



**105 - Sito archeologico e Museo di Argentomagus:**

a) un altro esempio di segnaletica didattica presente nel parco; b) l'accesso alla rampa che conduce all'ingresso del museo archeologico è ben individuato da un grande pannello trasparente con inciso il nome del museo; c) la rampa, che conduce alla terrazza panoramica, si colloca in corrispondenza planimetrica dell'impianto di uno degli assi dell'antica urbanizzazione di Argentomagus; d) un'altra vista esterna del museo archeologico di Argentomagus, in particolare della facciata Nord, ancora nella veste originale, realizzata nel 1990; e) vista dello spazio di accoglienza del pubblico, con la biglietteria, il punto informazione e un piccolo bookshop.



mo livello rialzato: un'ampia terrazza dal quale avere una vista panoramica sull'intero sito *open air*. Penetrando all'interno, i visitatori percorrono in graduale successione gli spazi dedicati alla città gallo-romana, all'*everyday-life* dei suoi remoti abitanti, alle attività artigianali ed alle tradizioni, e terminano il loro percorso con la visita delle già citate rovine, situate nella profonda "cripta" del museo.<sup>64</sup>

L'allestimento propone soluzioni sempre differenti in funzione dei temi d'esposizione: la preistoria è messa in scena nel rispetto di un processo cronologico-evolutivo, mentre il periodo gallo-romano è suddiviso in aree tematiche. In entrambe le sezioni, ricostituzioni a grandezza naturale, animazioni audiovisive e modelli a scala ridotta, conferiscono un certo ritmo all'allestimento *indoor*. Un ascensore trasparente riporta il pubblico in superficie, in un viaggio simbolico di attraversamento degli *strates du temps*.<sup>65</sup>



<sup>64</sup> Già dal 1966, l'Associazione per la Salvaguardia del Sito Archeologico di Argentomagus (ASSAA) gestiva due piccole sale di esposizione all'interno di un edificio comunale. Gestito unicamente da volontari, questo piccolo locale espositivo, di quaranta metri quadri, riceveva annualmente non meno di 15.000 visitatori. L'esiguità dell'edificio era tale che già dal 1980 s'impose poco a poco l'idea di realizzare un nuovo museo; F. DUMASY, D. TARDY, *Argentomagus: oppidum gaulois, agglomération gallo-romaine et musée*, cit., pp. 74-75.

<sup>65</sup> Per maggiori dettagli sulle motivazioni che hanno condotto all'applicazione di questi sistemi di rievocazione, si veda il commento del portavoce dell'Atelier Bodin al sito Internet <http://atelierbodin.com>.





**106 - Museo archeologico di Argenton-sur-Creuse:**

in alto, renders di progetto; a sinistra, la facciata Sud dell'edificio museale, con la rielaborazione dell'involucro esterno (progetto di Michel, Antoine e Jean Bodin); a destra, la piattaforma interattiva, che mette in relazione le informazioni visualizzate sullo schermo con le rovine all'esterno; In basso, immagini delle facciate a lavori di ammodernamento ultimati (2010).

La realizzazione del museo del sito s'inserisce in un più esteso intervento di musealizzazione che interessa, inevitabilmente, anche le vestigia *outdoor*, ossia quelle non direttamente protette dalla struttura museale, definito dal progetto di musealizzazione dell'architetto Jean-Pierre Braun, che riguarda l'organizzazione pedonale e paesaggistica della zona archeologica des Mersans, la quale risponde ad un doppio obiettivo: da una parte, rendere praticabile un percorso - reversibile e modulare - tra le rovine emerse e le zone in corso di scavo, dall'altra suggerire l'esistenza di un agglomerato urbano, ossia giustapponendo un segno che restituisca la traccia dell'antica trama viaria. Per far ciò, è stato impiantato un intreccio ortogonale sistematico di avanzamenti pedonali, leggermente sopraelevato e realizzato in doghe di legno. Le *insulae* così suggerite, destinate ad aree verdi, mettono in risalto l'impianto viario originale, reso visibile da una pavimentazione di corteccia d'albero. A Nord del *Plateau des Mersans*, tra il museo e i santuari, un insieme di settori quadrangolari, cinti da siepi vive, ripren-

de, a scala inferiore, un tracciato ortogonale che delimita le aree destinate a *jardin lapidaire* o ad aree per le attività didattiche e dilettevoli. L'impianto d'insieme assicura il collegamento tra il museo, i monumenti e le zone di scavo del *plateau*. L'intervento è comunque reversibile e flessibile, così da evolversi in funzione dell'avanzamento delle campagne di scavo programmate a lungo termine, che interesseranno il resto delle altre preesistenze monumentali presenti nel sito, quali la fontana e il tempio.<sup>66</sup>

Con il procedere di nuove forme di consapevolezza sul valore dei manufatti archeologici e sull'importanza della loro conservazione *in situ*, talune di queste strategie fin qui trattate, messe in atto in tempi non recenti, sono apparse insufficienti sia dal punto di vista conservativo, sia narrativo, sia evocativo, o semplicemente perché hanno ormai esaurito la loro funzione storica. Dal giorno della sua inaugurazione, il museo archeologico di *Argenton-sur-Creuse* non è mai stato oggetto di trasformazioni importanti. Soltanto oggi, circa vent'anni più tardi, la comunità scientifica del *Pays d'Argenton-sur-*

*Creuse*, per mano del *maître d'ouvrage*, ha preso la decisione di trasformare interamente l'edificio, sia ottimizzando l'allestimento *indoor* e lo spazio che lo accoglie, sia rielaborando la struttura del rivestimento esterno, al fine di creare un più stretto legame tra le collezioni, le rovine sotterranee e il sito archeologico circostante.

I nuovi lavori, intrapresi nell'ottobre 2010 e da poco conclusi, sono stati affidati, ancora una volta agli architetti Bodin, gli stessi del progetto iniziale del 1988, i quali hanno modificato radicalmente l'aspetto esterno del museo, barattando la vecchia pelle di mattoni con una nuova superficie di rame, destinata ad amalgamarsi con il paesaggio circostante, al ritmo della sua patina progressiva. Nella redazione del progetto, l'aspetto connesso alla durabilità dell'intervento ha giocato un ruolo decisivo, ed ha favorito il ricorso ai materiali e le tecniche energeticamente sostenibili, così che la facciata Sud è stata aperta interamente sul sito archeologico, per mezzo di lamine di vetro, dotate di *brise-soleil* fotovoltaici.<sup>67</sup>

<sup>66</sup> F. DUMASY-MATHIEU, *Le théâtre d'Argenton-sur-Creuse (Saint-Marcel, Indre). Documents d'archéologie française*, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, Paris 2000.

<sup>67</sup> C. BAY, *Musée et site archéologiques d'Argenton-sur-Creuse (Indre)*, Dossier de presse 2011, documento online, p. 3.

**107 - Museo archeologico di Argentomagus:**

a) la "galleria di osservazione", creata in occasione della nuova veste architettonica dell'edificio. Favorita dalla completa apertura del prospetto Sud, la galleria vive di numerose installazioni di orientamento virtuale con schermo interattivo, che permettono di visualizzare tridimensionalmente i monumenti nella loro configurazione originaria proprio tra le rovine della città gallo-romana;

b) il riallestimento museografico dell'ambiente che oggi è stato trasformato in "galleria";

c) uno scatto fotografico, dallo spazio di accoglienza, verso l'accesso alla nuova "galleria di osservazione"; anche qui si coglie l'effetto del riallestimento e la particolare attenzione dedicata ai materiali, ai colori e alle textures.



Approfittando di questa nuova vista panoramica offerta sulle rovine *outdoor*, il museo ha riconsiderato completamente questo spazio, divenuto sede d'installazione di "piattaforme d'orientamento virtuale"<sup>68</sup>, composte di schermi interattivi e olografici, che permettono ai visitatori di visualizzare tridimensionalmente i monumenti della città gallo-romana e di vivere così un'esperienza d'immersione sensoriale, didattica e ludica. Come già accennato, anche gli spazi dedicati all'esposizione permanente hanno subito una rielaborazione tecnologica ed estetica, con un'attenzione particolare ai materiali, ai colori e alle *textures*.

Mentre la situazione d'origine teneva in netta separazione la cripta dal piano delle rovine emerse, con il riallestimento, una nuova uscita dalla "cripta archeologica", che segna la fine della visita interna al museo<sup>69</sup>, conduce i visitatori direttamente sul sito. I lavori di ammodernamento, nell'insieme, costituiscono solo il preliminare di un più ambizioso progetto futuro di *mise e valeur* delle rovine all'aperto, che accoglierà un gran numero di ricostituzioni parziali dei monumenti dell'antica città di *Argentomagus*, tra i quali il teatro e la fontana.

