

a cura di Renata Picone

POMPEI ACCESSIBILE

Per una fruizione ampliata
del sito archeologico

Storia della tecnica edilizia e restauro dei monumenti



«L'ERMA» di BRETSCHNEIDER

Storia della tecnica edilizia e restauro dei monumenti

Collana diretta da Giovanni Carbonara

8

COMITATO SCIENTIFICO INTERNAZIONALE / INTERNATIONAL SCIENTIFIC COMMITTEE

Stella Casiello

Ethel Goodstein-Murphree

Philippe Bernardi

Fernando Vegas Lòpez-Manzanares

Tutti i volumi pubblicati nella Collana
sono sottoposti a procedura di referaggio esterno esercitato in forma anonima

All volumes published in the Series
are subjected to external blind peer-review process



POMPEI ACCESSIBILE
Per una fruizione ampliata
del sito archeologico

ACCESSIBLE POMPEII
*For an extended fruition
of the archaeological site*

a cura di
RENATA PICONE

with english Abstract

«L'ERMA» di BRETSCHNEIDER

*A Benedetto Gravagnuolo
che ci ha lasciato nel corso di questa ricerca,
nel ricordo delle sue doti umane e culturali*

POMPEI ACCESSIBILE
Per una fruizione ampliata
del sito archeologico

© Copyright 2014 «L'ERMA» di BRETSCHEIDER
Via Cassiodoro, 11 - Roma

Progetto grafico
«L'ERMA» di BRETSCHEIDER

Coordinamento redazionale
Arch. Luigi Veronese

In copertina:
Pompei, *Visitatori alla Palestra Grande*, Anonimo, incisione acquerellata, XIX secolo (collezione privata)

In seconda di copertina:
L'area archeologica di Pompei con l'individuazione delle quattro aree-studio

Tutti i diritti riservati. È vietata la riproduzione
di testi e illustrazioni senza il permesso scritto dell'editore

Pompei Accessibile. Per una fruizione ampliata del sito archeologico, (a cura di) Renata Picone -
Roma : «L'Erma» di Bretschneider, 2013. - 518 p. : ill. ; 32 cm. - (Storia della tecnica edilizia e del
restauro dei monumenti ; 8)

ISBN CARTACEO 978-88-913-0672-2
ISBN DIGITALE 978-88-913-0650-0

CDD 722.7
1. Restauro

Finito di stampare nel 2013

Questo volume è stato pubblicato con il parziale contributo di:



INDICE

PRESENTAZIONE		
Giovanni Carbonara	Pag.	XI
INTRODUZIONE		
Mario R. Losasso	»	XIII
PREMESSA/FOREWORD		
Renata Picone.	»	XV
PARTE I. L'APPROCCIO METODOLOGICO		
Il miglioramento dell'accessibilità del sito archeologico di Pompei		
Una sfida interdisciplinare		
<i>Renata Picone</i>	»	1
La fruizione di Pompei dal tempo del <i>Grand Tour</i> ai primi del Novecento		
<i>Leonardo Di Mauro</i>	»	19
La visione di Pompei attraverso le lenti della contemporaneità		
<i>Benedetto Gravagnuolo</i>	»	33
<i>Forma urbis</i> . l'evoluzione della struttura urbana di Pompei come contributo alla comprensione del sistema-città		
<i>Giovanni Menna</i>	»	43
Oltre le linee guida: l'accessibilità delle aree archeologiche e il caso di Pompei		
<i>Andrea Pane</i>	»	63
Accessibilità e fruizione: dal percorso della conoscenza alle scelte progettuali		
<i>Aldo Aveta</i>	»	79
L'interazione tra il sito archeologico e la città contemporanea. Le mura antiche e il territorio settentrionale		
<i>Pasquale Miano</i>	»	91
Intorno all'antico. Conservazione e fruizione delle mura di Pompei		
<i>Valentina Russo</i>	»	105

Il sistema delle fortificazioni e le “porte” del sito archeologico <i>Gianluigi De Martino</i>	»	119
Prospettive metodologiche per la fruizione e l’interpretazione del sito archeologico <i>Bianca Gioia Marino</i>	»	129
Assenza e leggerezza. Per un “nuovo” di qualità nei siti archeologici <i>Paolo Giardiello</i>	»	139
L’accessibilità come strumento strategico del Ministero dei Beni Culturali per la tutela e valorizzazione delle aree archeologiche <i>Maria Agostiano</i>	»	149
Utilizzo delle nuove tecnologie per la fruizione ampliata del sito archeologico di Pompei <i>Raffaele Amore</i>	»	161
Turismo culturale e sito archeologico di Pompei. La domanda ignorata <i>Francesca Ferretti</i>	»	171
Patrimonio culturale e accessibilità in Europa: indirizzi UNESCO e ICOMOS <i>Rosa Anna Genovese</i>	»	179
Pompei. La rappresentazione virtuale del sito archeologico <i>Francesco Delizia</i>	»	193

PARTE II. LE QUATTRO AREE STUDIO.

ANALISI DELLO STATO DI FATTO E SOLUZIONI PROGETTUALI

Introduzione alla sperimentazione per l’accessibilità del sito archeologico di Pompei <i>Aldo Aveta, Renata Picone</i>	»	199
---	---	-----

1 L’area di Porta Marina e del Foro

1.1. Superare i dislivelli a Pompei. L’accessibilità all’area del Foro e della Basilica <i>Renata Picone</i>	»	203
1.2. Criticità morfologiche e materiche di un’area paradigmatica compresa tra Porta Marina e l’anello del Foro <i>Arianna Spinosa</i>	»	213
1.3. Il nodo dell’ <i>Antiquarium</i> . L’adeguamento delle strutture preesistenti alla funzione contemporanea <i>Luigi Veronese</i>	»	221
1.4. Per una fruizione consapevole: il museo-deposito dei granai e i servizi attorno all’area del Foro <i>Serena Borea</i>	»	229
1.5. Accessi, percorsi e visitatori. Nodi critici dell’area di Porta Marina <i>Maria Falcone</i>	»	237
1.6. I dispositivi per l’accessibilità nell’area di Porta Marina <i>Giovanni Fabbrocino, Viviana Saitto</i>	»	243
1.7. Tavole.	»	251

2 L’area di Porta Nocera e il sistema della murazione antica

2.1. Pompei senza barriere? Il miglioramento dell’accessibilità nelle <i>Regiones</i> I e II di Pompei <i>Valentina Russo</i>	»	259
--	---	-----

