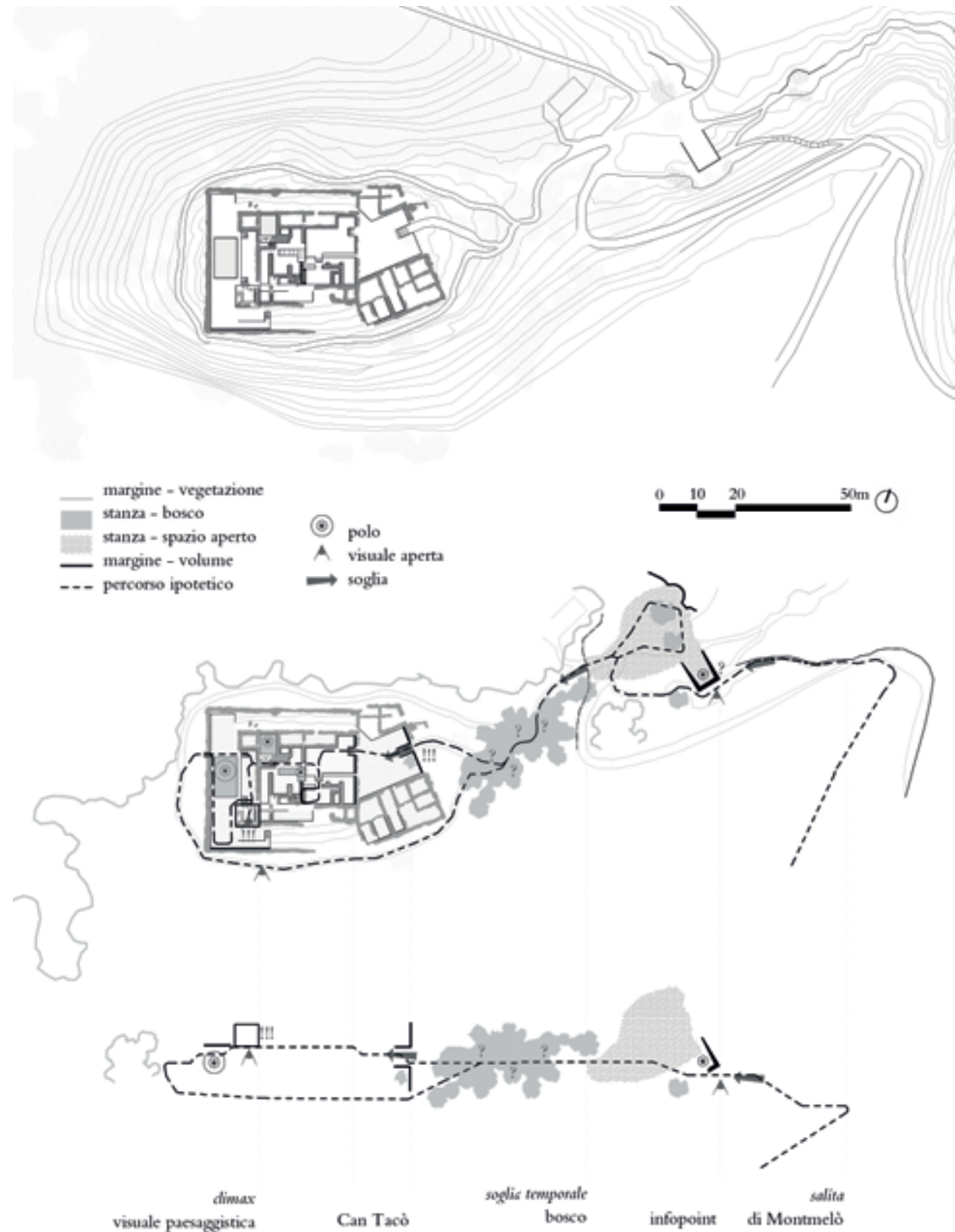
Soglia.
Proseguendo, si attraversa un piccolo bosco. I suoni cambiano, dove sono? Dov'è la torretta?



Finalmente arrivo al sito, dei gradini mi invitano a salire e conquistare una serie di piattaforme.



Conquista.
Le piattaforme sono le stanze dell'antica costruzione. Procedo come attratto verso la torretta che incornicia il paesaggio circostante.



8.2 Un tentativo di risposta. Progettare per il vissuto

Dopo aver ripercorso la natura sfocata del concetto di rovina e averla legata agli sviluppi del rapporto con il patrimonio, la prima parte della tesi si chiudeva con l'interrogativo "Come progettare la memoria?", prendendo in considerazione le difficoltà legate allo sfruttamento dei siti archeologici rispetto ai temi di ricordo individuale e memoria collettiva. La risposta ipotizzata supposeva la necessità di coniugare le contemporanee – e contraddittorie – esigenze di turismo e tutela con la predisposizione di esperienze autenticamente vissute, affermando l'importanza della dimensione affettiva ai fini della costruzione di una memoria dei luoghi. La dimensione affettiva delle esperienze personali ha infatti la capacità di rafforzare il ricordo e la memoria e può essere stimolata attraverso la predisposizione dello spazio. A partire da questa premessa, sono state approfondite alcune di quelle caratteristiche spaziali che sono in grado di stimolare con più forza rispetto ad altre il coinvolgimento affettivo del visitatore: gli inviti al movimento e la ricostituzione materica. Facendo leva su tutti questi aspetti, attraverso delle operazioni strategiche, si può costruire una messa in scena spaziale che è in grado di suscitare il coinvolgimento e la *presenza* del visitatore.

Con *presenza* si intende l'essere assorbiti dal *qui e ora*: l'essere in una specifica *situazione*, immersi nella *durata* della percezione, un tempo vissuto che è istantaneo, continuo e sincronico, fuori dai cardini. Il tempo del soggetto è sempre simultaneamente passato e futuro, mentre il presente è quel *qui e ora* che costantemente sfugge. Non solo nella percezione riflessiva, ma anche in quella preriflessiva e attuale nell'istante, il soggetto vive continuamente porzioni di tempi futuri e passati: mentre agisce, prefigura il movimento e le azioni che compirà, mentre prosegue le azioni già compiute e rivive emozioni e momenti passati che risuonano con quello presente.

La memoria è un fattore costantemente attivo nel nostro presente, solo una porzione di memoria si può attivare e ripercorrere consapevolmente perché essa è costantemente attiva e *incarnata*. Tale incarnazione – *embodiment* – è possibile perché mente e corpo vissuto non sono entità astratte e separate ma coincidono in ogni istante, e in questa unità si colloca anche la memoria. Qualsiasi esperienza

permane quindi nella forma di un'impronta che può essere ricalcata e rivissuta più o meno consapevolmente, e che persiste, anche se silente: l'*engramma*¹¹. Come le tracce archeologiche non sono rappresentazioni di un'unità perduta dell'architettura ma sono i resti lasciati dal susseguirsi degli eventi, l'*engramma*, la traccia mnestica «è sempre un resto di eventi passati, non un'immagine o un segno di un oggetto»¹². Gli eventi e le esperienze lasciano in noi i ricordi nella forma di scie luminose che possiamo inseguire o che si illuminano quando ne ripercorriamo involontariamente il cammino. Così, la memoria si costruisce costantemente e rivive costantemente.