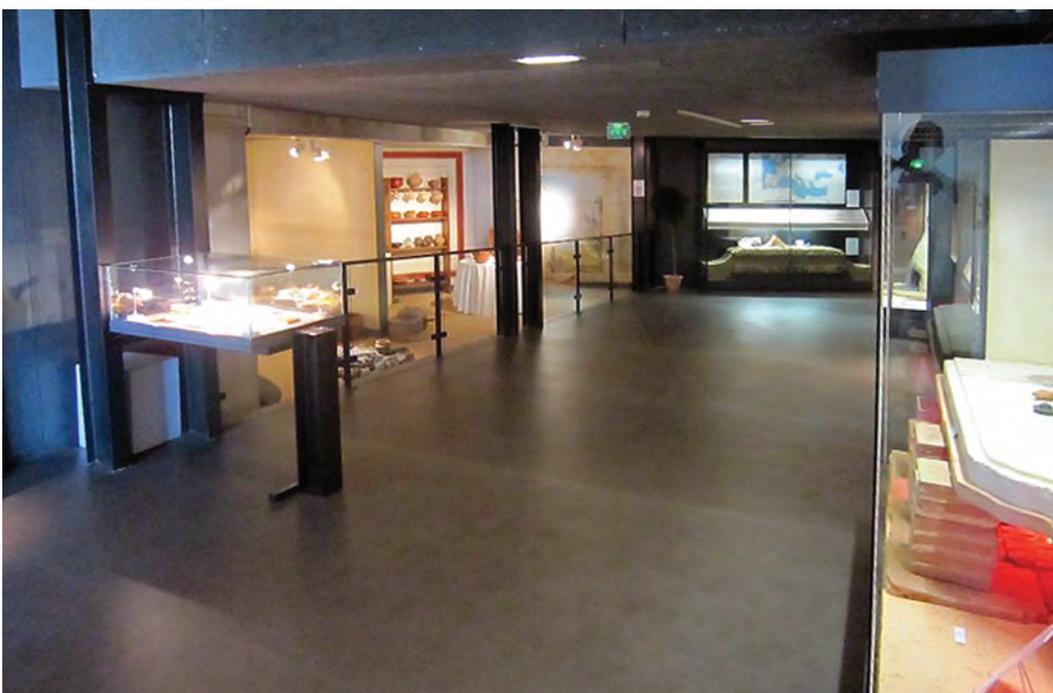
<sup>68</sup> Le piattaforme interattive sono state progettate e realizzate dalla società ABProd, Châteaurox (Indre), noto studio di produzione d'immagini e filmati tridimensionali; cfr. C. BAY, *Réouverture d'un musée dans l'Indre. Le musée d'Argentomagus fait peau neuve*, in "Covalences", Revue de Culture Scientifique, Technique et Industrielle en région Centre, n. 30, trim. été 2011, p. 11, documento consultabile anche *online*.

<sup>69</sup> Parallelamente a queste innovazioni, notevoli miglioramenti sono stati apportati anche all'accessibilità delle persone disabili, soprattutto attraverso la sistemazione di numerosi elevatori e rampe inclinate.



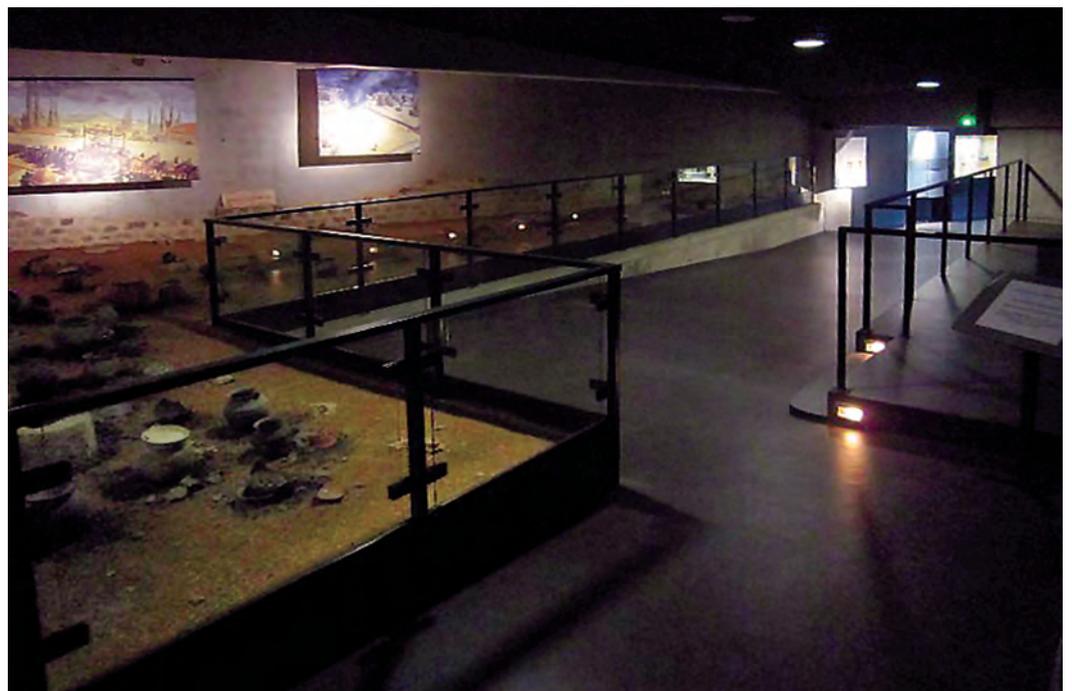


**108 - Museo archeologico di Argentomagus:**  
viste interne dell'allestimento durante il percorso di avvicinamento della "cripta archeologica". Il progetto museografico dedica molta parte alla città gallo-romana e ai suoi remoti abitanti, proponendo strategie comunicative sempre diverse, in funzione dei vari temi d'esposizione affrontati.



**109 - Museo archeologico di Argentomagus:**

*viste interne dell'allestimento durante il percorso di discesa verso il complesso archeologico sotterraneo, che offre agli spettatori, oltre ai reperti originali, coinvolgenti ricostruzioni a grandezza naturale, animazioni audiovisive e modelli a scala ridotta; man mano che si affronta la discesa, si vive un'atmosfera sempre più suggestiva, in attesa dell'incontro con l'oggetto più rilevante dell'intera esposizione indoor: le rovine dell'agglomerazione gallo-romana.*





**110 - Museo archeologico di Argentomagus; viste interne con l'allestimento sotterraneo:**

*l'uso della luce, qui, non assume alcuna funzione evocativa, ma è strumentale alla messa in evidenza delle murature del complesso archeologico; le rovine dell'agglomerazione gallo-romana fanno da contesto ad alcuni reperti mobili, tra i quali un altare domestico (messo in scena proprio sul luogo del suo rinvenimento) e alla ricostituzione di un piccolo cantiere didattico di costruzione delle mura; in fondo al percorso, una nuova apertura vetrata mette in relazione le rovine della città gallo-romana con il sito archeologico all'aperto, sia visivamente, sia fisicamente; tra le rovine, l'ascensore trasparente conduce in un viaggio attraverso "gli strati del tempo".*

## 7

## I MUSEI DEL SITO: ESPRESSIONE NAZIONALISTICA E ALTRI APPROCCI SIMILARI

Nel Secondo Dopoguerra la Francia è stata rappresentata sostanzialmente da Charles de Gaulle e François Mitterand, sostenitori di due diverse concezioni della stessa “idea della Francia”, ossia della sua cosiddetta *grandeur*. Per il Generale de Gaulle tale *grandeur* coincideva con il senso della Patria e dunque con la tradizione conservatrice e bonapartista della forza militare della Francia<sup>1</sup>. Il tratto fondamentale del pensiero di de Gaulle risiedeva proprio nell’idea di ricostruire un’immagine forte della sua Nazione, per cercare di sottrarla così al mesto destino di Paese invaso, attraverso il recupero di una memoria del suo passato meno *ingloriosa*. La Francia vagheggiata dal Generale è la stessa mitica nazione cui Jules Michelet attribuisce un *rôle universel*<sup>2</sup>, ovvero un ruolo internazionale di prim’ordine nel consesso delle varie nazioni<sup>3</sup>: *la France ne peut être la France sans la grandeur*.<sup>4</sup>

Per il Presidente socialista, invece, la grandezza della Francia discendeva direttamente dal mito rivoluzionario del 1789, dall’Illuminismo e dai suoi più noti esponenti, Voltaire e Rousseau, così che la Francia sarebbe potuta essere tanto più magnificente, quanto ideologicamente più *grande* e più *libero* sarebbe stato il suo popolo. In quest’ottica, e in piena fase post-bellica, secondo Mitterand, l’*Hexagone* doveva a tutti i costi riconquistare una posizione di rilievo non soltanto all’interno dei giochi di potere politico, ma anche in ogni altro settore possibile, da quello economico a quello culturale, facendo leva sulla *grandeur*, intesa stavolta come motivazione del popolo francese a fare della Francia un paese degno del suo passato.