2.2. Gli accessi meridionali e Porta Stabia <i>Gianluigi De Martino</i>	»	269
2.3. L'Anfiteatro di Pompei. Problemi di accessibilità <i>Giovanna Ceniccola</i>	»	277
2.4. La necropoli di Porta Nocera: un percorso di memorie <i>Stefania Pollone</i>	»	287
2.5. Tavole	»	299
3 L'area di Porta Vesuvio		
3.1. Porta Vesuvio e l'accessibilità al sito archeologico: una potenzialità da indagare <i>Pasquale Miano</i>	»	307
3.2. Porta Vesuvio. Uno spazio di transizione tra archeologia e paesaggio <i>Francesca Avitabile</i>	»	315
3.3. Tavole	»	325
4 L'area di via di Mercurio		
4.1. Accedere per fruire. La via di Mercurio con la <i>domus</i> di Meleagro <i>Aldo Aveta</i>	»	331
4.2. Rintracciare le strade della percorribilità. Aspetti progettuali per la conservazione e per la fruizione ampliata <i>Bianca Gioia Marino</i>	»	341
4.3. Il rilievo laser-scanner come registrazione delle modificazioni <i>Gian Paolo Vitelli</i>	»	349
4.4. Criticità materiche e conservative della <i>domus</i> di Meleagro <i>Marida Salvatori</i>	»	359
4.5. La <i>domus</i> di Meleagro: alcune scelte progettuali <i>Claudia Aveta</i>	»	369
4.6. Tavole	»	381
5 Problemi di compatibilità materica tra la preesistenza e i nuovi dispositivi		
5.1. Materiali per l'accessibilità nell'area archeologica pompeiana <i>Domenico Caputo, Paolo Aprea, Barbara Liguori, Daniela Piscopo, Carmine Colella</i>	»	389
5.2. Corrosione delle leghe e dei materiali metallici: questioni di durabilità e alterazione <i>Tullio Monetta</i>	»	399
5.3. Tavole	»	409
6 Problematiche strutturali		
6.1. Un possibile contributo metodologico per l'accessibilità del sito archeologico dal punto di vista strutturale <i>Gian Piero Lignola</i>	»	411
6.2. La via di Mercurio come aggregato urbano <i>Vincenzo Giamundo, Alberto Zinno</i>	»	421
6.3. Tavole	»	433

PARTE III. INDIRIZZI OPERATIVI PER UNA FRUIZIONE AMPLIATA DEL SITO ARCHEOLOGICO DI POMPEI

1. Introduzione <i>Fabrizio Vescovo</i>	»	437
--	---	-----

2. Dall'esperienza sul campo ai criteri generali		
<i>Renata Picone</i>	»	443
3. Indirizzi operativi per una fruizione ampliata del sito archeologico di Pompei		
<i>a cura di Maria Agostiano e Andrea Pane</i>	»	445

PARTE IV. APPARATI BIBLIOGRAFICI

1. In tema di accessibilità		
<i>a cura di S. Borea, M. Falcone, A. Spinosa, L. Veronese</i>	»	461
2. Sulla forma urbis di Pompei		
<i>a cura di G. Menna</i>	»	467
3. Sulla storia degli scavi		
<i>a cura di R. Amore, C. Aveta, M. Salvatori</i>	»	479
4. Sulla percezione di Pompei attraverso le Guide storiche del sito archeologico		
<i>a cura di R. Amore, C. Aveta, M. Salvatori</i>	»	489
Indice dei nomi	»	495
Profilo degli autori	»	501

ASSENZA E LEGGEREZZA. PER UN “NUOVO” DI QUALITÀ NEI SITI ARCHEOLOGICI

Paolo Giardiello

ABSTRACT

Contemporary culture is aware of the intrinsic values of archaeological sites and demands that they be usable, that they be live bearers of their own history into the present and, by the possibility of being seen and studied, unite remote periods and worlds. Today the practicability and accessibility of these places represent a planning topic that requires a specific disciplinary approach. Making an archaeological environment usable is a design operation which, starting from the established standards of restoration and archaeology, conservation and maintenance of vestiges of the past, means choosing what and how to show, transmit, learn. Accessibility implies planning strategies aimed at the fruition of cultural and artistic goods, at turning the sites into museums, staging the finds, communicating events, installing equipment and furnishings.

Il presente come il passato sono ricordi del futuro.

Eduardo Chillida

Un sito archeologico è, per definizione, un “luogo in cui sono state rinvenute tracce di attività umane”. Tale descrizione sottintende diverse possibilità: un posto esclusivo per addetti ai lavori, riservato solo agli studiosi interessati a quanto ritrovato; ovvero lo scrigno dove riporre, conservare, magari anche nascondere e proteggere, i segni lasciati dall’uomo senza che però essi vengano riproposti all’attenzione della società che li ha scoperti; infine un ambiente, un territorio, o solo un ambito, in cui, ciò che è appartenuto al passato, viene esposto e mostrato al pubblico affinché ne possa godere. La cultura contemporanea, nel riconoscere il valore documentario e culturale di siffatte testimonianze e, soprattutto, la permanenza dei valori che esse esprimono, nel propugnarne i criteri di conservazione e di tutela, richiede comunque che simili luoghi siano fruibili, che possano cioè essere portatori vivi della propria storia nel presente, essere capaci di mettere in contatto, attraverso la possibilità di essere vissuti e studiati, epoche e mondi lontani¹.

¹ Scrive Maddalena Ragni, nell’introduzione a *La valorizzazione dei siti archeologici: obiettivi, strategie e soluzioni* pubblicato nel 2008 in occasione della XI BORSA MEDITERRANEA DEL TURISMO ARCHEOLOGICO, che: “[...] la strada che stiamo percorrendo è quella della sintonia d’intenti tra le esigenze della conservazione e quelle della comunicazione, in un’ottica di recupero e valorizzazione finalizzata anche ad avvicinare i cittadini alla conoscenza della storia antica dei contesti urbani a loro familiari”.