Possiamo forzarci a definire e strutturare analiticamente la memoria come un archivio e un magazzino: un luogo da consultare dotati di mappa, nel quale innalzare un castello composto da stanze nelle quali ritrovare, ordinati, nozioni ed eventi. Tuttavia, prima dell'analisi e della catalogazione disciplinata avviene un immagazzinamento inconsapevole: uno spostamento dallo spazio vissuto a quello mnemonico che non dipende dal passaggio dallo spazio del vivere immediato dell'"Io" a quello riflessivo e analitico del "Me". Questa archiviazione è più o meno forte e radicata in base alla densità e l'intensità delle emozioni coinvolte. Ricordiamo con facilità un momento nel quale il cuore ci ha battuto forte; è più comune che ricordi passati molto intensi riemergano alla mente a partire da stimoli; o ancora, più sottilmente, alcuni ambienti, oggetti, situazioni e sensazioni hanno il potere di farci sentire in un certo modo perché il nostro corpo ha ricordo di situazioni analoghe. Il legame tra spazio, memoria e sensazioni è molto forte:

La relazione tra la presenza temporale del soggetto e lo spazio che incontra è collegata alla situazione, ed è proprio attraverso l'azione sulle situazioni che emergono negli ambienti che chi progetta è in grado di orientare la presenza temporale del soggetto. Si tratta, in altre parole, di "mettere in scena" determinate condizioni, attraverso la configurazione degli ambienti, tanto da indurre il soggetto a raggiungere uno stato corporeo paragonabile ad esperienze pregresse.¹³

11. Dalla definizione proposta nel 1908 dal neurologo Richard Semon.

12. E. Straus, *Sulle tracce mnestiche* (1960), in *Forme dello spazio, forme della memoria*, a cura di F. Leoni, Armando Editore, Roma 2011, p. 100.

13. Cfr. De Matteis, op. cit. p. 137.

Ciò vuol dire che attraverso la configurazione dello spazio si possono indurre sensazioni derivanti dal quanto già vissuto, ma anche stimolare l'immagazzinamento di ricordi attraverso nuove emozioni. Una capacità intuitivamente e brillantemente riassunta da Aldo Rossi con la frase: «Ogni luogo si ricorda nella misura in cui diventa un luogo d'affezione o nella misura in cui siamo immedesimati»¹⁴. Si tratta di un meccanismo, denominato *emotional learning*, molto sfruttato nel campo della museografia e degli allestimenti: attraverso la messa in scena dello spazio, si possono stimolare emozioni e, così facendo, meccanismi di memoria incarnata che permettono di riconnettersi con la continuità della storia.

In un primo momento, di interazione immediata e preriflessiva, lo spazio può stimolare il contatto fugace con un tempo diverso da quello passato, proprio con quella *durata* pura e non databile, un tempo meditativo, ricercato da artisti e poeti, che permette di fuggire dalla violenza del presente essendovi al contempo pienamente immersi, essendo profondamente presenti.

Durata non c'è nella pietra immortale,
preistorica,
ma dentro il tempo
nel morbido.¹⁵

Quindi, riemergendo alla consapevolezza analitica del proprio agire, il soggetto è stimolato alla comprensione attiva del passato, di quanto riemerso e tradotto dalla ricerca archeologica. Lo spazio può suscitare domande e questioni e, grazie al rapporto tra esperienza vissuta e memoria individuale, può portare a stimolare la ricerca di un senso storico collettivo, di una capacità di abitare l'antico¹⁶. Non si tratta solamente di agevolare l'interazione passiva del visitatore con lo spazio, il subirne caratteristiche e conformazioni, per quanto coinvolgenti e avvolgenti. In effetti qualsiasi esperienza fisica è intrinsecamente interattiva ma, rispetto allo spazio, si può parlare di interattività quando esso stimola l'instaurarsi di una relazione scambievole tra soggetto

14. A. Rossi, *Autobiografia scientifica*, op. cit. p. 65.

15. P. Handke, *Cantico alla durata*, Einaudi, Torino 2016, p. 51.

16. Cfr. F. Choay, *L'invenzione del patrimonio storico*, "Rassegna di architettura e urbanistica", 80-81, 1993, pp. 7-11 e *L'allegoria del patrimonio*, Officina, Roma 1995.

e forme. Come ci insegna il mondo degli allestimenti, «una mostra interattiva non è solo uno spazio ed una struttura narrativa scelta dal progettista, ma anche un ambiente dove il visitatore può partecipare alla storia ed aggiungere realmente qualcosa allo spettacolo. L'impatto di una mostra aumenta quanto più il visitatore diventa coinvolto e attivo»¹⁷. Un tale coinvolgimento dei visitatori è effettivamente auspicato anche dagli archeologi; come rilevato da Andreina Ricci:

Posto che ogni resto archeologico sia un *bene portatore di cultura*, è necessario adottare un atteggiamento nuovo nei confronti dei fruitori. Anziché considerarli ricettori passivi, contenitori virtuali e onnivori di qualsiasi informazione venga loro elargita (e in qualsiasi modo), occorre imparare a rispettarli come individui che dovrebbero poter produrre e comunicare, autonomamente, *rappresentazioni*; anche di fronte ai resti del passato. Dovremmo cioè concretizzare la possibilità che i reperti archeologici possano entrare a far parte della sfera delle *domande*, delle *risposte*, degli *argomenti di conversazione*.¹⁸

La costruzione di un discorso condiviso sull'antico è il fine ultimo del progetto sull'archeologia, che divenendo uno spazio vissuto assume una dimensione politica. Per rendere possibile tutto ciò è auspicabile che i beni archeologici siano resi accessibili grazie alla collaborazione di archeologi, restauratori e architetti. Il progetto della fruizione dello spazio assume così l'incarico di spiegare le cose e gli eventi in modo accessibile a tutti, a partire dalla traduzione operata dagli archeologi, fino alla messa in scena allestita dagli architetti.

17. H. Kossmann, M. De Jong, *Engaging spaces*, Frame, Amsterdam 2010. cit. in M. Borsotti, *Tutto si può narrare. Riflessioni critiche sul progetto di allestimento*, Mimesis, Milano-Udine 2017, p. 58.

18. A. Russo, *Attorno alla nuda pietra*, Donzelli Editore, Roma 2006, p. 136.

8.3 Prospettive verso il passato.

Ultime considerazioni e possibili sviluppi futuri

Occuparsi di una tematica così ampia, complessa e già diffusamente trattata come quella del progetto sulle rovine ha implicato l'individuazione di un perimetro originale che poteva dipendere da due variabili: la nascita di un nuovo campo d'azione oppure la definizione di una nuova e specifica cornice metodologica. In questo caso, l'urgenza di trattare l'argomento derivava dall'osservazione delle criticità contemporanee – sia interne alla disciplina che culturali e 'di pubblico' – rispetto al rapporto con le rovine. Di fronte a tali difficoltà si è scelto di percorrere la via della ricerca inseguendo una piccola scintilla che lasciava intuire una possibile nuova risposta nell'intersezione tra discipline: i mondi dell'allestimento, dell'arte e dell'estetica suggerivano un modo di rapportarsi allo spazio fondato sull'esperienza vissuta che pareva scartare rispetto alle difficoltà del consumo turistico di massa. Dalle parole di filosofi, artisti e poeti emergeva il racconto di un contatto profondo con l'antico. Le forme di certi spazi e progetti indicavano la capacità di stimolare il coinvolgimento attivo del visitatore. Questi richiami hanno portato a indagare il tema dell'intervento di valorizzazione delle rovine antiche attraverso una specifica lente metodologica, rivolta all'analisi e al progetto, che ha tentato di comprendere come stimolare un'esperienza *vissuta*.

Attraverso i capitoli di analisi di casi studio contenuti nella seconda parte della dissertazione, basati sui due temi degli inviti al movimento e della materialità, si è tentato di chiarire i meccanismi di progettazione e funzionamento delle messe in scena spaziali che sono in grado di stimolare un'esperienza vissuta. La rassegna ha preso in esame i due temi degli inviti al movimento, con l'analisi delle forme per il montaggio di percorsi e sequenze di spazi, e della materialità, analizzando le modalità contemporanee con le quali il progetto può materializzare o smaterializzare il nuovo. Ulteriori futuri sviluppi della ricerca potrebbero coinvolgere altri campi inerenti alle modalità della percezione e applicabili alle rovine archeologiche, come i contenuti simbolici e le componenti fisiognomiche dello spazio¹⁹.

19. Cfr. G. Böhme, op. cit.



I resti dell'acquedotto Claudio all'interno del parco degli Acquedotti, rimasto fruibile ed aperto al pubblico nonostante le restrizioni e le chiusure imposte per contenere il contagio da Covid-19, non essendo un'area archeologica recintata e musealizzata. Maggio 2020, Roma.