Un tabernacolo di «coscienza nazionale» che, come ben nota Pierre Nora<sup>5</sup>, si fonda sulla manipolazione delle proprie “radici” (le più antiche possibili), al fine di ricostruire un filo diretto con l’attualità, concorrendo a rafforzare il senso nazionale delle masse, attraverso un’azione divulgatrice compiuta sia attraverso l’intervento di storici di professione, sia attraverso l’a-

dozione di libri di testo scolastici, nell’idea di attuare un coinvolgimento critico del cittadino già in età scolare.<sup>6</sup>

Quest’uso pubblico della storia, nel tentativo di ricongiungere al presente i frammenti di un passato mitico, ha fatto sì che nell’animo dei Francesi venisse radicata l’immagine di una Francia cosiddetta *eterna e magnificente*<sup>7</sup>. Un pensiero che ha costituito il baluardo dell’intera campagna presidenziale di François Mitterand, concretatasi soprattutto con i celeberrimi *Grands Travaux*, ossia una serie di interventi di architettura urbana, tra cui immense opere infrastrutturali e l’edificazione di edifici monumentali destinati alla cultura o più genericamente al bene della collettività. In Francia, in quegli anni, per rappresentare al meglio la pluricitata *grandeur*, non si è avuta alcuna esitazione nel ricorrere alla cosiddetta modernità dell’architettura, poiché convinti che la maestosità di certi interventi, resi possibili dallo sfruttamento delle più moderne tecnologie applicate all’architettura, potessero magnificare il *continuum* tra passato e presente. Dunque, con l’Amministrazione Mitterand, si assiste alla trasformazione di alcuni siti straordinari della città di Parigi, che vede la realizzazione del grande mercato di *Les Halles* (realizzato sullo stesso sito dello storico quartiere), della *Pyramide du Louvre*, della *Grande Arche de La Défense*, del *Musée d’Orsay*, dell’*Institut du Monde Arabe*, della *Bibliothèque Nationale de France*.

Ma l’influenza di tale impresa si è inevitabilmente estesa in ambito nazionale, così che, citando uno per tutti, anche il *Musée de l’Arles et de la Provence Antique* (del quale a breve parleremo), realizzato invece nell’opposta regione meridionale della Provence-Alpes-Côte d’Azur, nasce dallo stesso sentimento di rendere grandiosa un’esperienza. Questi progetti, che hanno interessato tutti i campi della cultura, della musica, della letteratura, passando per le arti plastiche e il sapere scientifico, hanno offerto ai migliori architetti nel nostro tempo di esprimere il



111 - Felix Benoit, View of Les Halles in Paris taken from Saint Eustache, olio su tela, 1870-80, (© Bridgeman Art Library, Archives Charmet).

<sup>1</sup> L. MOLINARI, *L'ultimo monarca socialista*, in “Leonardo.it” (Il portale quotidiano), sezione “storia”, documento online.

<sup>2</sup> J. MICHELET, *Histoire de France*, Chamerot Libraire Éditeur, Paris 1863, 19 vv. (nuova edizione, Nabu Press, 2011).

<sup>3</sup> S. GENTILE, *Capo carismatico e democrazia: il caso De Gaulle*, Franco Angeli, Milano 1998, pp. 72-73.

<sup>4</sup> C. DE GAULLE, *Mémoires de guerre*, Plon, Paris 1956, tomo II « L’Unité », p. 189.

<sup>5</sup> P. NORA, *Les lieux de mémoire*, Gallimard, Parigi 1997, 3 vv.

<sup>6</sup> A. M. BANTI, *Storia contemporanea*, Manuali di storia, Donzelli Editore, Roma 1997, pp. 621-622.

<sup>7</sup> *La grandeur et son parti*, «Programme communiste», n. 9, octobre 1959.



112 - Musée de l'Arles et de la Provence Antiques, Arles: a) vista generale del sito, su cui insistono museo e rovine; b) foto aerea del museo e dei resti del circo romano a confronto.

loro talento e lasciare un'impronta personale e indissolubile della loro creatività, probabilmente tramutando la ricercata *grandeur* nello specchio di un'altra irrazionale aspirazione: la ricerca della notorietà del "nuovo intervento" quale conferma del valore di un'esperienza.

Però, quando s'interviene in contesti particolari, come ad esempio i siti archeologici, gli architetti, insieme ad ogni genere di professionisti del settore, dovrebbero dimenticare di essere autori e divenire più osservatori, evitando di badare più alla notorietà che al significato dei nuovi interventi<sup>8</sup>. I progettisti che hanno operato in alcuni contesti antichi hanno difatti concentrato la loro attenzione sull'espressività architettonica trascurando che i nuovi insediamenti avrebbero semmai dovuto giocare un ruolo di mediazione tra memoria storica e continuità<sup>9</sup>. Difatti, alla moderna ricerca dell'*appariscente*, del *segno*, della *trasformazione* non sempre è corrisposta

un'originalità progettuale che abbia agevolato il riconoscimento del valore dell'esperienza.<sup>10</sup>

La storia di un sito archeologico non trapela dalla mera esposizione di quei pochi oggetti autentici, ma viene esaltata attraverso la presentazione degli aspetti leggendari, sociali, evolutivi ed estetici<sup>11</sup>. L'aspetto maggiormente rilevante è dunque quello dell'*interpretazione*, la quale, parallelamente alla crescente affermazione dei nuovi paradigmi di "memorizzazione museale"<sup>12</sup>, avuti origine con l'affermazione della *Nouvelle Muséologie* (fondata ufficialmente nel 1982 a Marsiglia)<sup>13</sup>, viene spostata verso nuovi modelli di *comunicazione*, non più direttamente rispondenti a una funzione scientifica, quanto piuttosto alle esigenze di presentazione al pubblico. Oggi l'elemento da sviluppare deve essere l'*interpretazione* della rovina - tanto nei suoi aspetti materiali che immateriali<sup>14</sup> - per il raggiungimento della quale bisogna *rievoicare*,

*esprimere e caricare di senso* il bene archeologico, servendosi della scienza museografica, intesa come *arte della metafora*<sup>15</sup>. Qualunque *processo di musealizzazione*<sup>16</sup>, fondato in primo luogo sul messaggio culturale che s'intende trasmettere, deve cercare di adeguare gli strumenti della comunicazione e le strategie di presentazione, in modo flessibile e consapevole, sia alle necessità degli oggetti e dei luoghi, sia alle finalità della rappresentazione.<sup>17</sup>

Nell'ambito della valorizzazione dell'archeologia, questa interpretazione ha prodotto grandi risultati anche attraverso l'insediamento, presso gli stessi siti archeologici, dei cosiddetti *musées des sites*, intesi come strumenti di mediazione tra memoria storica e continuità, ossia capaci di presentare e rievocare passate vicende umane e le valenze immateriali legate al territorio nel quale esse stesse hanno avuto luogo.

<sup>8</sup> Dunque occorre prendere decisioni di natura soggettiva (creatività) a fronte di una spiazzante oggettività dei siti archeologici (che deve suggerire il metodo), evitando una probabile dissociazione comportamentale, così come ad esempio descrive Jean Guittin in IDEM, *Le travail intellectuel*, Aubier-Montaigne, Paris 1986 (1 ed. 1951), pp. 139 e ss.

<sup>9</sup> Cfr. J. L. LUXEN, *La dimension immatérielle des monuments et des sites avec références à la liste du patrimoine mondial de l'UNESCO*, ICOMOS, Paris 2000.

<sup>10</sup> F. SCOPPOLA, «L'appariscente. Considerazioni in memoria di Cesare Brandi», in R. FRANCOVICH, R. PARENTI (cur.), *Archeologia e Restauro dei monumenti. I ciclo di lezioni sulla ricerca applicata in archeologia* (Certosa di Pontignano, set./ott. 1987), All'Insegna del Giglio, Firenze 1988, pp. 47-94.

<sup>11</sup> In molti paesi esteri, molto più che in Italia, l'esito di tali orientamenti si evidenzia nella propensione a parlare di *Heritage landscapes* anziché di semplice *Heritage*; cfr. C. AITCHISON, N. E. MACLEOD, S. J. SHAW, *Leisure and Tourism Landscapes. Social and cultural geographies*, Routledge, London and New York 2000, pp. 94-109.

<sup>12</sup> Indispensabile il confronto con l'articolo di Maria Clara Ruggieri Tricoli dal titolo «Mitogenesi del territorio ed epistemologia del museo: dalla Plimoth Plantation a Wigon Pier» in IDEM e S. RUGINO, *Luoghi, storie, musei. Percorsi e prospettive dei musei del luogo nell'epoca della globalizzazione*, Dario Flaccovio Editore, Palermo 2005, pp. 171-192.