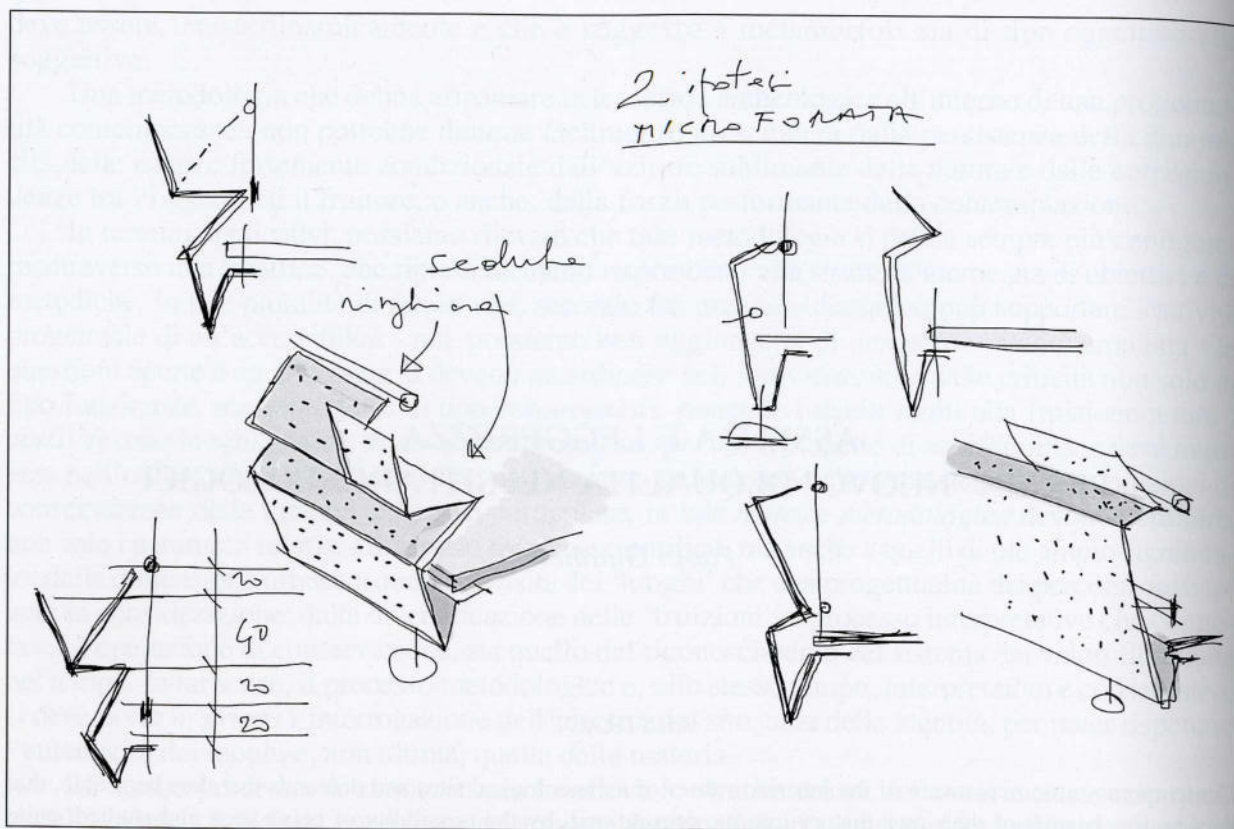


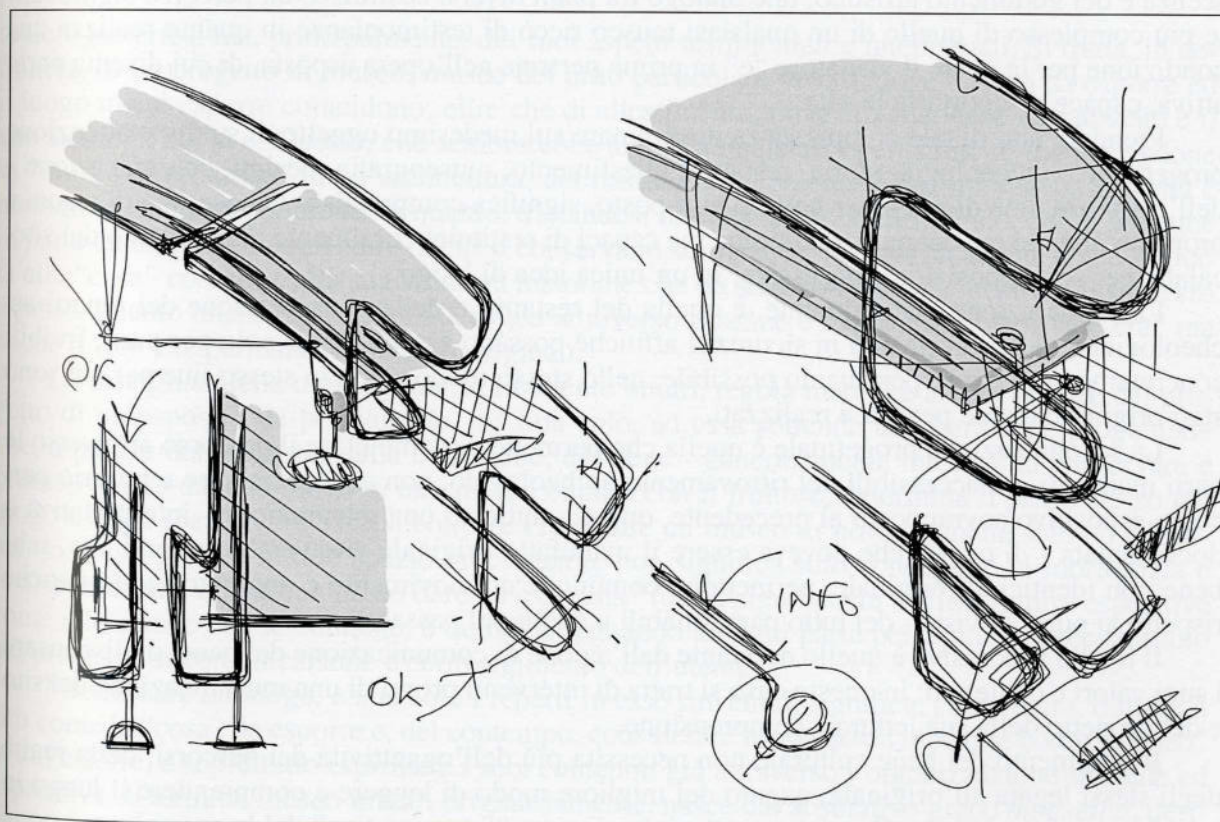
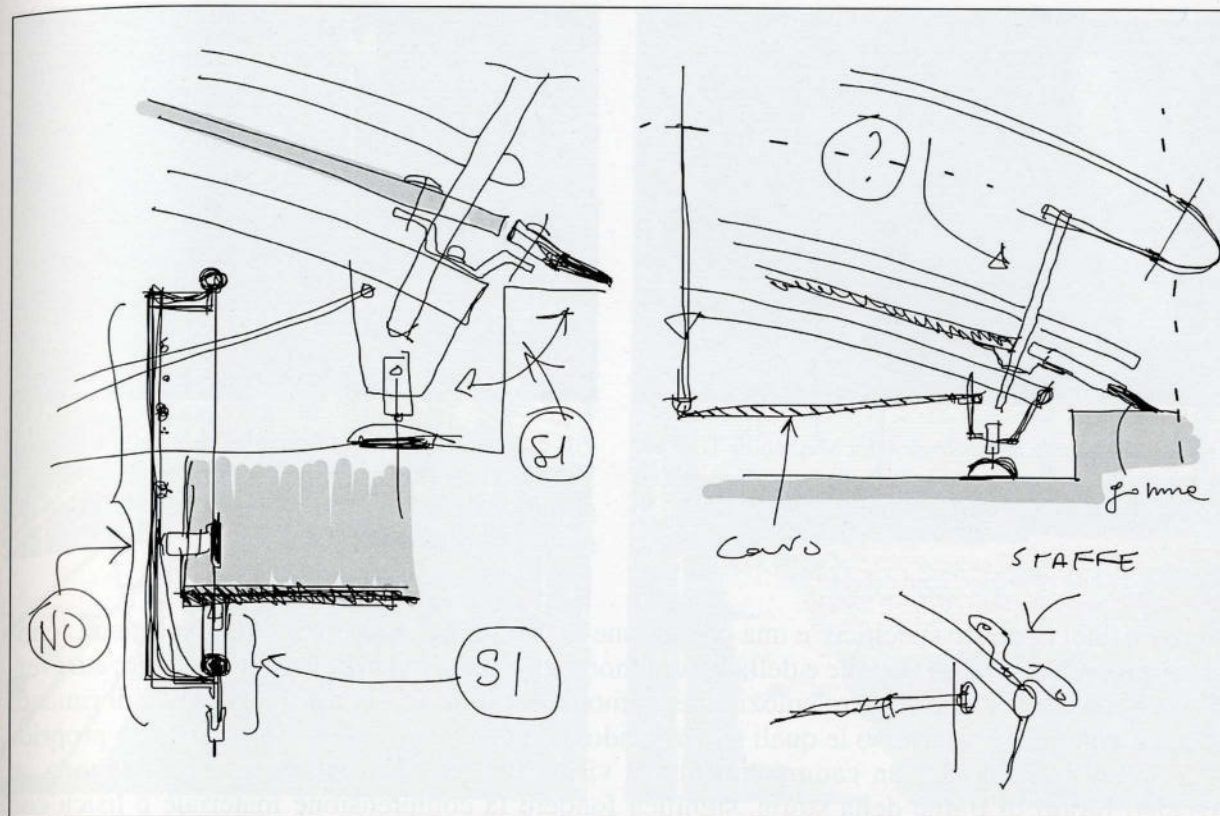
Fig. 1. Schizzi di studio per una passerella per "Pompei accessibile" (P. Giardiello).