Le schede "Fare spazio" sono state realizzate con l'obiettivo di fornire uno strumentario progettuale, sicuramente non esaustivo, ma ritenuto utile e necessario per esplicitare quanto emerso dall'analisi dei progetti. La scheda "A. Fare Spazio. Macchine del tempo. Il montaggio di percorsi e sequenze di spazi: sintesi dei rapporti forma-spazio-esperienza" mette in evidenza la correlazione tra gli elementi 'generatori di movimento' e quattro coppie di 'sentiti motori'. La sintesi mette a sistema l'analisi dei progetti con categorie interpretative evinte da altri studi – da Kevin Lynch a Gordon Cullen – citati all'inizio del capitolo 5 e il pensiero di Gernot Böhme. La sistematizzazione dei 'generatori' procede concettualmente dalle geometrie degli stessi, partendo da elementi classificabili per approssimazione come mono e bidimensionali e continuando verso la tridimensionalità – da elementi nodali, a percorsi lineari, aree di influenza e infine volumi e forme – così come fatto nel capitolo procedendo a partire dalle qualità spaziali dei resti archeologici. Gli elementi così classificati acquistano senso attraverso il loro montaggio: dal montaggio deriva la costruzione di strutture e sequenze di spazi che influenzano il movimento, attraendo e respingendo il visitatore oppure determinando espansioni e contrazioni che sono tanto spaziali quanto propriocorporee. Il montaggio influenza inoltre il senso di gravità e di orientamento, determinando un senso di sollevamento o sprofondamento oppure il perdersi e il posizionarsi nello spazio.

La scheda “B. Fare Spazio. Smaterializzazione. Costruire attraverso gradienti materici. Sintesi dei rapporti forma – spazio – esperienza” cerca di individuare le relazioni superficiali possibili tra nuovo e antico. La rovina viene classificata per qualità superficiale e quantità formale di materia. In relazione ad essa, la materia del nuovo può essere impermeabile, smaterializzata o virtuale, andando così a includere anche quanto evocato in forma immateriale con la luce. La scheda “B. Fare Spazio. Smaterializzazione. Costruire attraverso gradienti materici. Esempificazione” tenta quindi una classificazione diagrammatica di alcuni progetti selezionati in base alla relazione tra quantità della materia della rovina e approccio narrativo adoperato (mimetico, relazionale o metaforico).

Le schede non propongono quindi un formulario ma un elenco implementabile di ingredienti che permettono di lavorare sulla capacità narrativa dello spazio nel progetto sull’archeologia. Il linguaggio proprio del progetto architettonico può entrare a far parte del processo di costruzione e trasmissione della cultura collettiva attraverso questi elementi e la loro capacità di narrare e suscitare dei sentiti nei visitatori, (in tal senso, sono state evidenziate le quattro coppie di sentiti attrarre/respingere, espandere/contrarre, perdersi/posizionarsi, sprofondare/sollevarsi, facilmente associabili a condizioni spaziali): dalle passerelle, ai sentieri, alle loro interazioni con forme e volumi che invitano al movimento, che ‘pesano’ sul corpo, che generano sentiti; dalla scelta di materiali più o meno scabrosi e dalla forma porosa, agli accostamenti che gradualmente volatilizzano la materia del nuovo, alla scelte che riguardano quantità e qualità della luce, agli inviti all’interazione tattile. L’analisi e la prefigurazione delle caratteristiche spaziali permette di identificare una serie di strategie progettuali. Nel comporre il movimento ad esempio si può ragionare sul restituire percorsi e tracciati antichi, impostare visioni seriali, restituire le forme e i volumi di luoghi e invasi, dilatare o enfatizzare i momenti di passaggio. La ricostruzione di ciò che non c’è più può lavorare in termini materiali sulla prossemica dell’aggiunta, su ossimori, smaterializzazione, la costruzione luminosa e l’interazione aptica. Ovviamente lo spazio è sempre una combinazione di aspetti afferenti sfere sensoriali e percettive differenti, pertanto anche le strategie progettuali hanno senso quando ‘combinare’. In tal senso è stato avviato il

riconoscimento di una serie di “dispositivi narrativi”, delle formule progettuali che costituiscono degli strumenti strategici interscalari in grado di stimolare la familiarizzazione con gli oggetti del passato. I dispositivi narrativi sono delle figure individuate proprio a partire dai progetti, come le *coperture-scrigno* o l’*ipogeo* i fondamentali e ricorrenti dispositivi di *soglia*, le *finestre sull’antico*. I dispositivi individuati sono stati così inseriti nella scheda “Fare Spazio C. Rovine vissute. Dai generatori (forma) ai dispositivi narrativi. Quadro sintetico” nella forma di una prima ricognizione aperta a successivi sviluppi e a una riorganizzazione più strutturata. Sfruttando i dispositivi e le loro interazioni, il progettista può tessere un racconto che, per quanto libero, emozionante e affabulatorio, partirà sempre dalle fonti materiali «che, del resto, staranno lì, sempre pronte a confermare o a smascherare la nostra “traduzione”, permettendo ad altri di proporre di diverse, di nuove, di migliori»²⁰.

Giunti alla chiusura, il discorso potrebbe apparire quasi tautologicamente riavvolto su se stesso. Tuttavia, a ben guardare, la ricerca ha la struttura di un cammino e, effettivamente, un’escursione richiede una buona dose di organizzazione. Se si desidera raggiungere un determinato punto, si deve essere consapevoli delle proprie capacità e selezionare le caratteristiche e la durata del percorso da seguire; ci si deve dotare di una mappa e tracciare il tragitto sulla carta, calcolarne pendenza e tempo di percorrenza, verificare se effettivamente risponda a quanto supposto. Solo una volta comprese le proprie esigenze e le caratteristiche dei diversi fattori in gioco, si può iniziare a camminare e, se tutto va bene, raggiungere il punto prefissato, nonostante i possibili imprevisti e cambi di rotta. Uno di questi è stato causato dall’impossibilità di svolgere viaggi nell’ultimo anno e mezzo di ricerca, nell’intervallo che sarebbe stato dedicato proprio alla ricognizione sul campo di una parte dei casi studio selezionati. Pertanto, la ricerca si è orientata sulla quantità di casi cercando di individuarne i caratteri paradigmatici, in un processo di selezione ed esclusione inevitabilmente e consapevolmente parziale e legato al punto di vista adottato. Pertanto la trattazione, più che una storiografia, costruisce

20. Ivi, p. 152.

una narrazione critica del tema indagato, tratteggiando una direzione possibile a partire dall'interpretazione dei fatti del passato.

Rispetto agli sviluppi futuri della ricerca, si ritiene che un primo dato interessante potrebbe riguardare la sistematizzazione dei *dispositivi narrativi di architettura per l'archeologia* nella forma di un atlante illustrato. Inoltre, come accennato nel paragrafo precedente, a partire dal metodo proposto si potrebbero approfondire i contenuti simbolici e le componenti fisiognomiche dello spazio rispetto al progetto sulle rovine, esclusi dal presente lavoro ai fini della brevità ed efficacia della trattazione. Un altro possibile sviluppo riguarda il tema dell'inclusività: avendo assunto come campo di riferimento quello dell'esperienza, si potrebbe tentare di comprendere come i diversi elementi sinestetici del progetto per l'archeologia siano in grado di operare al variare delle possibilità di percezione e movimento del visitatore, per esempio nel caso di soggetti non vedenti, non udenti, di persone con ridotta capacità motoria, e via dicendo.

Si ritiene che la quantità di indirizzi e possibili sviluppi futuri dimostri che il tema del progetto per l'archeologia alla luce di una cornice interpretativa impostata sulla relazione tra soggetto ed oggetto sia un terreno fertile, ancora aperto a ulteriori studi e approfondimenti.