<sup>13</sup> La *Nouvelle Muséologie* (Francia) e la vicina *New Museology* d'Oltremarica si ponevano l'obiettivo di discutere sulla natura dei musei e sul loro significato, al fine di ipotizzare per essi modelli di gestione e nuove forme di divulgazione e più efficienti strategie di comunicazione delle collezioni. I due movimenti, pur caratterizzati da una comune denominazione, sono però sorti in momenti differenti e in assoluta autonomia l'uno dall'altro, ma, soprattutto, mossi da una differente filosofia di base. La *Nouvelle Muséologie*, fondata ufficialmente a Marsiglia nel 1982, si rifaceva al concetto di *Musée de voisinage*, o, all'americana, del *Neighborhood Museum*, ossia un museo rivolto all'esterno delle sue mura, fatto *dalla e per* la collettività. Secondo quel sentimento rivoluzionario tipicamente francese, l'obiettivo della *Nouvelle Muséologie* era di abolire la distanza fra il pubblico e le collezioni, enfatizzando il ruolo del museo come luogo di uso collettivo. Mentre il movimento della *New Museology*, proposto nel 1989 da Peter Vergo, intendeva rompere con la vecchia museologia, adottando nuove tecniche e nuovi linguaggi, tali da far rivisitare il ruolo sociale e politico del museo, senza trasformarlo in un'istituzione al servizio del popolo, ma conservandone la natura tradizionale e la posizione d'élite nella società. Cfr. P. VERGO, *The New Museology*, Reaktion Books, London 1989; A. DESVALLÉES, *Vagues une anthologie de la nouvelle muséologie*, MNES, Marseille 1992; G. PINNA, *Nuova Museologia*, editoriale in "Nuova Museologia", semestrale, n. 1, Settembre 1999, p. 1.

<sup>14</sup> Per un confronto con l'atteggiamento più opportuno da tenere in merito agli interventi di musealizzazione di antichi contesti, cfr. M. C. RUGGIERI TRICOLI, «La reintegrazione culturale e il processo di musealizzazione nel quadro del concetto di "affidabilità"», in IDEM e C. SPOSITO, *I Siti Archeologici. Dalla definizione del valore alla protezione della materia*, Dario Flaccovio Editore, Palermo 2004, pp. 10-66.

<sup>15</sup> A. R. D. ACCARDI, «Le strategie museali per la comunicazione dei siti archeologici: casi di studio francesi», in AIV (cur.), *2nd International Workshop on: Science, Technology and Cultural Heritage*, atti del Convegno Internazionale (Diocesan Museum of Catania, 9-11 novembre 2005), Arca, Catania 2006, p. 16 e ss.

<sup>16</sup> A parlare del *processo di musealizzazione* è Maria Clara Ruggieri Tricoli nel suo articolo «La reintegrazione culturale e il processo di musealizzazione nel quadro del concetto di "affidabilità"», in IDEM, *op. cit.*, p. 60 e ss.; l'Autrice sviluppa il tema della reintegrazione culturale ed il concetto di *processo di musealizzazione* allo scopo di individuare le condizioni essenziali per assicurare l'affidabilità degli interventi.

<sup>17</sup> Imparare a operare in ambito museale in modo critico, è il percorso suggerito da Saverio Pansini, il quale sostiene che ogni itinerario formativo dovrebbe condurre il visitatore attento all'osservazione, non soltanto delle "cose" esposte, ma delle scelte connesse al percorso, della realizzazione dei servizi per il pubblico, del perché venga presentata una realtà piuttosto che un'altra, in sintesi di tutti quegli aspetti che influiscono sul modo di recepire il messaggio inviato. Cfr. S. PANSINI, *Museo e territorio. Interpretazione e uso dei beni culturali*, Progedit, Bari 2004.



113 - Musée de l'Arles et de la Provence Antiques, Arles: vista del prospetto principale, con il caratteristico colore blu d'Arles (a), messo in relazione con le rovine del circo romano (b).

### 7.1 I grandi esempi

Se si può affermare che, con la prossima estensione prevista per la fine del 2013, tali finalità comunicative saranno raggiunte dal *Musée de l'Arles Antique* (Bouches-du-Rhône), non si può sostenere con altrettanta fermezza l'avvenuta integrazione tra l'anzidetto museo e le rovine a esso adiacenti. La difficoltà di relazione tra le parti, ossia tra "nuovo" e "rovine", proviene probabilmente dall'aver perseguito un intento di *grandeur* eccessiva.<sup>18</sup>

In generale, l'inserimento di tale museo in prossimità delle rovine del circo romano, come già accennato, risulta piuttosto debole nel suo rapporto con il sito archeologico circostante. La sua vicinanza alle rovine non potrebbe che trovare consenso, se ci si limitasse al fatto che questa tipologia museale pare rispondere pienamente ad esigenze di elasticità espositiva, tali da rendere sicure la conservazione e l'esposizione dei reperti rinvenuti *in situ* e offrire strumenti d'interpretazione *indoor* delle rovine. Poiché la comprensione *outdoor* dei resti archeologici si spera possa avvenire liberamente e senza alcuna interposizione fuorviante, sarebbe stato più opportuno auspicare a interventi meno invasivi, ancor più se tali musei del sito, come nel caso del *Musée de l'Arles et de la Provence Antiques*, esprimono un linguaggio proprio, che non si lega in alcun modo al sito di riferimento presso il quale s'installano. Per la costruzione dell'edificio, inaugurato nel 1995, l'incarico fu affidato all'architetto Henri Ciriani, progettista del *Mu-*

*sée de la Grande Guerre à Péronne* (Somme), il quale, sostenitore del movimento moderno, era già noto per la sua visione contemporanea dei musei interpretati come "città museali": *un musée est une circulation, c'est ce qui donne sa forme au musée*<sup>19</sup>. L'allestimento odierno del *Musée de l'Arles Antique* presenta un percorso di visita pensato accuratamente per permettere ai visitatori di abordar le collezioni archeologiche di Arles e del suo territorio (dal Neolitico fino alla fine dell'Età tardo-antica) in modo cronologico-tematico e offre in particolare un approccio globale e didattico alla storia dell'Arles romana, nella quale convivono *quotidiano e monumentale*, questi ultimi messi in scena attraverso l'ostensione di oggetti di uso comune, elementi d'architettura, mosaici e sarcofagi.

L'impianto planimetrico del museo è stato sviluppato in modo razionale, organizzato cioè per rispondere a esigenze pratiche di gestione: dall'arrivo dell'oggetto, passando attraverso le differenti tappe di restauro, si giunge alla sua presentazione o al collocamento in speciali depositi. All'esterno, le facciate del museo sono state evidenziate con l'uso di colori vividi, tra i quali il caratteristico "blu d'Arles", ottenuto con lastre di vetro smaltato, che simboleggia l'azzurro del cielo *atemporale* di Arles, e le tinte rosse e verdi, che suggeriscono invece i colori impiegati nei monumenti dell'antichità. Il tema del colore è altrettanto incisivo all'interno del museo, poiché utilizzato per definire i differenti temi espositivi e favorire la percezione immediata di ciò che il pubblico si accinge a visitare.

Le diverse variazioni cromatiche, infatti, nel confrontarsi con le collezioni, sono state selezionate per suggerire l'appartenenza storica degli oggetti esibiti<sup>20</sup>. Inoltre, la psicologia del colore è stata estesa a quei settori non destinati all'esposizione vera e propria, così che la parte destinata all'accoglienza viene dichiarata dal colore dello *spirito*, cioè il bianco, mentre l'area destinata alla *ricerca scientifica* viene identificata dal colore rosso, qui interpretato come sinonimo di "forza viva"<sup>21</sup>. Anche le numerose modanature sono di volta in volta rivestite da lastre di marmorino, le cui tinte variegata ricordano la caratteristica decorazione pittorica delle ricche *villae* gallo-romane.

In funzione di dette scelte cromatiche, l'immagine del museo, secondo l'intento dei gestori e degli allestitori, avrebbe dovuto rivelare una forte coerenza tra l'edificio e gli *exhibits* al suo interno. Purtroppo, però, a ben guardare, l'intelaiatura della struttura e la forte frammentazione spaziale interferiscono in modo sfavorevole sull'allestimento, che è costretto a districarsi malamente tra l'ordine dei pilastri e l'oggettiva difficoltà di identificare con esattezza i vari settori per l'esibizione. Gli antichi reperti erosi dal tempo mal sopportano il confronto con l'aspetto contemporaneo e ipertecnologico degli interni. Anche la diffusa illuminazione naturale, che proviene dalle aperture sul soffitto, non consente di lavorare in favore di possibili contestualizzazioni, né tantomeno di atmosfere che possano dirsi vagamente evocative. Lo stesso ampio uso del colore non riesce ad assolvere tali mancanze.

<sup>18</sup> L'intervento trae origine nel 1968, all'epoca di un simposio internazionale tenuto a Città del Messico, quando Jean-Maurice Rouquette, conservatore dei Musei di Arles, propone di progettare un nuovo museo destinato a riunire le diverse collezioni archeologiche arlesiane in un unico luogo deputato. Sin dal concepimento, le missioni del museo apparivano ben individuate: conservare, restaurare, studiare il patrimonio archeologico, trasmettere questo patrimonio al pubblico, proporre programmi di formazione. Il *Musée de l'Arles et de la Provence Antiques* è il precursore dell'instaurazione dei primi servizi per l'approfondimento degli studi archeologici, poi integrati dai "servizi educativi". C. SINTES, «La conception didactique du Musée de l'Arles Antique: allier recherche scientifique et présentation muséographique», in P. NOELKE (ed.), *Archäologische Museen und Stätten der römischen Antike*, 2° Internationales Colloquium zur Vermittlungsarbeit in Museen, Köln (3-6 Mai 1999), Museumsdienst Köln, Stadt Köln 2001, pp. 122-128.