Un sito archeologico pertanto, nell'accezione più attuale, è un luogo visitabile, che espone e racconta, capace di trasmettere e comunicare la propria storia attraverso le tracce delle attività umane che lo hanno conformato.

La visitabilità e l'accessibilità alle preziose, quanto delicate, testimonianze del passato individuano un tema progettuale, proprio del nostro tempo, del tutto originale e che richiede delle considerazioni disciplinari specifiche. Rendere fruibile un sito archeologico è infatti un'operazione progettuale che, a partire dai criteri consolidati del restauro e dell'archeologia, di conservazione e di manutenzione di vestigia del passato, necessita di ulteriori apporti disciplinari. L'accessibilità, intesa in senso ampio, implica infatti scelte progettuali ed operative che impongono la compresenza di specifici approcci metodologici, di molteplici "livelli" funzionali e culturali, materiali e teorici, partecipativi e contemplativi, in parte differenti in quanto espressione di ragioni e linguaggi autonomi, che comunque, nel rispetto del valore da trasmettere e comunicare, devono coesistere ed insistere sul medesimo soggetto.

Si tratta, infatti, di livelli funzionali distinti che, a partire da quello dell'archeologia, cioè di una funzione del passato - città, villa, tempio, strada, etc. - che oggi andiamo a ripercorrere con lo spirito di chi compie un viaggio nel tempo, prevedono la presenza anche di strumenti propri della fruizione di un "bene culturale e artistico", quindi della musealizzazione di un sito, dell'allestimento di reperti, della comunicazione di eventi, della predisposizione di componenti, attrezzature e arredi indispensabili.

Tali piani fruitivi, tali modalità, differenti ma compresenti, di conoscenza, innescano con chi visita tali luoghi, distinte relazioni: una condizione di "partecipazione", che implica un rapporto fisico e sensoriale con la matericità dell'ambito da visitare, un momento esperienziale ma anche culturale legato alla condivisione di un frammento del passato e alla sensazione di appartenere e



Figg. 2-3. Schizzi di studio per una passerella per "Pompei accessibile" (P. Giardiello).



Fig. 4. Roma, area archeologica dei Mercati di Traiano. Veduta delle passerelle aeree che collegano gli scavi con via dei Fori Imperiali (Pane, 2007)



Fig. 5. Roma, area archeologica dei Mercati di Traiano. Veduta del sistema di rampa e ascensore che collega il giardino delle Milizie con la Grande Aula e il piano superiore del museo (Pane, 2007).

animare quel contesto specifico; e una condizione di “contemplazione” che, dall’essere un fenomeno proprio dell’osservazione e della lettura morfologica e segnica dei luoghi, giunge, attraverso la conoscenza, a coinvolgere emozioni e memorie del fruitore, secondo una logica di rimandi ad altre esperienze attraverso le quali si è in grado di “appropriarsi” del sito, di sentirlo proprio.

Sovrapporre quindi un camminamento di visita, un percorso museale contemporaneo, ai tracciati propri di trame della storia, significa fondere la comprensione materiale e fisica con quella teorica e culturale, l’arricchimento sensoriale e percettivo con quello proprio della conoscenza e del godimento artistico; tale dialogo tra piani diversi costruisce un percorso significativo più complesso di quello di un qualsiasi museo ricco di testimonianze in quanto realizza una condizione per la quale il visitatore “è” in prima persona nell’opera esposta, di cui diventa parte attiva, capace di riportarla in vita.

