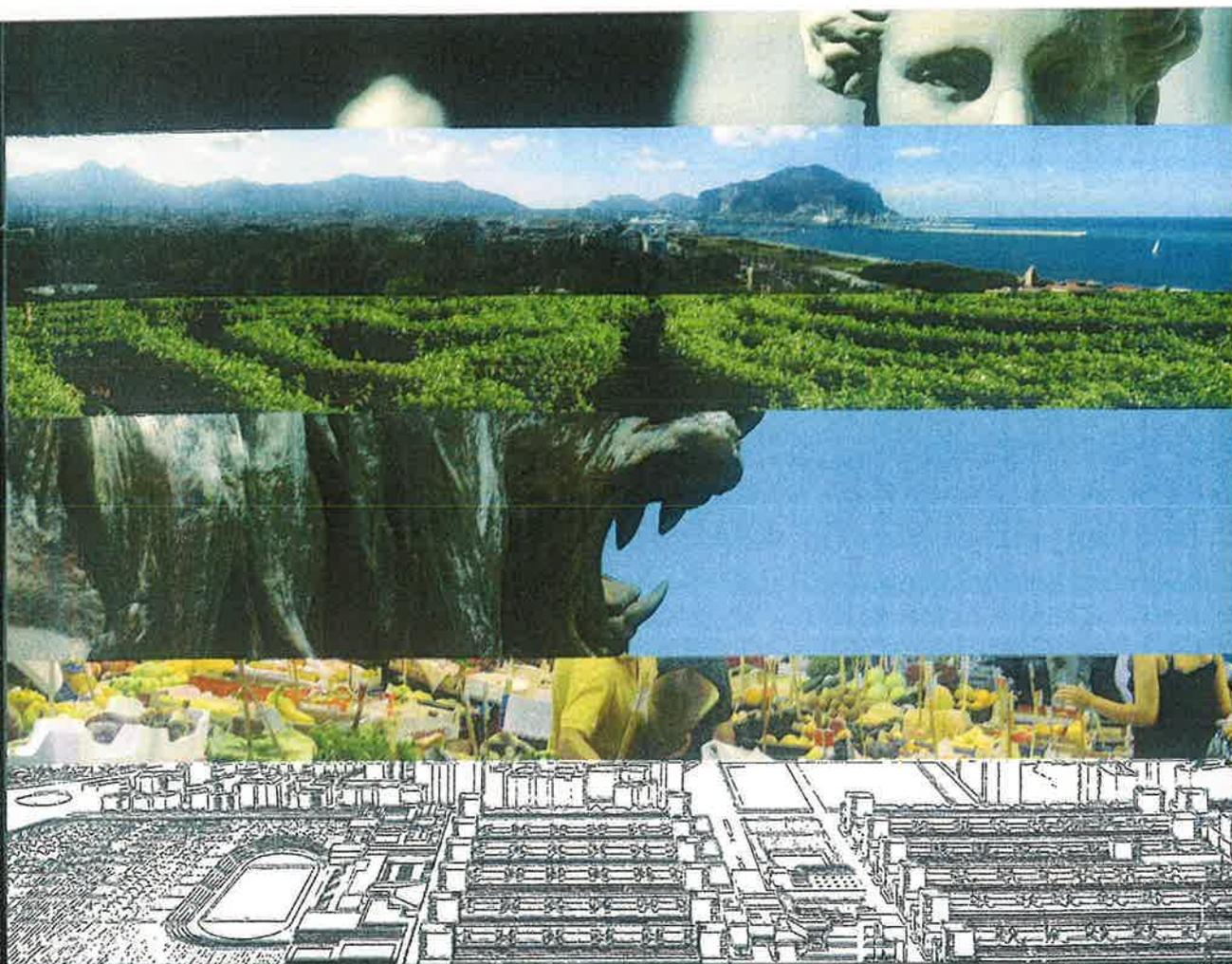


PALERMO CITTÀ DELLE CULTURE



PALERMO CITTÀ DELLE CULTURE

Contributi per la valorizzazione di luoghi e architetture

a cura di Giovanni Fatta

40^{ma} edizione



PALERMO CITTÀ DELLE CULTURE

CONTRIBUTI PER LA VALORIZZAZIONE DI LUOGHI E ARCHITETTURE

a cura di Giovanni Fatta

40 DUE EDIZIONI

Coordinamento Scientifico

Giovanni Fatta, Tiziana Campisi, Maria Luisa Germanà, Antonino Margagliotta

Traduzione

Valentina Castagna

Progetto grafico

Giuseppe Castrovinci

La proprietà artistica e letteraria è dei rispettivi autori

Questo volume è stato reso possibile grazie ai fondi del Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Palermo

a cura di Giovanni Fatta

PALERMO CITTÀ DELLE CULTURE. CONTRIBUTI PER LA VALORIZZAZIONE DI LUOGHI E ARCHITETTURE

ISBN: 978-88-98115-06-8

© **40due Edizioni** - Via Cluverio 13 - 90138 Palermo

Telefono/Fax 091 333975 - Internet <http://www.40due.com> - E-Mail info@40due.com

Tutti i diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica e di riproduzione sono riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcuna forma, compresi i microfilm e le copie fotostatiche, né memorizzata tramite alcun mezzo, senza il permesso scritto dell'Editore e degli Autori. Ogni riproduzione non autorizzata sarà perseguita a norma di legge. Nomi e marchi citati sono generalmente depositati o registrati dalle rispettive case produttrici.