<sup>19</sup> La gestione della circolazione nel museo è stata concepita per valorizzare certi reperti particolarmente importanti, come la statua colossale di Augusto - oggetto di punta della collezione - o i mosaici di grande estensione, percepibili da una passerella che permette la visione d'insieme. A. CHARRON, *Le Musée de l'Arles Antique*, in "Archeologia", 311, Apr. 1995, pp. 16-29; N. TURNER, *The three point plan*, in "World Architecture", 45 (1996), pp. 88-93.

<sup>20</sup> Ad ogni colore corrisponde un preciso periodo storico ed una tipologia di reperti. Questo è uno degli aspetti fondativi della tanto auspicata "comunicazione dell'archeologia".

<sup>21</sup> Anche la presenza del colore verde, caratteristico del metallo invecchiato, è posto talvolta a rievocare la traccia del tempo trascorso. Cfr. M. GALANTINO, *Henri Ciriani. Architetture 1960-2000*, Skira, Milano 2001.



a



b



c



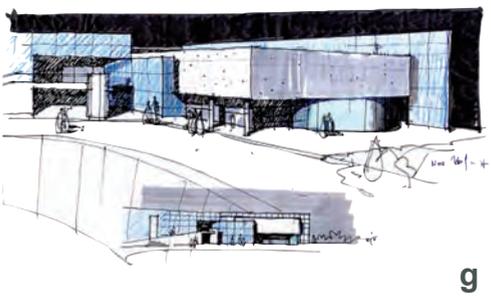
d



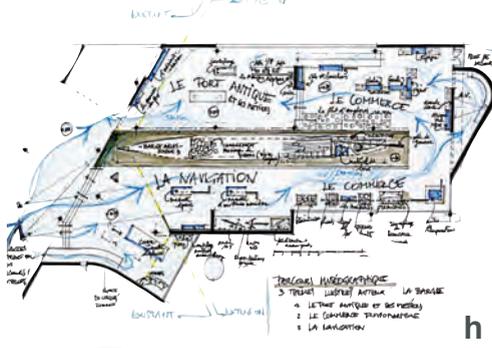
e



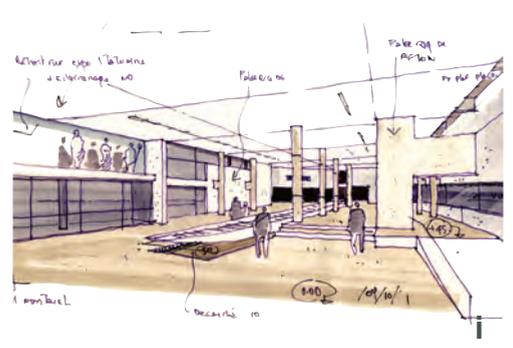
f



g



h



i

L'esposizione, a meno di poche eccezioni, è in un certo senso monocorde e costringe il pubblico in visita a un improduttivo sforzo d'interpretazione, talvolta ricondotto sulla "via della conoscenza" dai supporti didascalici e dal "personale guida". Tale disequilibrio espositivo trova la sua maggiore evidenza nell'estrema varietà di piedestalli dei reperti di grossa taglia e nella problematica *interferenza* tra gli oggetti esposti e i pochi *exhibits* meglio risolti.

La futura estensione del museo (2013) impone di rivedere parte della museografia esistente, al fine di rendere coerente l'intero progetto scientifico oramai affermato. Difatti, alcune delle opere scoperte durante le precedenti campagne di scavo, legate principalmente al tema del commercio fluviale e marittimo, già esibite nel percorso odierno dell'esposizione permanente,

dovranno essere trasferite nella nuova ala museale. Mentre, tutti i reperti rinvenuti nella valle del Rodano, che non hanno un rapporto diretto col fiume e le attività a esso relative, troveranno posto in altre sezioni del museo, a cominciare dall'eccezionale busto di Cesare, fondatore della colonia di *Arelate*<sup>22</sup>, già destinato alla sala dedicata alla nascita della città romana.

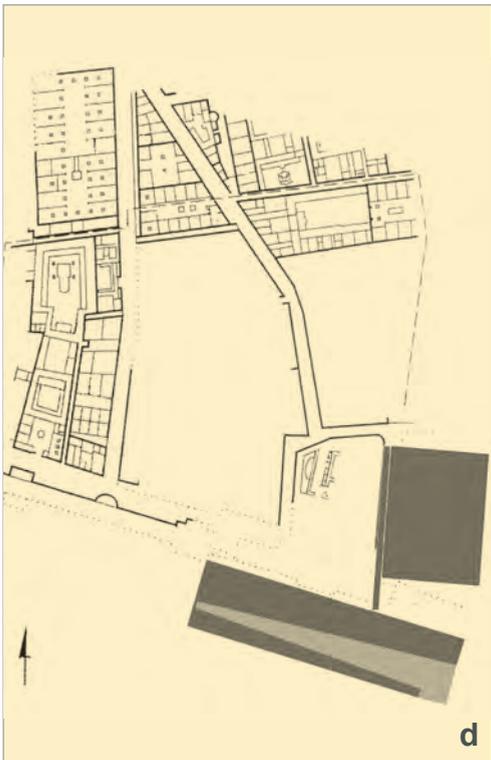
La nuova ala museale, ampia più di 800 mq, accoglierà al suo centro la chiatta *Arles-Rhône 3*<sup>23</sup>, che sarà presentata come fosse ancora ormeggiata sul lungofiume e sarà esibita in modo tale da essere visibile da tutte e tre le future sezioni espositive: il porto e le sue attività, il commercio fluvio-marittimo, la navigazione. Per accogliere i nuovi rinvenimenti archeologici di *Arelate*, si dovrà dunque intervenire inevitabilmente sull'opera di Henri Ciriani, il che,

come in ogni intervento sull'esistente, imporrà di procedere con una certa cautela, per far sì che non si creino fratture di stile e di significato, e che, al contrario, si viaggi in direzione di una più ambita continuità.

Ecco perché, l'architetto Jean-François Hérelle, fin dai primi ragionamenti sulla mutazione che attende il *Musée de l'Arles Antique*, ha deciso di conservare sia il registro formale, sia i materiali voluti dal suo predecessore e, rispondendo alle costrizioni tecniche, museografiche, storiche e paesaggistiche del sito, di estendere la nuova appendice espositiva verso la città, guadagnando un maggiore contatto visuale con le acque del Rodano, caratteristica fondamentale per far sì che l'anzidetta antica imbarcazione (*chaland Arles-Rhône 3*) possa in qualche misura ritrovare il suo contesto d'origine.

<sup>22</sup> Le prime notizie storiche della cittadina di Arles risalgono al sec. VII a.C., periodo in cui è forte la testimonianza fenicia nella zona di *Théliné*. Grazie ai reperti rinvenuti nella stessa area, si conferma la forte presenza di un traffico fluviale tra la greca *Massalia* (odierna Marsiglia) e la zona a Nord della regione Provence-Alpes-Côte d'Azur. *Arelate* è il nome dato alla città dalle tribù di origine celto-ligure, che significa "città tra due stagni". Durante il periodo gallo-romano, la città divenne uno dei maggiori centri della Francia, noto per l'edificazione della grande infrastruttura voluta da *Marius* nel sec. 102 a.C., le *Fossae Mariana*, un canale fluviale congiunto al Rodano, che fece dell'antica *Arelate* un importante centro di trasporto mercantile. *Arelate* divenne completamente romana quando, nel 46 a.C., Giulio Cesare trasformò il territorio circostante in *Colonia Sextanorum*; cfr. B. FORNASIER, *Les fragments architecturaux des arcs triomphaux en Gaule romaine*, Annales Littéraires, Presses universitaires de Franche-Comté, V. 746 (2003), p. 23 e ss.

<sup>23</sup> La chiatta *Arles-Rhône 3* è uno dei più importanti reperti rinvenuti durante le campagne di archeologia subacquea del 2004. Scoperto nel porto romano di *Arelate*, l'Arles romana, il relitto è localizzato sulla *rive droite* del Rodano, dove giace a circa sei metri di profondità. Datata intorno alla metà del sec. I a.C., il relitto si trova in perfetto stato di conservazione, preservato per circa 2000 anni nei sedimenti del fiume, col suo mobilio di bordo, le ceramiche, gli attrezzi ed il suo carico costituito di blocchi di pietra calcarea. Il 2001 ha segnato l'avvio dell'ultima campagna di scavo che condurrà al recupero del relitto, il quale, sezionato in dieci tronconi, sarà estratto del Rodano e poi restaurato. L'estensione del museo, prevista per il 2013, accoglierà la *chaland Arles-Rhône 3* interamente ricostituito, insieme agli altri oggetti legati alla navigazione, al commercio marittimo, al porto antico, sortiti dalle perquisizioni successive nel letto del Rodano; MUSÉE DÉPARTEMENTAL ARLES ANTIQUE, *Opération Arles-Rhône 3 Dossier de presse Fouille, relevage et restauration d'un chaland antique pour son installation dans l'extension du musée - 2011-2013*, Dossier de presse, Arles 2009, p. 13 e ss.