Prendere atto di tale compresenza disciplinare sul medesimo oggetto di studio e attenzione progettuale - archeologia, storia, restauro, allestimento, museografia, design, comunicazione - dell’esistenza cioè di più *layer* nello stesso posto, significa comprendere la necessità di azioni e proposte distinte ma coerenti, autonome ma capaci di restituire coralmemente il significato del sito, calate, per sovrapposizioni successive, su un’unica idea di luogo.

La prima azione, naturalmente, è quella del restauro e della conservazione dei reperti archeologici e della loro messa in sicurezza affinché possano essere, anche solo per parti, fruibili concretamente, vissuti, per quanto possibile, nello stesso modo e con lo stesso fine per cui sono stati originariamente pensati e realizzati.

La seconda azione progettuale è quella che permette di completare il percorso attraverso le parti mancanti o inaccessibili del ritrovamento archeologico, non ancora un vero e proprio percorso espositivo sovrapposto al precedente, quanto piuttosto una integrazione - interpretativa o documentata - di quello che doveva essere il manufatto originale attraverso elementi che, sebbene non identici all’originale, permettono comunque un movimento e una percezione - anche rispetto ai punti di vista - del tutto paragonabili a quelli del passato.

Il livello successivo è quello derivante dall’azione di comunicazione del bene, di dispensare i suoi valori e contenuti; in questo caso si tratta di interventi propri di una museificazione del sito e del progetto della sua lettura e comprensione.

Il godimento del bene culturale non necessita più dell’oggettività dei percorsi, della realtà degli stessi legata all’originale, quanto del migliore modo di leggere e comprendere il luogo in tutte le sue sfaccettature. Questa progettazione diventa “interpretativa” del bene, un’operazione culturale tesa alla valorizzazione e alla trasmissione del reperto, non solo della sua parte ogget-



Figg. 6-7. Peter Zumthor, 1985. Coperture per gli scavi archeologici romani di Coira, Svizzera (Giardiello, 2000).

tuale o materica, ma, principalmente, dei suoi aspetti testimoniali e intellettuali. Si tratta, in definitiva, di un progetto di museo, museo del tutto particolare invero, dove la cosa da esporre ed il luogo in cui esporre coincidono; oltre che di allestimento, dove ciò che viene comunicato è il sito stesso in cui si è. Questo, che sembrerebbe simile a qualsiasi operazione di trasformazione in “museo di sé stesso” di un’architettura, del passato o del recente contemporaneo, in realtà è metodologicamente differente in quanto, trattandosi di un contesto archeologico, che si presume in parte incompleto o addirittura di cui si conservano solo tracce, la museificazione non è limitata alla “cosa” costruita, alla sua struttura materiale che da sola non riesce a mostrare il suo vero aspetto, quanto anche a ciò che essa evoca attraverso assenze e mancanze, a “ciò che era” ma anche a “ciò che permane” dei valori originali.

La disciplina della museografia, solitamente infatti, regola metodi e azioni proprie del progetto di un’esposizione permanente, ma non solo, ad essa sottende un’operazione progettuale che, a partire dall’oggetto, dalla collezione, dal bene - genericamente inteso - da conservare e promuovere, e dal suo modo di entrare in contatto con il fruitore, determina il senso stesso del luogo e degli spazi in cui esso si colloca. Progettare un museo *ex novo*, o anche solo un allestimento museografico in uno spazio preesistente, non significa solo concepirne la morfologia e la distribuzione, quanto piuttosto dare ad esso una “forma significativa”, alle strutture espositive come allo spazio che le contiene, e quindi assegnando ad ogni parte percepita un preciso ruolo nel processo di comunicazione e coinvolgimento dell’utente.

Museificare un luogo, e non solo i reperti in esso rinvenuti, significa, come detto, trattare il sito come la “cosa” da esporre e, nel contempo, considerare lo spazio da mostrare come “museo” in cui esibire, e soprattutto esprimere i suoi contenuti già attraverso l’organizzazione spaziale ed espositiva. Il termine museo infatti, originariamente, nasce dal sostantivo greco *mouseion*, derivante da *Mousa*, la dea ispiratrice dell’arte. Questo lascia chiaramente intendere lo spostamento concettuale proprio dei luoghi archeologici aperti al pubblico: da testimonianza concreta e og-

gettiva del passato, una volta concepiti come musei di sé stessi, tali ambiti diventano esposizione di un contenuto artistico oltre che storico, di un valore estetico in aggiunta a quello di testimone e quindi devono essere concepiti come espressione stessa dei valori e dei linguaggi di cui sono portatori, comunicati in una dimensione permanente e continua, senza tempo o, più precisamente, oltre i limiti temporali previsti. “Espressione dei valori” che non deve essere demandata solo alla corretta disposizione e ordinamento dei reperti ma all’intero insieme progettato, al museo del sito archeologico che, complessivamente nel suo nuovo assetto, deve proporsi come forma del contenuto; ciò fa intendere come in tale prassi progettuale non esistano soluzioni o schemi tipologici ripetibili ma solo principi da declinare volta per volta.

L’allestimento, normalmente inteso come un evento temporaneo, un’esposizione non permanente, rappresenta la risposta veloce e non duratura ad una esigenza di comunicazione di un contenuto. La prassi progettuale dell’allestimento si confronta con la rapidità e l’innovazione dei mezzi offerti dalle tecnologie più avanzate proponendo, sempre più spesso, un nuovo abito, nuove forme, all’esigenza di informazione, comunicazione e divulgazione di contenuti. Rispetto alla “permanenza” dei siti archeologici, il valore disciplinare dell’allestimento interviene, in questi casi, estrapolando contenuti selezionati da trasmettere, agendo sulla stratificazione di segni, di sensi, di livelli funzionali; opera cioè sul processo della “messa in comune”, della trasmissione dei valori del luogo aperto al pubblico, secondo criteri e approfondimenti che possono mutare ed adeguarsi alle richieste dei fruitori. Rappresenta pertanto un *layer* con un “tempo” diverso, reversibile e non definitivo, adeguabile alle variazioni di gusto e di linguaggio espressivo.