In questo discorso per il passato è nascosto il tentativo di riscoprire nella memoria uno spazio politico. Nel presente, che per sua natura ci sfugge costantemente, l'unica certezza alla quale rivolgersi è alle nostre spalle. Il riferimento all'Angelo della Storia forse volerebbe troppo in alto, per cui ci limitiamo a lasciare aperte le porte della malinconia. Immaginazione e memoria si possono incontrare lì, sulla soglia. Fare progetti sul passato, per raccontare il passato, è l'unico modo per tentare di vivere e accedere con coscienza al presente.

Anche se nel cammino si incontrano solo cumuli di rottami, da lì, sempre, balenano piccoli lampi.

// Appendici



A. Giacometti, *Hour of the traces*, 1930.

Indice dei progetti

- A.A.VV.* Comune di Roma, riqualificazione e valorizzazione delle domus sotterranee di Palazzo Valentini, Roma, Italia, 2010-11: 180-182.
- A.A.VV.*; P. Angela e P. Lanciano (cur.), Zètema, Mizar, Viaggio nei Fori. Proiezioni al foro di Augusto e al foro di Cesare, Roma, Italia, 2015: 182.
- A.A.VV.*, Parco delle rovine di Yuanmingyuan, Pechino, Cina, 1980: 78-79.
- A.A.VV.*, MAV. Museo Archeologico Virtuale, Ercolano (Napoli), Italia, 2008: 188.
- Atelier Brückner*, allestimento “Vikings”, Museo Nazionale Danese, Copenhagen, Danimarca, 2013: 181.
- J. L. *Carrilho da Graça*, sistemazione del sito archeologico di Praça Nova, Lisbona, Portogallo, 2008-10: 198-204.
- F. *Ceschi*, tempio di Apollo, Santuario di Portonaccio, Veio (Roma), Italia, 1992: 176-177.
- L. *Domènech*, Foro romano di Empuries, Girona, Spagna, 2009: 110-113.
- Gigon e Guyer*, museo e parco di Kalkriese, Osnabrück, Germania, 1998(concorso); 1999-2002: 86-91, 93-94
- T. *Gironés*, Parco archeologico dell'antica Iesso, Guissona (Lleida), Spagna, 2008-11: 111-112, 115.
- , sistemazione dei resti del teatro romano di Tarragona, Tarragona, Spagna, 2013-18: 177.
- , copertura di fornaci romane a Vilassar de Dalt, Vilassar de Dalt (Barcellona), Spagna, 2008: 134-135, 178-179.
- , sistemazione delle rovine romane di Can Tacò, Montornès del Vallès, 2012: 198, 210-217.
- G. *Grassi* e T. Portaceli, teatro romano, Sagunto, Spagna, 1985-1990/93: 57-65, 164, 198.
- A. *Jimenez Torrecillas*, ricucitura della Muraglia Nazarí, Albaicín (Granada), Spagna, 2006: 169-171.
- , restauro della torre del Homenaje, Huéscar (Granada), Spagna, 2002-2008: 171.
- V. *Latina*, padiglione di accesso agli scavi dell'Artemision, Siracusa, Italia, 2007-12: 166-167.
- B. *Micka*, MARQ. Museo Archeologico di Alicante, Alicante, Spagna, 2002: 187.
- F. *Minissi*, villa romana del Casale, Piazza Armerina (Enna), Italia, 1957-1967: 43- 57.
- , restauro della chiesa di S. Nicolò Regale a Mazara del Vallo, Trapani, 1960-66, p. 176.
- J. *Nouvel*, museo Gallo Romano di Vesunna, Perigaux, Francia, 1993-2003: 123-126.

- Paredes Pedrosa**, copertura della villa romana La Olmeda, Palencia, Spagna, 2000 (concorso); 2001-2009: 124-127
- D. **Pikionis**, percorsi all'Acropoli e al colle Filopappo, Atene, Grecia, 1954-57: 152-157.
- J. M. **Sanchez Garcia**, sistemazione dell'area del tempio di Diana, Merida, Spagna, 2011: 164-165.
- Savioz Fabrizzi Architetti**, copertura delle rovine archeologiche dell'abbazia di Saint Maurice, Saint Maurice, Svizzera, 2004-10: 172-174.
- C. **Scarpa**, restauro e allestimento del museo di Castelvecchio, Verona, Italia, 1956-57: 100-103.
- R. **Schwarz**, ricostruzione e riuso del Gürzenich, Colonia, Germania, 1949-1955: 128-133.
- A. **Siza** e I. Aguirre, parco di santo Domingo de Bonaval, Santiago de Compostela, Spagna, 1990-94: 118-121.
- Studio Azzurro**, "Tavoli (perché queste mani mi toccano?)", "Oltre il villaggio globale", Triennale di Milano, 1995: 186-187.
- , La Luna sul Colosseo. Il sogno del gladiatore, visite notturne al Colosseo, Roma, Italia, 2019: 188-189.
- Topotek**, parco dell'abbazia benedettina, Lorsch, Germania, 2010 (concorso); 2010-2014: 136.
- E. **Tresoldi**, installazione sulla basilica paleocristiana di Siponto, Manfredonia, Italia, 2016: 177-179.
- F. **Venezia**, allestimento mostra "Pompei e l'Europa. 1748-1943", anfiteatro di Pompei, Napoli, Italia, 2016: 136-137.
- P. **Zumthor**, Kolumba, museo d'arte dell'arcidiocesi di Colonia, Colonia, Germania, 1997 (concorso); 2003-07: 131-133.
- , copertura degli scavi romani di Coira, Chur, Svizzera, 1986: 198-203.

Crediti delle illustrazioni

L'autrice resta disponibile ad assolvere le proprie obbligazioni riguardo le immagini erroneamente accreditate o non accreditate.

Premessa

4. G. De Chirico, Enigma dell'ora, 1911, Collezione privata. Fonte: G. Nifosì, 'L'Enigma dell'ora' di de Chirico e 'La persistenza della memoria' di Dalì. Il tema del tempo, tra pittura e filosofia, 3 aprile 2020, <https://www.artesvelata.it/enigma-ora-persistenza-memoria/> (20/05/2021).
9. © DS+R, Diller, Scofidio + Renfro.

PARTE I. Rovine materiali, rovine immateriali. Una definizione sfocata

p. 17: © 2021 Calder Foundation, New York / Artists Rights Society (ARS), New York.

1. Una prima definizione. La rovina come conflitto estetico

18. E. Steichen, Ritratto fotografico della danzatrice Isadora Duncan.
23. I. Romano, 2021.
26. G. B. Piranesi, Veduta dell'interno dell'anfiteatro Flavio, 1766.
27. W. Turner, The Colosseum, Rome, by Moonlight, 1819.
31. C.-E. Jeanneret, Carnet III, Atene, 1911, p. 98, p. 103 e p. 123. Fonte: C. Roma, Le Corbusier e le suggestioni dei ruderi. La costruzione di una grammatica dall'esperienza del Voyage d'Orient, tesi di dottorato in Architettura Teorie e Progetto, Università Sapienza, XXVII ciclo, 2016, p. 99.
31. A. Choisy, analisi dei rapporti visivi tra i monumenti dell'Acropoli di Atene, 1899.
34. W. Turner, Modern Rome. Campo Vaccino, 1839.
35. Autore sconosciuto, Demolizioni per la realizzazione di via dei Fori Imperiali 1931.

2. Dualismi operativi. Contrasto e analogia nel progetto sulle rovine

36. © Werner Bischof / Magnum Photos. W. Bischof, Cassino, 1946.
43. El Lissitzky, Kabinett der Abstrakten, 1927, Assonometria. Fotografia di autore sconosciuto.
- Fonte: M. Fabrizi, El Lissitzky's "Cabinet of Abstraction", 29/08/2015, <https://socks-studio.com/2015/08/29/el-lissitzkys-cabinet-of-abstraction/>
43. Niedersächsisches Landesmuseum Hannover-Landesgalerie. Fotografia di autore sconosciuto. Fonte: S. Zuliani, S. Zuliani, Alexander Dorner. The way beyond "Museum", "Piano b. Arti e culture visive", 1, 2016, p. 334.