Nella pagina a fianco:

114 - Musée de l'Arles et de la Provence Antiques:

a), b) e c) vista dell'allestimento, in cui l'uso del colore evoca ed anticipa i temi di volta in volta messi in scena; d), e) ed f) alcuni degli exhibits meglio riusciti che compongono il sistema museografico cronologico-tematico; g), h) e i) disegni del progetto di prossima espansione del museo, che prevede la realizzazione di un nuovo corpo architettonico, in cui sarà allestita la grande chiatta "Arles-Rhône 3" (disegni dell'architetto Jean-François Hérelle).

In questa pagina:

115 - a) Terme romane di Lugdunum in rue des Farges, Lione;  
116 - b) Basilica di Saint Laurent de Choulans, Lione;  
117 - c) Battistero e rovine della chiesa di Saint-Etienne e Sainte Croix, Lione;

118 - Sito e Museo di Saint-Romain-en-Gal, Vienne:

d) planimetria del sito archeologico;  
e) vista aerea dell'insieme archeologico, con i due edifici del museo del sito, che si confrontano con le rovine, da un lato, e con il fiume Rodano, dall'altro.

L'esempio che segue è una chiara dimostrazione di come le problematiche di ricerca interdipendenza con l'intorno abbiano trovato, almeno in parte, una congrua soluzione. Per il Musée de Saint-Romain-en-Gal (Rhône), infatti, pur aspirando anch'esso ad un'eccezionale aura di magnificenza, è stata individuata una chiave per coniugare virtuosismo architettonico, relazione con il sito e intelligibilità delle rovine.

Il dipartimento del Rodano costituisce una zona molto ricca di testimonianze d'epoca romana ed è stato sede di numerosissimi interventi di *presentazione di rovine*, non esclusivamente romane; si pensi che soltanto il territorio comunale di Lione, oltre ai lavori di valorizzazione del celebre sito archeologico sulla Fourvière, accoglie i significativi interventi di musealizzazione del Battistero e delle rovine della chiesa di Saint-Etienne e Sainte Croix (sec. IV-XVI), della basilica e della necropoli di

Saint Laurent de Choulans (sec. V-VI) e delle terme romane di Lugdunum in rue des Farges (sec. II-III)<sup>24</sup>, tutti realizzati in contesti assolutamente contemporanei, sia residenziali, sia pubblici. Una ricchezza patrimoniale altresì confermata dalla presenza di due delle più grandi istituzioni museali *in situ* della Francia: il Musée de Saint-Romain-en-Gal a Vienne ed il Musée de la Civilisation gallo-romaine a Lione.

Localizzata in un'ansa del Rodano, la pianura alluvionale della rive droit del fiume - di pertinenza dei comuni di Saint-Romain-en-Gal e di Sainte-Colombe - è stata il soggetto preferito dagli autori viennesi sin dal sec. XVII, in ragione della ricchezza delle sue antichità e del gran numero di ritrovamenti, in particolare di mosaici<sup>25</sup>. Intorno al 1968, l'imprevista scoperta delle tracce dell'antica Vienne (sec. I a.C.), una delle più ricche città della Gallia<sup>26</sup>, ha condotto anche verso l'individuazione di un esteso

<sup>24</sup> Le terme romane di Lugdunum, oggi incorporate dalla moderna agglomerazione urbana della collina di Fourvière, sono state rintracciate negli anni Settanta durante i lavori di fondazione dei complessi residenziali circostanti. Dei due terrazzamenti oggi visibili, il più basso accoglie le imponenti fondazioni del vasto stabilimento di bagni pubblici, esteso al disotto dell'attuale liceo Jean Moulin. I resti di due grandi absidi dell'antico *calidarium* connotano la facciata Sud delle terme; M. POUX, H. SAVAY-GUERRAZ, *Lyon avant Lugdunum*, Gollion, Lyon 2003.

<sup>25</sup> Le perquisizioni del sito hanno difatti messo in luce non meno di sessanta pavimentazioni musive.

<sup>26</sup> Vienne, fondata come villaggio celtico sulla sponda sinistra del Rodano e stabilita come città da Giulio Cesare nel 47 a.C., si estendeva da una parte all'altra del Rodano: mentre sulla riva destra si era sviluppato il quartiere residenziale/commerciale, sulla riva sinistra erano stati impiantati il centro politico e religioso e gli edifici per lo spettacolo; A. PELLETIER, *Vienne antique, des origines aux invasions alémaniques*, s. ed., Roanne 1982.



quartiere artigianale e residenziale, originariamente molto denso di edifici. Oggi, proprio tra le rovine di questo ricco quartiere romano, si eleva il Museo di Saint-Romain-en-Gal<sup>27</sup>, progettato dagli architetti Philippe Chaix e Jean-Paul Morel, per assolvere alle esigenze di ricerca e conservazione dei reperti e di presentazione del sito. Il progetto ha definito due edifici molto differenti nella loro concezione, studiati perché gli interni si aprissero sul sito, in una perfetta e reciproca continuità visiva. Il primo, ben ancorato al suolo e distinto per la presenza di una vasta scala affiancata, accoglie i servizi del museo<sup>28</sup>. Qui, l'anzidetta continuità visiva tra sito e museo si traduce con il raggruppamento dei servizi di accoglienza in una galleria lineare, orientata secondo la giacitura della scala monumentale, la cui sommità si presta come "belvedere" sul complesso archeologico.

Un passaggio aereo conduce all'edificio dell'esposizione permanente, costituita da un grande e schiacciato parallelepipedo trasparente, sostenuto da esili pilastri. Questo sistema costruttivo, che riconduce alle palafitte di più antica memoria, si erge sugli scavi - ancora in corso - di un piccolo isolato della città romana,

già esplorato prima della nuova costruzione. L'impressione che si ha di questa installazione è di un rapporto privilegiato con il sito archeologico nella sua totalità, ma in particolare con gli scavi che l'edificio stesso sovrasta e protegge. Le rovine divengono idealmente parte integrante dell'esposizione permanente. Infatti, alcune "marcature" segnano il grande piano dell'esposizione permanente, disegnando il tracciato delle rovine sottostanti. Inoltre, la disposizione di queste sagome, utilizzata come modulo di riferimento compositivo, ha suggerito un'equilibrata distribuzione degli apparati espositivi, che ritma il percorso di visita ed amplifica la carica espressiva dei mosaici esibiti<sup>29</sup>, dislocati in gran numero all'interno del museo.

L'ostentazione dell'uso del metallo e del vetro, in netto contrasto con la pietra delle vestigia, risponde al desiderio di non omogeneizzarsi ai tradizionali sistemi costruttivi di epoca romana e di ricercare una certa "leggerezza" dell'architettura, da individuare nella giusta combinazione tra struttura portante e materiali di completamento, che dichiara la precipua natura dell'edificio, sfacciatamente non in concorrenza con la presenza "intensa" delle tracce

storiche<sup>30</sup>. Sostanzialmente, l'immagine che gli architetti hanno voluto restituire è di una larga piattaforma di osservazione dell'intero sito archeologico.