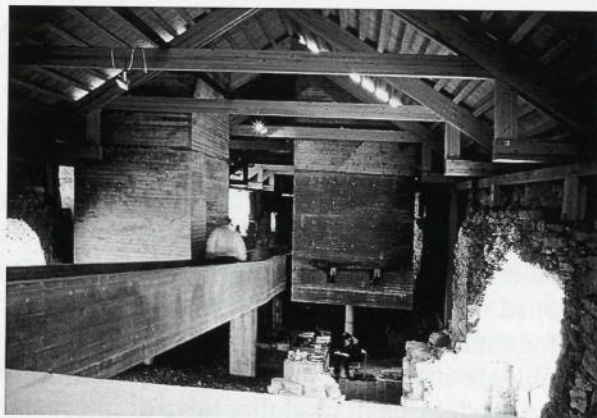
La conoscenza e i criteri di valorizzazione del passato, infatti, mutano e si adeguano agli interessi della società: dall’idea di godimento del rudere in quanto tale, alla valorizzazione dello stesso come frammento di un’unità, fino a considerarlo uno spartito incompleto da cui dedurre, terminandolo, inedite composizioni, altrimenti impensabili.

Da queste preliminari considerazioni è desumibile un aspetto originale, dal punto di vista metodologico, del dialogo tra nuovo e antico, tra interventi del presente e testimonianze del passato, nei siti archeologici: se tale prassi è sempre stata oggetto di studi e riflessioni teoriche finalizzate a raggiungere criteri condivisi per valutare la consistenza degli interventi contemporanei sul corpo storico, nel caso in questione, tale coesistenza va condotta più nella direzione di una “stratificazione significante”, di sovrapposizioni espressive, che di meri accostamenti, prudenti, di parti autonome.

È infatti nell’intendere il bene archeologico come strumento e fine della comunicazione, come contenitore e contenuto del progetto allestitivo, che i semplici criteri di conservazione possono arricchirsi di ulteriori apporti per risolvere metodologicamente ogni problema organizzativo e compositivo.

Il progetto di allestimento museografico di un’area archeologica prevede, per sua stessa natura, non solo la fruizione del bene ma la sua conoscenza e trasmissione. Per comprenderlo evidentemente non è sufficiente solo percorrerlo o visitarlo, quanto percepirlo attraverso i suoi valori originali e la forza di permanenza degli stessi, conoscerne le ragioni che lo hanno costituito ma anche apprezzare il peso e la costanza di tali argomenti riferiti al presente. Insomma, un progetto di allestimento è del tutto paragonabile alla costruzione della trama di un racconto o di un film e del modo specifico di condurla attraverso vari avvenimenti: una ripresa cinematografica, ad esempio, può simulare realisticamente i punti di vista degli attori, oppure porsi a scrutare gli eventi da prospettive impossibili, i dialoghi essere quelli effettivi o intersecati con pensieri e ricordi, come l’intera storia può snodarsi cronologicamente ovvero essere ricostruita attraverso continui salti in avanti e indietro nel tempo.

Il “racconto” che si vuole fare di un luogo dell’archeologia può, quindi, avvenire linearmente e in continuità con le ragioni e le suggestioni del progetto originario, ma può anche allontanarsi da queste, guardarlo a distanza per apprezzarlo meglio, confrontarlo con altri casi, narrandolo attraverso sistemi didascalici e esplicativi, al pari di una “voce narrante fuori campo”.



Figg. 8-9. Sverre Fehn, 1975. Museo dell'Hedmark di Hamar, Norvegia (Giardiello, 1995).

Tali scelte non solo definiscono i criteri allestitivi, quindi il percorso e le modalità di fruizione, ma impongono anche decisioni necessarie alla valutazione degli interventi utili alla costruzione dell'itinerario esplicativo di visita.

Quanto fin'ora esposto si traduce praticamente in scelte a cui, di volta in volta, bisogna dare forma e espressione: ad esempio un percorso, anche solo per un tratto, può utilizzare la superficie di calpestio del reperto esattamente secondo le modalità che le erano proprie, una strada, una stanza, possono essere lette attraverso i camminamenti a suo tempo predisposti, continuando a utilizzare le superfici della storia; in alcuni casi tuttavia tali superfici devono essere preservate e quindi, pur volendo mantenere inalterato il percorso primitivo, il nuovo itinerario di visita da questi deve "prendere le distanze", deve cioè individuare altre superfici, poste sulle precedenti, su cui camminare. La distanza temporale diventa distanza fisica, i materiali di epoche diverse entrano in rapporto tra loro cercando, ovvero negando, un possibile dialogo. In altri casi ancora tale distanza può essere così ampia da alterare la percezione originale, per ragioni fruibili o anche solo tecniche legate alla conservazione, per cui il percorso si distingue e si rende autonomo da quello pensato originariamente. L'allestimento prevede, in tali casi, un allontanamento dalle tracce di chi ha vissuto quel luogo non come reperto del passato ma come frammento del proprio presente, può essere posto più in alto per percepire le tracce nella loro interezza, oppure collocato lateralmente, per non insistere su materiali delicati, può anche intercettare muri o recinti, proponendo attraversamenti impossibili fino allo stato di rovina. Ognuno dei casi ipotetici descritti, inoltre può, a sua volta, prevedere diverse scelte progettuali, sia per le tecniche di restauro della consistenza storica che delle parti nuove, e ogni soluzione può quindi costruire una trama diversa per il medesimo protagonista.

Le parti componenti l'intervento di allestimento museografico, che si vanno ad aggiungere al preesistente impianto archeologico, possono essere quindi pensate e progettate secondo due strade principali: quella della "continuità" e quella della "distinzione" dal reperto; cioè della similitudine e dell'integrazione in alternativa alla separazione e discontinuità linguistica e segnica. Se si vuole però superare questa dialettica sempre presente in ogni operazione di restauro, se si vuole cioè guardare oltre il mero aspetto materico e morfologico degli interventi, è opportuno valutare che "ogni nuova costruzione comporta un intervento in una determinata situazione storica" e "la qualità dell'intervento dipende dalla capacità di dotare il nuovo di proprietà in grado di instaurare un significativo rapporto di tensione con il preesistente"; "giacché per trovare un suo posto, il nuovo dovrà anzitutto stimolarci a guardare l'esistente in modo inedito"².

Rispetto quindi ad atteggiamenti e metodi consolidati, negli interventi di restauro e di visitabilità dei siti archeologici, è utile valutare anche altri criteri operativi che si rifanno a prin-

² P. ZUMTHOR, *Pensare architettura*, Electa, Milano 2003, p. 14.

cipi originali, in parte inesplorati, come quello dell'“assenza”, come valore opposto a quello di “presenza”, e quello della “leggerezza”, alternativo alla tradizionale concretezza materica degli interventi del passato.