47. Autore sconosciuto, Archivio fotografico della Soprintendenza di Enna.
Fonte: F. C. Nigrelli e M. R. Vitale, Piazza Armerina dalla villa al parco. Studi e ricerche sulla Villa romana del Casale e sul fiume Gela, Biblioteca del Cenide, Cannitello 2010, p. 109.
- 47 b. I. Romano, rielaborazione grafica a partire da ACS, Fondo Franco Minissi.
- 47 c. Archivio fotografico della Soprintendenza di Siracusa.
Fonte: F. C. Nigrelli e M. R. Vitale, Piazza Armerina dalla villa al parco. Studi e ricerche sulla Villa romana del Casale e sul fiume Gela, Biblioteca del Cenide, Cannitello 2010, p. 139.
50. E. Cammarata, La antica Villa Romana del Casale di Piazza Armerina, “Avvenire”, Messina 2000. Fonte: B. Vivio, The “narrative sincerity” in museums, architectural and archaeological restoration of Franco Minissi, in “Frontiers of Architectural Research” 4(3), luglio 2015.
- 51 b. © José Luiz Bernardes Ribeiro
- 53 a. Autore sconosciuto, La festa luminosa del 18 giugno. Fonte: S. Giedion, The need of a new monumentality, in New architecture and city planning, a cura di P. Zucker, Philosophical Library, New York 1944, p. 562.
- 53 b. Autore sconosciuto, Lo Spirito di George Washington. Fonte: S. Giedion, The need of a new monumentality, in New architecture and city planning, a cura di P. Zucker, Philosophical Library, New York 1944, p. 563.
53. M. Breuer, Progetto di concorso per il monumento a Roosevelt a Washington D.C., 1960. Fonte: I. Hyman, Marcel Breuer and the Franklin Delano Roosevelt Memorial, “Journal of the Society of Architectural Historians”, 54, 4, Dic. 1995, pp. 446-458.
54. L. Halprin, Il progetto del memoriale a Roosevelt di Washington DC, 1974. Fonte: R. M. Rainey, The Choreography of Memory: Lawrence Halprin's Franklin Delano Roosevelt Memorial, “Landscape Journal”, 31, 1-2, 2012, pp. 161-182.
55. L. I. Kahn, Four Freedoms park, 1972 (realizzato 2012). Fonte: web.
- 59b. Teatro romano di Sagunto. Dettaglio foto: E. Íñiguez Rodríguez, 2009.
61. Teatro di Sabratha, Libia. Foto: Duimdog, 2006.
61. G. Grassi, M. Portaceli. Dettagli dello scenafrente del teatro di Sagunto. Fonte: web.
65. Teatro romano di Sagunto. Foto: A. Sánchez Lizana, 2009.
65. Istituto Valenciano di Cultura, 2010.

3. Quesiti contemporanei. Le rovine tra materiale e immateriale

66. © DS+R, Diller, Scofidio + Renfro.
71. I. Romano, 2017.
81. I. Romano, 2021.

81. Banksy, 2015. Foto: B. Smith, 2015.

PARTE II. Le rovine vissute. Percepire il tempo attraverso lo spazio
p. 83. © Fondazione Fausto Melotti, Piccolo museo sull'acqua, 1979.

4. Memoria e senso del tempo attraverso la percezione in movimento

84. © The dance of the living stones, 2016.
- 90-91. Gigon & Guyer. Illustrazioni I. Romano.
96. I. Romano, 2021.
96. R. Serra, Clara Clara, 1985. Foto: Y. Caradec.
101. C. Scarpa. Illustrazioni I. Romano.

5. Macchine del tempo. Il montaggio di percorsi e sequenze di spazi

104. R. Smithson, Incidents of mirror -Travel in the Yucatan, 1969. Fonte: “ArtForum”, settembre 1969, copertina.
106. R. Morris, Untitled (L beams), 1965.
- 111 e 113. L. Domenech. Illustrazioni I. Romano. Foto: A. Goula.
115. T. Gironés. Illustrazioni I. Romano.
117. Topotek. Illustrazione I. Romano.
- 119-121. A. Siza. Illustrazioni I. Romano.
- 122-123. J. Nouvel. Rielaborazione Foto J. Nouvel. Illustrazione I. Romano.
- 124-125. Paredes Pedros. Rielaborazione Foto Paredes Pedrosa. Illustrazione I. Romano.
129. R. Schwarz. Foto dell'atrio: KölnKongress, 2010. Illustrazioni e rielaborazioni foto I. Romano.
131. P. Zumthor. Illustrazioni I. Romano.
135. T. Gironès. Foto © Adrià Goula. Illustrazione I. Romano.
- 137 a, b, d. F. Venezia. Illustrazioni e rielaborazioni foto I. Romano.
- 137 c. I. Romano.
- 137 e. T. Flohr Sørensen. Fonte: More than a Feeling: Towards an Archaeology of Atmosphere, “Emotion, Space and Society”, 15, maggio 2015, p. 68.

6. L'immateriale ancorato alla materialità: le atmosfere

140. © The estate of Claude Cahun. C. Cahun, I Extend My Arms, 1931 o 1932.
143. O. Eliasson, The weather project, 2004. Foto: M. Reeve.
143. C. Monet, Cattedrale di Rouen, 1892-94.
147. Hasegawa Tohaku, Shorin-zu byobu, XVI sec.
- 151 a. A. Kiefer, The fertile crescent, 2008.

151 b. A. Kiefer, I sette Palazzi Celesti, 2004.

154-155. D. Pikionis. Illustrazione I. Romano.

7. Smaterializzazioni. Ricostruire il non più costruito

158. © Vittorio Biffani, 1974. Christo e Jeanne Claude, Wrapped roman wall.

160-161. R. Didwizsus.

165. J. M. Sánchez García. Illustrazioni e rielaborazioni foto I. Romano.

167. V. Latina. Foto e illustrazioni I. Romano.

171. A. J. Torrecillas. Illustrazioni e rielaborazioni foto I. Romano.

173. Savioz Fabrizi. Illustrazioni e rielaborazioni foto I. Romano.

176 a. F. Minissi. ACS. Fondo arch. Minissi, busta 8. Fonte: A. Alagna, Franco Minissi. Restauro e musealizzazione dei siti archeologici in Sicilia, Tesi di dottorato in Conservazione dei Beni Architettonici, Università degli studi di Napoli Federico II, XXI ciclo, 2008, p. 171.

176 b. F. Ceschi.

176 c. F. Ceschi.

177 d. E. Tresoldi.

178 e, f. T. Gironès. Rielaborazione fotografica I. Romano.

179 a, b. © Adrià Goula. T. Gironès.

180 c. © Roberto Conte. E. Tresold, Basilica di Siponto.

181. Atelier Brückner. Illustrazione e rielaborazioni fotografiche I. Romano.

183. Palazzo Valentini. Fonte: www.palazzovalentini.it

185 a. © orpheo group

185 b. I. Romano, 2018.

187. © Studio Azzurro.

189. Studio Azzurro. Foto I. Romano, 2019.

8. Le rovine vissute

194. Pier Paolo Pasolini, 1962.

199, 201, 202, 203 . P. Zumthor, illustrazioni I. Romano.

205, 207, 208, 209. J. M. Sanchez Garcia. Illustrazioni I. Romano.

211, 213, 215, 216, 217. T. Gironès. Illustrazioni I. Romano.

225. I. Romano, 2020.

230. © The Estate of Alberto Giacometti (Fondation Giacometti, Paris and ADAGP, Paris).

Bibliografia

Per la letteratura relativa a progetti, citazioni e riferimenti bibliografici puntuali si rimanda alle note a piè di pagina.

Patrimonio, oggetti del passato. Dalla teoria al progetto

monografie

C. Andriani (a cura di), *Il patrimonio e l'abitare*, Donzelli, Roma 2010.

M. Bonaiti, *Architettura è. Louis I. Kahn, gli scritti*, Mondadori Electa, Milano 2002.

C. Brandi, *Teoria del restauro* (1963), Einaudi, Torino 2000.

———, *Il restauro. Teoria e pratica*, a cura di M. Cordaro, Editori Riuniti, Roma 1994.