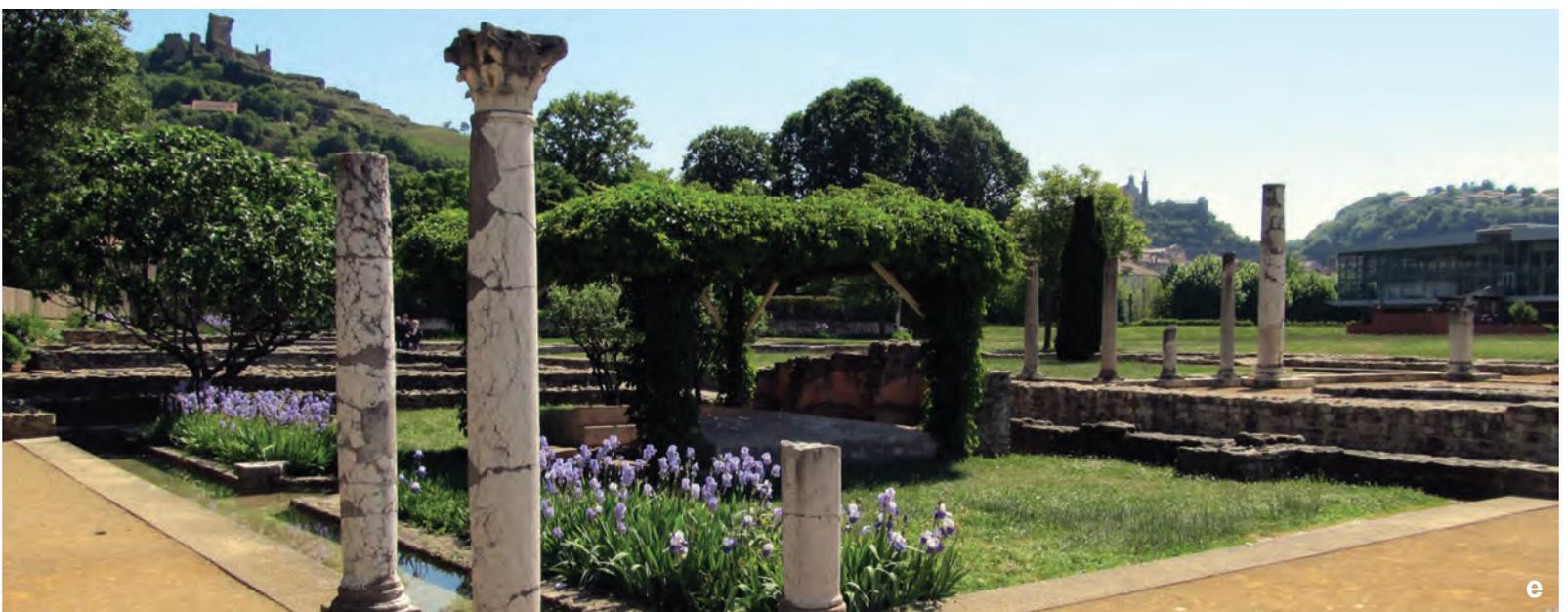
L'estrema varietà delle rovine *open air* presenti nel sito, dense di mosaici, giardini pergolati ricostituiti ed edifici termali, viene qui presentata secondo strategie museografiche più volte rilevate in questa sede, ossia basate sul livellamento delle cortine murarie (talvolta con sovrapposizione di nuovo materiale lapideo), sul parziale completamento degli apparati, sul riconoscimento degli spazi interni/esterni, ottenuto sia con la posa di ghiaie colorate, sia con la giustapposizione di elementi di nuova realizzazione (soprattutto colonne accostate ai resti di quelle preesistenti), quali parametri metrici di confronto. A completamento, intervallate alle rovine, campeggiano anche le ricostituzioni delle latrine e di un *triclinium* estivo. Alcune rappresentazioni di battaglie e scene di vita romana vengono di volta in volta *mises en scène* per incrementare la conoscenza del passato della città e foggiare le coscienze del pubblico, nell'ambito di un mirato processo divulgativo attivato dal museo.

<sup>27</sup> La costruzione dell'edificio, iniziata nel 1988, si è conclusa nel 1995, mentre l'inaugurazione del museo è avvenuta nel 1996.

<sup>28</sup> La struttura collocata perpendicolarmente al letto del Rodano, accoglie i servizi per il pubblico: biglietteria, sale di esposizione temporanea, *boutique*, ristorante, ed anche un centro di ricerca archeologica con laboratorio per il restauro di mosaici; J. P. ROBERT, *Musée archéologique, Saint-Romain-en-Gal et Vienne*, in "L'Architecture d'Aujourd'hui", 309, Feb. 1997, pp. 32-49.

<sup>29</sup> Il museo possiede anche una straordinaria collezione di modelli di restituzione delle *domus*, dei magazzini e dell'urbanistica della città gallo-romana. Alcuni affreschi sono integrati nelle ricostituzioni del *triclinium* e del *cubiculum*. P. CHAIX, J. P. MOREL, *Museo archeologico/In Saint Romain en Gal*, in "Arca", n. 120, 1997, p. 95.

<sup>30</sup> M. ZAOUÏ, *Special issue. Musées*, in "Techniques & Architecture", 431, Apr./May, pp. 33-88.



Nella pagina a fianco:

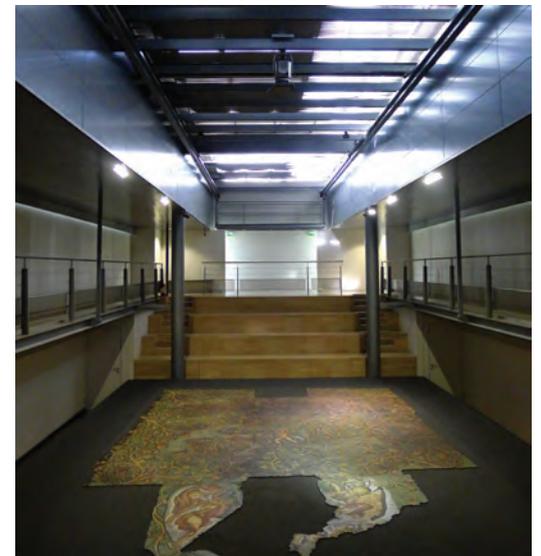
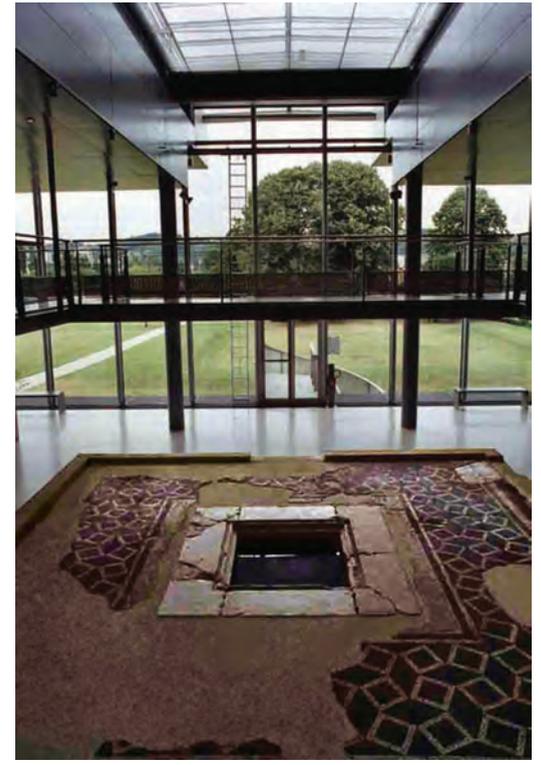
119 - Sito e Museo di Saint-Romain-en-Gal, Vienne.

a) Il complesso museale, composto da due edifici, s'installa direttamente sul suolo archeologico; un camminamento in quota collega le due strutture; b) vista sull'edificio dell'esposizione permanente; c) la rampa che dal museo conduce verso il percorso tra le rovine; d) una vista dal museo, dalla quale si evince un dettaglio della presentazione open air delle rovine, in particolare di un lined-out, che riprende parte della planimetria di un edificio;

In questa pagina:

120 - Sito archeologico di Saint-Romain-en-Gal, Vienne. Presentazione open air delle rovine.

a) Vista sulle latrine; b) la via romana in granito; c) alcune delle strategie di musealizzazione delle rovine open-air; d) uno dei mosaici mantenuti in situ; e) il triclinium estivo.



In questa pagina:

121 - Museo archeologico di Saint-Romain-en-Gal, Vienne.

Nella sequenza d'immagini, l'allestimento museale permanente, che mette in scena molti dei mosaici policromi rinvenuti in situ; la restante parte di pavimentazioni musive mantiene l'originaria collocazione, direttamente sul luogo di reperimento; plastici e ricostruzioni del mobilio restituiscono la funzione e la spazialità degli ambienti in cui erano inseriti i mosaici.

Nella pagina a fianco:

122 - Parc Archéologique de Fourvière e il Musée de la Civilisation Gallo-Romaine, Lione.

a) L'edificio museale che si "inserisce" nella scarpata erbosa della collina della Fourvière; b) un dettaglio sui cosiddetti canons à lumière; c) presentazione delle rovine outdoor.



Continuando ad osservare esperienze museografiche condotte all'interno dello stesso territorio rodaniano del museo di Saint-Romain-en-Gal, per una completa riflessione in merito a questa tipologia d'inserimento del "nuovo" *in situ*, non si può fare a meno di ricordare che il precursore assoluto in tal direzione è stato il *Musée de la Civilisation Gallo-Romaine de Lyon-Fourvière*. Mentre l'intervento di valorizzazione a Vienne si confronta con un desiderio di solennità e si pone in netto contrasto con le rovine, il museo di Lione, "grandioso" solo nell'idea, tenta un vero processo d'integrazione con il sito. Un'integrazione che è stata tradotta letteralmente con "l'inserimento" dell'edificio nelle viscere della collina erbosa, ottenendo in tal modo un risultato di totale mimetizzazione con l'ambiente circostante.