Il principio dell'“assenza” vuole simboleggiare la rinuncia programmatica ad un aspetto fisico prevalente o autoreferenziale, rappresentare quindi la speranza di invisibilità e di permeabilità di ciò che è nuovo, al fine di non interferire con le linee dei reperti, traducibile, dal punto di vista pratico, nell'introduzione della trasparenza come “materiale o tecnica” con cui costruire senza contrasti e schermi, sovrapposizioni o cancellature, in alternativa alla sommatoria di consistenze materiche e formali. I valori di “leggerezza” invece sono propri di soluzioni costruttive e modalità di intervento che non intendono alterare il preesistente, modificare indelebilmente l'ambiente naturale, “leggerezza” quindi non intesa come opposto di pesantezza, ma nella sua accezione teorica di modalità lieve di intervento riferita alle regole di insediamento e fondazione, di composizione strutturale e organizzazione funzionale.

Evidentemente leggerezza e assenza possono apparire concetti astratti rispetto alla prassi progettuale, esse devono comunque essere intese come principi ispiratori del fare che non escludono la materia e la struttura, la composizione e la proposizione del nuovo.

“Ritengo che nel contesto di un oggetto architettonico i materiali possano assumere qualità poetiche. A tal fine occorre generare nell'oggetto stesso un legame adeguato tra forma e significato, poiché per sé i materiali non sono poetici. La significazione che si tratta di costruire nella materia sta al di là delle regole compositive; così come la tattilità, l'odore e l'espressione acustica dei materiali sono semplicemente degli elementi appartenenti al linguaggio con cui ci dobbiamo esprimere. Nell'oggetto architettonico il senso si produce nel momento in cui riusciamo a estrarre le valenze specifiche di determinati materiali costruttivi, che si fanno sentire in quel modo solo in quel dato oggetto. Lavorando in funzione di questo obiettivo, non possiamo fare a meno di richiederci sempre di nuovo quale significato posso assumere un determinato materiale in un determinato contesto architettonico. Risposte valide a questa domanda possono far apparire in una luce inedita sia la modalità in cui il materiale viene solitamente utilizzato, sia le sue peculiari proprietà sensuali e significanti. Se questo ci riesce, nell'architettura i materiali saranno in grado di risuonare e di risplendere”³.

Relativamente al principio di “assenza”, da valutare è l'introduzione, in ambito archeologico, di materiali solitamente non utilizzati in tali contesti. Materiali rarefatti e poco presenti, non invadenti e utilizzabili in modo da non schermare, da non mistificare l'immagine di quanto riportato alla luce. Tra questi il principale è il vetro, nella sua declinazione contemporanea di elemento strutturale, portante e non portato, attraverso le cui regole costruttive e compositive riuscire a ridurre segni e linguaggio, dettagli e nodi, fino a raggiungere un diradamento delle tracce visibili finalizzato alla sottolineatura ed evidenziazione di quanto già presente nel sito. Materiale difficile da utilizzare, ancora alla ricerca di un proprio lessico espressivo oltre che di tecnologie adeguate, eppure naturalmente carico di stimoli e potenzialità conosciute e condivise.

Dire “vetro” significa, infatti, parlare delle sue qualità più che del suo aspetto o della sua consistenza, che, notoriamente è sfuggente e indefinibile. Qualità come la trasparenza, peculiarità quasi magica, grazie alla quale questo materiale si lascia trapassare dallo sguardo, per la quale è in grado di racchiudere o separare, definire ed intercludere, senza interrompere la percezione - continua - di ciò che è posto oltre.

Introdurre il vetro come materiale da costruzione, in determinati ambiti, significa trattare delle potenzialità della luce, della sua capacità di attraversarlo ovvero del rischio, sempre presente, di essere riflessa facendolo apparire in tutta la sua consistenza, quasi fosse uno specchio. Luce che ne muta la sostanza fisica alterandone colori e opacità, ne duplica i contenuti, ne disegna, in maniera imperfetta, limiti, confini e profili. Al di là degli indispensabili approfondimenti tecnologici nell'uso di tale materiale, una struttura realizzata solo in vetro ha la capacità di essere, fisi-

³ P. ZUMTHOR, *ivi*, p. 8.

camente, uno spazio concluso, un elemento percorribile e attraversabile, una protezione concreta e solida ma, nel contempo, grazie alla sua peculiarità intrinseca, di lasciare inalterato il rapporto visivo con l'intorno, realizzando una condizione psicologica ambigua, evanescente, che altera, anzi inverte, i valori stessi dell'elemento costruito. Ciò che è chiuso sembra aperto, ciò che è presente scompare, ciò che sostiene sembra lasciare sospesi nel vuoto.

In un certo senso una struttura in vetro appare sempre qualcosa di non concluso in sé, di non "finito" in quanto artefice e costruttore di relazioni e sensazioni che vanno oltre la sua dimensione reale, di rimandi ad ulteriori situazioni percettive e narrative capaci di completarne il significato. Progettare il vetro, con il vetro, non significa definire una morfologia stabile (sebbene stabile sia), quanto piuttosto prevederne un ruolo mutevole, spesso di regista, tra le altre cose e nello spazio; significa non immaginarlo per quello che è, ma per quello che è in grado di "fare" e di "far fare" agli altri elementi presenti.

Forse proprio per queste suggestioni il vetro è, nella contemporaneità, usato per produrre esperienze fruibili e sensoriali che innescano un gioco di stupore e di spaesamento, di emozione e di partecipazione imprevedibile. Grazie a tali caratteristiche, se ben dosate e valutate, esso può assolvere aspettative di "assenza" lì dove è necessaria comunque una "presenza" per risolvere problemi ed esigenze, di rispetto del contesto, di silenzio eloquente in quanto capace di ridare voce al passato rinunciando a sovrapporre linguaggi evidenti o stridenti.

Lì dove l'assenza non è direttamente perseguibile, dovendo accettare intrusioni e aggiunte, interviene la leggerezza, non come caratteristica peculiare del materiale, ma riferita al modo di usare, o di far apparire, le caratteristiche fisiche e percettive di un determinato componente: leggerezza insediativa che presuppone un atteggiamento di rispetto del suolo e della stratificazione storica esistente e che suggerisce modi di fondare e costruire appartenenti ad archetipi distinti da quelli della tradizione costruttiva a cui siamo abituati.