A. Capuano (a cura di), *Paesaggi di rovine, paesaggi rovinati*, Quodlibet, Macerata 2014.

G. Carbonara, *Architettura d'oggi e restauro. Un confronto antico-nuovo*, UTET, Torino 2011.

———, *Avvicinamento al restauro. Teoria, storia, monumenti*, Liguori, Napoli 1997.

I. Carnicero e C. Quintáns (a cura di), *Unfinished. Pabellón Español XV Muestra Internacional de Arquitectura*, Fundación Arquia, Barcellona 2016.

F. Choay, *L'allegoria del patrimonio*, Officina, Roma 1995.

———, *L'invenzione del patrimonio storico*, "Rassegna di architettura e urbanistica", 80-81, dicembre 1993, pp. 7-11.

I. De Solà Morales, *Dal contrasto all'analogia. Trasformazioni nella concezione dell'intervento architettonico*, "Lotus International", 46, 1985, pp. 37-46.

D. Fiorani, *Materiale/immateriale: frontiere del restauro*, "Materiali e strutture. Problemi di conservazione", III, 5-6, 2014, pp. 9-24.

L. Franciosi e C. Casadei, *Architettura e patrimonio: progettare in un paese antico*, Mancosu Editore, Roma 2015.

G. Grassi, *Architettura lingua morta*, Quaderni di Lotus, Electa, Milano 1988.

V. Gregotti, *Modificazione*, "Casabella", 498-9, Gen-Feb 1984, pp.

Y. He, Y. H. Ma, e X. R. Zhang, *Digital heritage. Theory and innovative practice*, "ISPRS - International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences", XLII, 2, 2017, pp. 335-42. Consultabile all'indirizzo: <https://doi.org/10.5194/isprs-archives-XLII-2-W5-335-2017>.

D. Manacorda, *L'archeologia tra scienza e società*, in D. Malfitana (a cura di) *Archeologia quo vadis? Riflessioni metodologiche sul futuro di una disciplina: atti del workshop internazionale*, Ibam, Istituto per i beni archeologici e monumentali, Catania 2018, p. 14.

- P. Marconi, *Il restauro e l'architetto. Teoria e pratica in due secoli di dibattito*, Marsilio, Venezia 1993.
- S. Marini e G. Corbellini (a cura di), *Recycled Theory: Dizionario illustrato*, Quodlibet, Macerata 2016
- C. Martí Arís, *Le variazioni dell'identità. Il tipo in architettura*, CittàStudi, Milano 1996.
- M. Melot (a cura di), *La confusion des monuments*, "Les cahiers de médiologie", n. 7, 1999.
- F. Minissi, *Conservazione dei beni storico artistici e ambientali: restauro e musealizzazione*, De Luca, Roma, 1978.
- , *Conservazione, vitalizzazione, musealizzazione*, Multigrafica. Scuola di specializzazione per lo studio ed il restauro dei monumenti Università degli studi La Sapienza, Roma 1988.
- R. Moneo, *La solitudine degli edifici e altri scritti: Questioni intorno all'architettura*, vol. 1, Allemandi, Torino 2004.
- R. Picone, *Il rudere architettonico nella storia del restauro*, "Confronti. L'architettura allo stato di rudere. Quaderni di restauro architettonico della Soprintendenza per i beni architettonici, paesaggistici, storici, artistici ed etnoantropologici per Napoli e provincia", 0, 2012, pp. 26–40.
- F. Purini, *Comporre l'architettura*, Laterza, Roma–Bari 2000.
- A. Ricci, *Attorno alla nuda pietra. Archeologia e città tra identità e progetto*, Donzelli, Roma 2006.
- A. Riegl, *Il culto moderno dei monumenti. Il suo carattere e i suoi inizi* (1903), a cura di S. Scarrocchia, Abscondita, Milano 2011.
- A. Rossi, *Autobiografia scientifica*, Il Saggiatore, Milano 2009.
- J. Ruskin, *Le pietre di Venezia* (The stones of Venice, 1851–53), UTET, Torino 1967.
- , *Le sette lampade dell'architettura* (The Seven Lamps of architecture, 1849), Jaca Book, Milano 1981.
- S. Salvo, *Restaurare il Novecento. Storia, esperienze e prospettive in architettura*, Quodlibet, Macerata 2016.
- S. Scarrocchia (a cura di) *Alois Riegl: teoria e prassi della conservazione dei monumenti. Antologia di scritti, discorsi, rapporti 1898-1905*, CLUEB, Bologna 1995.
- M. Tafuri, *Storia, conservazione, restauro. Intervista a cura di Chiara Baglione e Bruno Pedretti*, "Casabella", n. 580, 2001, pp. 23–26.
- M. C. Ruggieri Tricoli, *Musei sulle rovine. Architetture nel contesto archeologico*, Lybra, Milano 2007.
- P. Torsello (a cura di), *Che cos'è il restauro? Nove studiosi a confronto*, Marsilio, Venezia 2005.

"Area", *Archeologia*, n. 62, giugno 2002.

"L'Industria delle Costruzioni", *Tracce*, n. 429, gen-feb 2013.

"Lotus International", *Interpretazione del passato*, n. 46, 1985.

———, *Above ruins*, n. 144, 2010.

———, *Archaeological Parks*, n. 162, 2017.

"Rassegna di architettura e urbanistica", n. 151. 2017.

Estetica della rovina e del paesaggio

M. Amundsen, *Q&A with Juhani Pallasmaa on Architecture, Aesthetics of Atmospheres and the Passage of Time*, "Ambiances", 06 ottobre 2018, <http://journals.openedition.org/ambiances/1257>.

M. Augé, *Rovine e macerie. Il senso del tempo*, Bollati Boringhieri, Torino 2004.

G. Bruno, *Superfici. A proposito di estetica, materialità e media* (2014), Johan & Levi, 2016.

R. Deakin, *Flora of the Colosseum of Rome*. Groombridge, Londra 1855. Consultabile all'indirizzo: <https://archive.org/details/floraofcolosseum00deak/page/n15/mode/2up>.

B. Dillon (a cura di), *Ruins. Documents of Contemporary Art*, Whitechapel Gallery – MIT Press, Londra – Cambridge 2011.

T. Edensor, *Sensing the Ruin*, "The Senses and Society", 2, luglio 2007, pp. 217–32.

A. Ferlenga, *Imparare dalle rovine*, "Engramma. La tradizione classica nella memoria occidentale", 110, ottobre 2013, pp. 13–36.

R. Ginsberg, *The aesthetics of ruins*, Rodopi, Amsterdam – New York, 2004.

K. Harries, *Building and the Terror of Time*, "Perspecta", 1982, Vol. 19 (1982), pp. 58–69.

C. Olmo, *Dalla Tassonomia alla traccia, "Casabella"*, 575–576, gen-feb 1991, pp. 22–24.

G. Simmel, *Saggi sul paesaggio*, a cura di M. Sassatelli, Armando Editore, Roma 2006.

———, *La metropoli e la vita dello spirito*, a cura di P. Jedlowski, Armando Editore, Roma 2007.