Poiché le rovine archeologiche aperte al pubblico insistevano in larga misura sulla collina della Fourvière, proprio in corrispondenza del centro dell'antica *Lugdunum*<sup>31</sup>, la musealizzazione del sito ha richiesto un impegno particolare per l'individuazione del luogo in cui far sorgere il *Musée de la Civilisation Gallo-Romaine*, eletto appositamente per evocare l'omonima civiltà<sup>32</sup>. Progettato dall'architetto Bernard Louis Zehrfuss, allievo di Emmanuel Pontremoli, il museo, *une spirale pour remonter le temps*, è stato perfettamente integrato al sito e reso quasi invisibile dall'esterno<sup>33</sup>. Infatti, ad eccezione dell'elemento scatolare posto in alto alla collina, che in definitiva costituisce l'ingresso principale al museo, Zehrfuss ha deciso di inserire nella scarpata dell'altura un'imponente struttura intelaiata, che, una volta ricoper-

ta da uno strato di vegetazione compatta, consentisse di ottenere un effetto di *mimesi* con il paesaggio circostante, interrotto unicamente dallo sporgere di pochi singolari elementi, costituiti da veri e propri cannocchiali ottici in calcestruzzo e vetro, unici strumenti d'illuminazione naturale degli interni. La convinzione che un'unica costruzione ipogea potesse soddisfare le esigenze di questo luogo eccezionale da preservare definì il progetto di Bernard Zehrfuss fin dall'origine.<sup>34</sup>

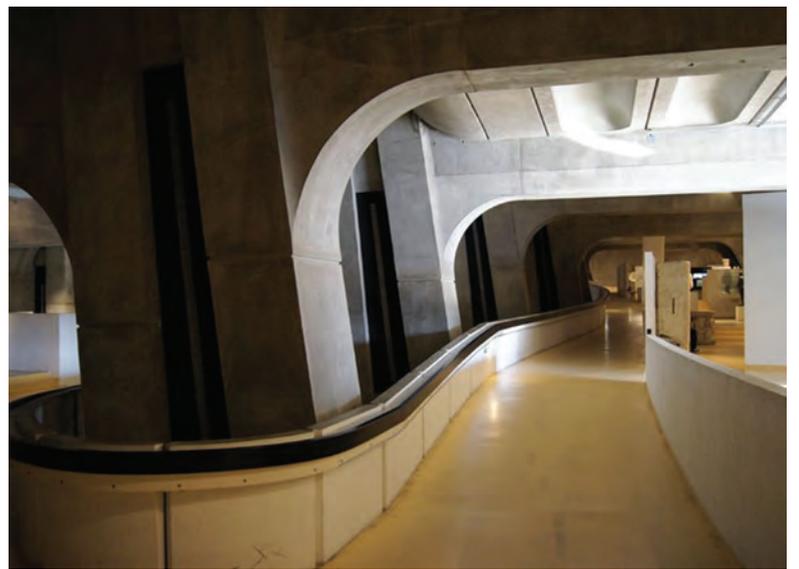
Al museo, inaugurato nel novembre del 1975, si accede al termine di un tragitto espletato a bordo di un caratteristico trenino a cremagliera, che dal basso versante collinare conduce sulla cima della Fourvière. All'interno, oltrepassata la consueta progressione di sale tematiche, si prosegue in direzione di un grande spa-

<sup>31</sup> La colonia di *Lugdunum*, attuale Lione, viene fondata sulla collina della Fourvière nel 43 a.C. per volontà di Lucius Munatius Plancus, governatore della Gallia. Nel tempo, la collina di Fourvière si copre di strade, piazze, edifici pubblici e ricche dimore private che ne sconvolgono il paesaggio. La collina, oltre ai monumenti per le rappresentazioni - il teatro e l'odéon gallo-romani - accoglieva anche il foro romano, rintracciato proprio nell'area nella quale giace l'attuale Basilica d'Ainay (sec. XII); cfr. *Lyon et le Musée de la Civilisation gallo-romaine* (Guide de Visite de), Lyon 1997.

<sup>32</sup> Il Sud della Francia, in forza dei numerosi ritrovamenti archeologici all'interno dei centri urbani, ha forzato la pratica interventista al confronto tra *antico* e *nuovo*, producendo una grande casistica di riferimento per questo genere d'inserimenti; si confronti con R. FRANCOVICH e A. ZIFFERERO, *Musei e parchi archeologici*, All'Insegna del Giglio, Firenze 1999, e con M. C. RUGGIERI TRICOLI, *Teatri ed anfiteatri romani: gli interventi recenti sullo sfondo dell'esperienza di alcuni paesi europei*, in "Dioniso", Annale della Fondazione INDA, n. 5, 2006, pp. 306-333 e in IDEM, *Musei tra le rovine: l'archeologia urbana alla prova della musealizzazione*, in "Arkos", 13, genn./marzo 2006, pp. 22-28.

<sup>33</sup> La musealizzazione dei siti archeologici pone dinanzi al problema della collocazione della struttura museale, la quale, secondo le previsioni di un progetto culturale mirante all'interazione continua tra le discipline museologiche ed archeologiche, deve vivere necessariamente a stretto contatto con il sito medesimo. Non esiste un orientamento comune che individui le scelte di "impianto" più coerenti. Le questioni sollevabili sono poca cosa rispetto al numero delle possibili soluzioni. Scegliere se adottare un sistema di "mimetizzazione" o di "esaltazione", oltre che di necessaria "integrazione", di certo non può produrre soluzioni univoche, né appoggiarsi a orientamenti guida, peraltro inesistenti: *nouvelle muséologie* e *nouvelle archéologie*, suggeriscono di operare "caso per caso"; cfr. M. C. RUGGIERI TRICOLI, «La reintegrazione culturale e il processo di musealizzazione nel quadro del concetto di "affidabilità"» in IDEM, *op. cit.*, p. 57 e ss.

<sup>34</sup> L'architetto Bernard Zehrfuss lavorò alla sede dell'UNESCO a Parigi in associazione con Marcel Breuer e Pier Luigi Nervi tra il 1952 e il 1958. L'opera di Zehrfuss, chiaramente influenzata da Gropius e le Corbusier, si definiva per il rispetto dei luoghi e per l'impiego di nuovi materiali.



123 - Musée de la Civilisation Gallo-Romaine, Lyon: vedute interne. L'edificio rivela la sua architettura brutalista; gli interni, abilmente progettati, suggeriscono un "istintivo" percorso di visita al museo; in alto, a sinistra, la sequenza di anfore in terracotta anticipano il senso elicoidale della discesa verso le esposizioni (foto © Dr); a destra, la scala di accesso.

zio espositivo che succede alla grande rampa elicoidale, il cui senso circolare di percorrenza viene anticipato dalla sequenza di anfore poste intorno alla scala. La struttura dell'edificio ha permesso di sviluppare un camminamento "istintivo" di visita al museo, ancor più agevolato dalla stessa distribuzione dell'allestimento<sup>35</sup>. L'architettura degli interni, volontariamente brutalista, valorizza le opere e favorisce la corrispondenza tra gli spazi e i soggetti museografici affrontati: un pozzo aperto sotto ad un mosaico collega *habitat* e religione, mentre le già menzionate grandi aperture vetrate, dette *canons à lumière*, inquadrano i due invasi teatrali dell'antistante area archeologica e li riconducono al senso dell'esposizione.

L'uso diffuso del calcestruzzo a faccia vista caratterizza fortemente gli interni dell'edificio. Zehrfuss, affascinato dalle possibilità plastiche di questo materiale, per cercare di raggiungere i risultati desiderati, ha condotto studi accurati e

varie sperimentazioni. L'eccezionalità della struttura non è da riconoscere unicamente nel mero utilizzo del cemento armato, ma anche nelle innovazioni tecnologiche che la particolare situazione progettuale ha richiesto. La parete modellata da tiranti attivi, il sistema di riscaldamento, il trattamento speciale della parete Sud, costituiscono ulteriori innovazioni che fanno del museo uno dei maggiori testimoni dell'architettura contemporanea degli anni Settanta.

La commistione tra attività archeologica e strategie museografiche ha sancito la riuscita di un progetto culturale che, nel tentare di *preservare* al meglio un sito archeologico ma, nello stesso tempo, di presentarlo attraverso l'ausilio di un museo del sito, ha raggiunto l'obiettivo primario di trasmettere alla comunità il valore dell'archeologia, l'identità culturale di un popolo ed il senso di appartenenza territoriale. Oggi la collina della Fourvière rappresenta una delle maggiori attrattive culturali della valle del Rodano.



124 - Musée de la Civilisation Gallo-Romaine, Lyon. L'allestimento interno: un particolare della presentazione del mosaico della sala dei "giochi". Interessante notare, come, al fine d'incassare ed accogliere la pavimentazione musiva, sia stata creata una depressione nel pavimento, la quale, oltre ad esaltare il mosaico, funge da dissuasore visivo per il pubblico in visita (foto © Rhône-Pôle Archéologie).

<sup>35</sup> Uno dei percorsi d'esposizione rende omaggio ai fondatori della città: Plancus, Marcantonio, Agrippa e l'Imperatore Augusto. La visita prosegue con la presentazione delle differenti tappe della colonizzazione romana: dalla conquista militare alla pace civile, dalla creazione dei primi monumenti pubblici alla sfera privata, attraverso cui si percepisce maggiormente l'evoluzione degli stili di vita. Il dinamismo della città in costruzione è suggerita da plastici e scenari a grandezza naturale, che restituiscono l'ambiente di un edificio pubblico e di una ricca casa romana. Un filmato di animazione tridimensionale catapultava lo spettatore in un viaggio tra le vie dell'antica Lione. Circa duecento oggetti raccontano la storia delle origini della città e dei suoi primi abitanti: frammenti di armi, monete, statue, vasellame, gioielli, incisioni e oggetti della vita quotidiana. J. LASFARGUES, *Lugdunum, collections musée de la Civilisation gallo-romaine Lyon*, EMCC, Lyon 2003.