In alternativa ai principi dell'abitare che si ispirano alla solidità e alla permanenza, rappresentati dall'idea archetipica del "muro" e del "recinto", esiste infatti un altro modello rappresentato dalla "tenda", da uno schema spaziale e abitativo primitivo che, dietro un'apparente fragilità, prevede tuttavia una logica di appropriazione e definizione degli spazi stringente e solida, basata su valori e contenuti forti, pur se capaci di non alterare il contesto, che anzi sono in grado di entrare con esso in un rapporto di simbiosi e scambio.

La leggerezza è affine all'instabilità, alla mobilità, ispira il temporaneo e l'effimero, e appare coerente con ciò che vuole essere atipico, reversibile e flessibile. È un principio che comporta un rapporto forse più profondo e intenso tra l'uomo e la terra, tra l'artefice e il luogo, fatto di grande rispetto e conoscenza della tradizione quanto del presente, della cultura del costruire, delle tecniche e dei materiali. Rapporto che vuole privilegiare il fine della lievità e della provvisorietà intese come caratteristiche essenziali, come immagine stessa del rispetto per i segni della storia, consapevoli che all'instabilità delle strutture corrisponde l'immutabilità dei principi dell'abitare. Non si tratta di perseguire, come per il vetro, materiali e dettagli costruttivi alternativi, quanto piuttosto di fare propri principi diversi attraverso sapienze costruttive consolidate, materiali noti, tecnologie comuni: "i dettagli hanno il compito di esprimere ciò che l'idea progettuale di fondo esige in quel determinato punto dell'oggetto: unione o disgiunzione, attenzione o leggerezza, attrito, solidità, fragilità"; "i dettagli, quando riescono felicemente, non sono una decorazione"; "non distraggono, non intrattengono, ma inducono alla comprensione del tutto, alla cui assenza necessariamente appartengono"⁴.

Leggerezza, quindi, non solo insediativa, ma anche strutturale, nel senso appena espresso e cioè di logiche che tendono a suggerire più che tracciare, a consigliare prima che imporre e soprattutto ad evocare anziché materializzare. Costruendo un gioco di rimandi e contrapposizioni, a

⁴ P. ZUMTHOR, *ivi*, p. 12.

partire dall'accostamento diretto tra storia e presente, attraverso segnali e sistemi sospesi tra consuetudine e invenzione, tra ciò che è e ciò che appare, tra quello che è atteso e ciò che sorprende.

Questo per perseguire una leggerezza funzionale, cioè la messa a sistema di infiniti gradi di libertà per il fruitore come alternativa percorribile a nette indicazioni e stringenti modi di uso. In particolare il percorso di conoscenza e di apprendimento va supportato attraverso la partecipazione del visitatore, innescando una relazione tra fruitore e luogo costante ma flessibile, precisa ma aperta. Un museo non può offrire un solo punto di vista su ciò che mostra, non può dare giudizi esclusivi o imporre ideologie, deve essere quindi in grado di aprire un canale di dialogo a diversi livelli di approfondimento, di soddisfare la curiosità di ogni possibile tipologia di utente. Soprattutto non può rappresentare un'esperienza conclusa in sé, non può ritenersi esaustivo di un determinato sapere, in quanto il suo fine non è educativo ma culturale, cioè di stimolo a continue e sempre nuove conoscenze che non si esauriscono nel momento dell'esperienza diretta.

Il fine della leggerezza delle componenti che costituiscono il livello dell'allestimento museografico nei siti archeologici è pari a quello auspicato dell'assenza degli interventi aggiunti, un livello non concepito attraverso strumenti determinati o determinanti, quanto piuttosto definito da filtri capaci di far leggere quello che già c'è, di cornici con cui inquadrare e delimitare scorci di apprendimento, per individuare tragitti in cui perdersi, per trovare inedite tracce che si supponeva di conoscere.

Il dialogo tra nuovo e antico nelle aree archeologiche quindi può avvenire attraverso contrapposizioni sensibili, alternative ad accondiscendenti, quanto inutili, interventi dal carattere debole che risultano inaccoglibili dagli stessi delicati equilibri dei reperti storici. Non è possibile giungere ad una valutazione preventiva su strutture, materiali o modi di porli in opera, né costruire un abaco di soluzioni presumibilmente corrette; ogni azione progettuale deve essere misurata solo rispetto a ciò che è in grado di rispondere a chi interroga, al modo con cui riesce ad intervenire nell'ininterrotto racconto della storia. "Un pezzo di ferro è soprattutto un'idea che afferra un uomo, un'idea e una forza, inflessibile come una cosa. So di dovermi sottomettere ad essa, di doverle imporre la tensione che avverto in me, di dover sviluppare un tema da questa dinamica. Capita che il ferro mi si ribelli - un'opposizione che non posso evitare. Quando infine raggiungo lo scopo, qualcosa mi manda un segno: in una sorta di shock improvviso si raccolgono quelli che prima erano solo frammenti. Ora tutto è inseparabile, lo spazio e la forma che gli si è stretta intorno"⁵.

Il nuovo ammissibile è quindi quello che assolve con coerenza il compito di guidare il fruitore in un percorso conoscitivo, attraverso segnali e comportamenti che già sono parte di quell'apprendimento, che si distingue dal reperto attraverso modi e ragioni tutte finalizzate ad esaltarlo e a renderlo comprensibile, rispettandolo, che permette al bene culturale di essere studiato e ammirato, che si adatta e muta per assicurarne la trasmissione di valori stabili e perpetui.

Spiegare i valori non significa tuttavia descriverli pedantemente, esporli per quello che sono, per la loro dimensione fisica oggettiva; progettare la trasmissione dei significati vuol dire riuscire a mettere il fruitore al centro del sistema concepito, prevedere le sue sensazioni e porlo nello stato d'animo, libero e ben disposto, attraverso cui comprendere e descrivere le ragioni e la ricchezza di ciò che è conservato.

L'adeguatezza del "nuovo" rispetto ciò che è conservato e restaurato va valutata non secondo parametri estetici o formali ma a partire dalla capacità degli interventi contemporanei di costruire e stimolare le aspettative della società in evoluzione intorno ad un frammento significativo ed emblematico del passato. Un sito archeologico può divenire un monumento del presente, un museo espressivo e vivo, e non solo un frammento ben conservato del passato, quando è il fruitore che, con la sua attenzione e cura, lo ritiene parte ineludibile del presente, seme del suo futuro.

⁵ E. CHILLIDA, *Lo spazio e il limite*, Christian Marinotti Edizioni, Milano 2010, pp. 19-20.