F. Speroni, *La rovina in scena: per un'estetica della comunicazione*, Meltemi, Roma, 2002.

E. Turri, *Il paesaggio come teatro. Dal territorio vissuto al territorio rappresentato*. Marsilio, Venezia 1998.

C. Woodward, *Tra le rovine. Un viaggio attraverso la storia, l'arte e la letteratura*. Ugo Guanda Editore, Parma 2008.

Spazio e esperienza

- B. Anderson, *Affective atmospheres*, “Emotion, Space and Society”, 2, 2009, pp. 77–81.
- R. Arnheim, *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milano 1971.
- M. Bille e T. F. Sørensen (a cura di), *Elements of Architecture: Assembling Archaeology, Atmosphere and the Performance of Building Spaces*, Routledge, Londra-New York 2016.
- G. Bachelard, *La poetica dello spazio*, Dedalo, Bari 1993.
- G. Böhme, *Atmosfera, estasi, messe in scena. L'estetica come teoria generale della percezione* (2001), Christian Marinotti Edizioni, Milano 2010.
- , *Atmospheric Architectures. The Aesthetics of Felt Spaces*, Bloomsbury Academic, Londra-New York 2017.
- Y. A. Bois, *A picturesque stroll around “Clara-Clara”*, “October”, 29, 1984, pp. 32–62.
- C. Borch (a cura di), *Architectural Atmospheres: On the Experience and Politics of Architecture*, Birkhäuser, Basel s.d.
- P. Collins, *I mutevoli ideali dell'architettura moderna* (1965), Il Saggiatore, Milano 1972.
- G. Cullen, *The Concise Townscape* (1961), Architectural Press, Oxford 1971.
- F. De Matteis, *Vita nello spazio. Sull'esperienza affettiva dell'architettura*, Mimesis, Roma 2019.
- , *Atmosphere in Architecture*, “International Lexicon of Aesthetics”, 3, Mimesis, Milano 2020. <https://lexicon.mimesisjournals.com/archive/2020/spring/AtmosphereInArchitecture.pdf> (04/01/2021).
- , *I sintomi dello spazio. Corpo architettura città*, Mimesis, Milano 2020.
- G. Didi-Huberman, *Il gioco delle evidenze. La dialettica dello sguardo nell'arte contemporanea*, Fazi Editore, Roma 2008.
- S. Ejzenštejn, *Percorsi architettonici. L'acropoli e l'altare del Bernini*, in *Teoria generale del montaggio*, Marsilio, Venezia, pp. 78–102.
- A. Farris, *Situare l'azione: uomo, spazio, auspici di architetture*, Alinea, Firenze 2012.
- P. Gregory, *Affective Spaces in Urban Transformation's Contexts*, “Journal of Civil Engineering and Architecture”, 12, 2018, pp. 563–572.
- T. Griffèro, *Atmosferologia. Estetica degli spazi emozionali*, Mimesis, Milano-Udine 2010.
- , *In a Neo-Phenomenological Mood: Stimmungen or Atmospheres?*, “Studi Di Estetica”, 14, 2019, pp. 121–151.
- . *The Atmospheric “Skin” of the City, “Ambiances”*, 2013. Consultabile all'indirizzo: <https://doi.org/10.4000/ambiances.399>.
- J. Hill, *Immaterial Architecture*, Routledge, Londra – New York 2006.
- G. Kepes, *Il linguaggio della visione*, Dedalo, Bari 1990.
- C. Molinari, *Architettura in sequenza. Progettare lo spazio dell'esperienza*, Quodlibet, Roma 2018.
- L. Moretti, *Strutture e sequenze di spazi*, “Spazio”, 7, 1952–53, pp. 9–20, riedito in: L. Moretti, “Spazio”. *Gli editoriali e altri scritti*, a cura di O. S. Pierini, Christian Marinotti Edizioni, Milano 2019, pp. 123–154.
- R. Morris, *The present Tense of Space*, “Art in America”, gen-feb 1978.
- C. Rowe e R. Slutzky, *Transparency: Literal and Phenomenal* (1955), in *Transparency*, Birkhauser, Basilea 1997; prima pubblicazione in “Perspecta”, 8, The Yale Architectural Journal, 1964.
- M. Sheets-Johnstone, *The Primacy of Movement: Expanded Second Edition*. 2o ed. Vol. 82. *Advances in Consciousness Research*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2011. <https://doi.org/10.1075/aicr.82>.
- R. Solnit, *Storia del camminare*, Mondadori, Milano 2002.
- T. F. Sørensen, *More than a Feeling: Towards an Archaeology of Atmosphere*, “Emotion, Space and Society”, 15, maggio 2015, pp. 64–73. <https://doi.org/10.1016/j.emospa.2013.12.009>.
- E. W. Straus, *Il movimento vissuto* (1935) e *Sulle tracce mnestiche* (1960), in F. Leoni (a cura di), *Forme dello spazio forme della memoria*, Armando Editore, Roma 2011.
- D. Vesely, *Architecture in the Age of Divided Representation: The Question of Creativity in the Shadow of Production*. MIT Press, Cambridge 2004.

La messa in scena

- Atelier Brückner, *Scenography. Making spaces talk. Projects 2002-2010*, AV-Edition, Stoccarda 2010.
- , *Scenography 2. Staging the space. Projects and philosophy 1997-2018*, Birkhauser, Basilea 2019.
- R. Bartolone, *Dai siti archeologici al paesaggio attraverso l'architettura*, “Engramma. La tradizione classica nella memoria occidentale”, 110, ottobre 2013. http://www.egramma.it/eOS/index.php?id_articolo=1428.
- L. Basso Peressut e F. Caliarì, *Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento*, Prospettive Edizioni, Roma 2014.
- R. Bocchi *Progettare lo spazio e il movimento. Scritti scelti di arte, architettura e paesaggio*, Gangemi, Roma 2009.

- M. Borsotti, *Tutto si può narrare. Riflessioni critiche sul progetto di allestimento*, Mimesis, Milano- Udine 2017.
- E. Chiavoni, F. Porfiri, e G. L. Tacchi, *Territories and frontiers of the representations*, in *Territori e frontiere della rappresentazione. Atti del 39° convegno dell'Unione Italiana per il Disegno*, 829–34, 2017.
- A. Dorner, *Il superamento dell'«arte»*, Adelphi, Milano 1964.
- F. Espuelas, *Il vuoto. Riflessioni sullo spazio in architettura*, Christian Marinotti Edizioni, Milano 2004.
- , *Madre Materia*, Christian Marinotti Edizioni, Milano 2012.
- A. Ferlenga, *Dimitris Pikionis. Recinti della visione*, “Casabella”, N, ottobre 1996, pp. .
- , *Le strade di Pikionis*, LetteraVentidue, Siracusa 2014.
- , *Pikionis 1887-1968*, Mondadori Electa, Milano 1999.
- C. Germundson, *Alexander Dorner's Atmosphere Room: The Museum as Experience*, “Visual Resources”, 21, 2005, pp. 263–73. <https://doi.org/10.1080/01973760500166673>.
- V. Geropanta e E. M. Cornelio Marì, *The role of ICTs in the revival of cultural heritage in the Forum of Augustus in Rome*, “Contratexto”, n. 30, lug-dic 2018, pp. 41–62.
- S. Holl, *Parallax. Architettura e percezione*, Postmedia Books, Milano, 2004.
- S. Holl, J. Pallasmaa, e A. Perez-Gomez, *Questions of Perception: Phenomenology of Architecture*, William K Stout Pub, San Francisco, 2007.
- A. Huber, *Il museo italiano, la trasformazione di spazi storici in spazi espositivi. Attualità dell'esperienza museografica degli anni '50*, Lybra, Milano 1997.
- P. La Scala, *New technology for archaeological museums: three case studies on the Mediterranean coast*, in M. C. Ruggieri Tricoli e M. L. Germanà (a cura di), *Urban archaeology enhancement. Valorizzare l'archeologia urbana*, Edizioni ETS, Pisa 2013, pp. 388–440.
- C. Martí Arís, *Silenzi Eloquenti. Borges, Mies van der Rohe, Ozu, Rothko, Oteiza*, Christian Marinotti Edizioni, Milano 2002.
- F. Lambertucci, *Luce. Materiale del progetto contemporaneo*, Diagonale, Roma 2001.
- , *Esplorazioni spaziali*, Quodlibet, Macerata 2013.
- , *Lo spazio dei Castiglioni*, LetteraVentidue, Siracusa 2020.
- K. Lynch, *The image of the city* (1960), MIT Press, Cambridge 1990.
- , *What Time is this Place?*, MIT Press, Cambridge 1972.
- S. Malcovati, *Architettura e Archeologia: a proposito di alcuni progetti di Giorgio Grassi*, “Engramma. La tradizione classica nella memoria occidentale”, 103, febbraio 2013. http://www.egramma.it/eOS/index.php?id_articolo=1301.
- J. Pallasmaa, *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*, John Wiley & Sons Inc, Chichester 2012.
- , *L'immagine incarnata. Immaginazione e immaginario nell'architettura*, Safarà Editore, Pordenone 2014.
- . *The thinking Hand: Existential and Embodied Wisdom in Architecture*. Chichester, United Kingdom: John Wiley & Sons Inc, 2009.
- S. Polano, *Mostrare. L'allestimento in Italia dagli anni Venti agli anni Ottanta*, Lybra, Milano 1998.
- P. Posocco, *Il pittoresco e la modernità*, “DC. Revista de critica arquitectonica”, sett 2000, pp. 142–153.
- P. Posocco e M. Raitano, *La seconda vita degli edifici. Riflessioni e progetti*, Quodlibet, Roma 2016.
- G. Scavuzzo, *Architettura e narrazione. L'architetto come storyteller?*, “FAMagazine”, 45/46, 2017. DOI: 10.1283/fam/issn2039-0491/n45-2018/226
- N. K. Simon, *The participatory Museum*, Museum 2.0: Santa Cruz, 2010. <http://participatorymuseum.org/read/> (21/12/2020)
- P. Vergo, *New Museology*, Reaktion Books, Londra 1989.
- S. Zuliani, *Alexander Dorner. The way beyond “Museum”*, “Piano b.Arte e culture visive”, 1, 2016, pp. 321–40.
- P. Zumthor, *Pensare architettura*, Mondadori Electa, Milano 2003.
- , *Atmosfera. Ambienti architettonici. Le cose che ci circondano*, Mondadori Electa, Milano 2007.
- P. Zumthor e M. Lending, *A feeling of history*, Scheidegger & Spiess, Zurigo 2018.
- B. Zevi, *Il linguaggio moderno dell'architettura. Guida al codice anticlassico*, Einaudi, Torino 1973.

Contesto

- G. Agamben, *Che cos'è un dispositivo?*, Nottetempo, Roma 2006.
- , *Che cos'è il contemporaneo?*, Nottetempo, Roma 2008.
- , *Che cosa resta?*, “Una voce. Rubrica di Giorgio Agamben”, 13 giugno 2017, <https://www.quodlibet.it/giorgio-agamben-che-cosa-resta> (10/03/2021).
- H. Arendt, *Vita Activa. La condizione umana* (1958), Bompiani, Milano 2015.
- M. Augé, *Non-Places. Introduction to an Anthropology of Supermodernity* (1992), Verso, London-New York 1995.

M. Augé, *Disneyland e altri nonluoghi*, Bollati Boringhieri, Torino 1999.

M. Benedikt, *Reality and Authenticity in the Experience Economy*, "Architectural Record", 189, 2001, pp. 84-87.

W. Benjamin, *Angelus Novus. Saggi e frammenti*, a cura di R. Solmi, Einaudi, Torino 2014.

H. Bergson, *Materia e memoria. Saggio sulla relazione tra il corpo e lo spirito* (1896), Laterza, Roma-Bari 2009.

P. Carter, *I mutevoli ideali dell'architettura moderna*, Il Saggiatore, Milano, 1965

F. Cheng, *Cinque meditazioni sulla morte ovvero sulla vita*, Bollati Boringhieri, Torino 2019.

M. D'Eramo, *Il selfie del mondo. Indagine sull'età del turismo*, Feltrinelli, Milano 2017.

M. Foucault, *Utopie eterotopie* (1966), Cronopio, Napoli 2016.

M. Halbwachs, *La memoria collettiva* (1968). Unicopli, Milano 2001.

D. Harvey, *La crisi della modernità*, Il Saggiatore, Milano 1993.

D. MacCannell, *The Tourist. A new theory of the leisure class* (1976), 3 ed, University of California Press, Berkeley and Los Angeles, 2013.

T. Montanari e V. Trione, *Contro le mostre*, Einaudi, Torino 2017.

K. K. Piatkowska, *Economy and architecture. The role of architecture in process of building the economic potential of space*, "Humanities and Social Sciences Review", 2, 2012, pp. 549-555.

B. Joseph Pine II e H. Gilmour James, *Welcome to the Experience Economy*, "Harvard Business Review", agosto 1998, <https://hbr.org/1998/07/welcome-to-the-experience-economy> (27/12/2020).

P. Ricoeur, *Ricordare, dimenticare, perdonare*, Il Mulino, Bologna, 2004.

Fonti normative nazionali

D.M. 18.04.2012 Linee guida per la costituzione e la valorizzazione dei parchi archeologici

D. Lgs. 22.01.2004 n. 42 e successive modifiche, Codice dei Beni Culturali e del Paesaggio

Fonti normative sovranazionali

2019, Parigi UNESCO. Operational Guidelines for the Implementation of the World Heritage Convention (dal 1977);

agg. 2013, Burra. ICOMOS Australia. The Australia ICOMOS Charter for Places of Cultural Significance (1979);

2011, Parigi. UNESCO. Recommendation on the historic urban landscape;

2005, Faro. Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore dell'eredità culturale per la società;

2003, Parigi. UNESCO. Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale;

2000, Firenze. Convenzione Europea del Paesaggio;

1990, Losanna. ICOMOS. Charter for the protection and management of the archaeological heritage;

1987, Washington. ICOMOS. Carta internazionale per la salvaguardia delle città storiche;

1972, Parigi. UNESCO. Convenzione riguardante la protezione sul piano mondiale del patrimonio culturale e naturale;

1964, Venezia. Congresso Internazionale degli Architetti e Tecnici dei Monumenti. Carta del Restauro;

1931, Atene. Primo Congresso Internazionale degli Architetti e Tecnici dei Monumenti. Carta del Restauro.

Ringraziamenti

Tutta la mia gratitudine va a Filippo Lambertucci per il paziente sostegno e la sintetica lucidità, offerti anche e soprattutto nei momenti in cui mi mancavano equilibrio e chiarezza.

Grazie anche a Pisana Posocco e Edoardo Marchese che con generosità mi hanno concesso la loro attenzione e i loro consigli.

Ai tre coordinatori avvicendatisi in questi anni, Antonino Saggio, Piero Ostilio Rossi e Orazio Carpenzano, che con le loro qualità e caratteristiche hanno reso l'esperienza di dottorato più ricca e variegata di quanto ritenessi possibile. Al collegio docenti del dottorato e in particolare a Paola Gregory, Federico De Matteis e Renato Bocchi per la rilevanza che le riflessioni svolte nell'ambito dei loro seminari hanno assunto nello sviluppo del presente lavoro.

Si ringraziano i due revisori della tesi, Marco Borsotti e, nuovamente, Federico De Matteis, per il loro lavoro, che ha valicato gli adempimenti formali fornendomi un utile confronto.

Si approfitta per ringraziare chi ha permesso di presentare pubblicamente parte del lavoro e chi nell'ambito di queste occasioni lo ha fatto crescere con domande e osservazioni. Avanzamenti della ricerca sono stati presentati in occasione del VIII Forum della società scientifica ProArch, del III Convegno Nazionale di Architettura degli Interni, in una giornata di studi del master Pares – Progettazione Architettonica per il recupero dell'Edilizia storica e degli spazi pubblici e al I Incontro nazionale dei giovani studiosi di Architettura degli Interni.

Uno stimolo importante è provenuto indubbiamente dalla collaborazione alle ricerche congiunte “Colosseum_Square and Museum. Moving through history in the time of global tour” e “Il patrimonio come armatura urbana. Servizi e mobilità per la piazza del Colosseo”, per la quale si ringraziano nuovamente i proff. O. Carpenzano e F. Lambertucci e tutti i partecipanti.

Ai miei colleghi del 33° ciclo, compagni di scambi vivaci e discussioni interminabili, di ore passate all'aria aperta in qualsiasi stagione a setacciare il pensiero e le opinioni. Molto di ciascuno di loro è in questo lavoro.

Per Luisella, che mi insegna a rimanere strenuamente abbracciata alla vita.