Finito di stampare nel mese di Luglio 2014 dalle Officine Tipografiche Aiello & Provenzano.

INDICE

PRESENTAZIONE 9
Giovanni Fatta

IPATRIMONIO

- Tiziana Campisi
Un cantiere nella Palermo del XVIII secolo. Progetti e realizzazioni per il Giardino di Botanica 13
- Giovanni Fatta, Mario Li Castri
Un percorso urbano tra nobili tracce di medioevo 25
- Tiziana Firrone
Le camere dello scirocco: archetipi bioclimatici della Palermo antica 43
- Antonino Margagliotta, Angela Mazzè
Architettura e dialogo: la rivalutazione della cultura islamica tra Ottocento e Novecento a Palermo 53
- Rosa Maria Vitrano
Palermo. Il patrimonio architettonico come risorsa 69
- Simona Bertorotta
Coperture di grandi luci in cemento armato nelle chiese del secondo dopoguerra a Palermo 81
- Daniele Enea
L'architettura del polo universitario di via Archirafi 87
- Patrizia Lo Sardo
I caratteri dei teatri storici minori nell'area palermitana 93
- Manfredi Saeli, Enrico Saeli
Luoghi di delizie nella Palermo del XVI secolo. Il caso di villa Naselli-Amblersi 99
- Silvia Sammataro, Calogero Vinci
Architettura e costruzione delle "gallerie a pozzi" nella piana di Palermo 105

ERUZIONE

Antonio De Vecchi, Simona Colajanni, Elsa Sanfilippo
Siti Unesco a Palermo? 113

- 125 Silvia Pennisi, Raffaella Riva Sanseverino
Occasioni per una rigenerazione urbana: i quartieri di edilizia pubblica come distretto urbano intelligente
- 135 Antonella Chiazza
Panormos e i ritrovamenti archeologici: dalla conoscenza alla fruizione
- 141 Santina Di Salvo
Palermo sotto una "nuova luce"; sulla valorizzazione del patrimonio architettonico
- 147 Paola La Scala
A Palermo sulle tracce dei Fenici: comunicare per valorizzare
- 153 Annalisa Lanza Volpe
Percorsi storico-architettonici per Palermo
- 159 Fulvio Lanzarone
Le potenzialità inespresse della città come strumento di sviluppo culturale ed economico
- 165 Antonio Marsolo
Valorizzazione del patrimonio pubblico a Palermo, criticità e prospettive
- 171 Starlight Vattano
Un disegno smart per Palermo

PROGETTI

- 181 Emanuele Walter Angelico
'900: "tecnologia reversibile per un allestimento con le ruote"
- 189 Giuseppe Pellitteri, Sebastiano Provenzano
L'area della ex fiera del Mediterraneo: ipotesi di riconfigurazione come centro congressi e cittadella della cultura
- 199 Fausto Provenzano, Giuseppe Trombino
Progetto per un centro congressi a Palermo
- 211 Alberto Sposito
Il mito dell'acqua e il sincretismo culturale nella Palermo felicissima
- 221 Liucija Berežanskytė, Marco Alesi
La fossa di Danisinni, un sistema di accesso
- 227 Luigi Failla, Giuseppe Scuderi
Il ruolo urbano delle biblioteche pubbliche

Alessia Riccobono
Nuovi spazi per lo spettacolo nell'area dell'ex stazione Lolli 233

Fabio Sedia
Tra la città e il fiume. Descrizioni, appunti e progetti per la valle dell'Oreto a Palermo 239

GESTIONE

Giuseppe Alaimo, Ariannarosaria Lo Cicero
La cultura ambientale a Palermo: una proposta per la gestione dei rifiuti inerti da C&D 247

Rossella Corrao
La vegetazione per la rigenerazione della città: possibili scenari a Palermo 261

Maria Luisa Germanà, Diletta De Angelis Ricciotti
Edifici scolastici a Palermo: espressione e condizione di cultura 275

Antonella Mamì, Francesco Lo Piccolo, Silvia Raimondo
Autorecupero nella città storica di Palermo: la pratica del fare come occasione di incontro fra culture 291

Cesare Sposito
Rigenerazione urbana e social housing: cultura e identità per un progetto-pilota nel quartiere villaggio Santa Rosalia a Palermo 303

Giorgio Faraci
La manutenzione come strumento di valorizzazione del centro storico di Palermo 315

Enrico Genova
La valorizzazione dell'architettura storica palermitana attraverso il miglioramento delle prestazioni energetiche 323

Marco Morini
Può un'architettura solare fare ri-splendere la Cala? Idee per un progetto di retrofit del mercato ittico 329

Francesco Palazzo
Un regolamento edilizio per la gestione sostenibile della città 335

Luisa Pastore
Recupero e valorizzazione del quartiere Medaglie d'Oro attraverso l'utilizzo della vegetazione 341

ABSTRACT 347

NOTE BIOGRAFICHE DEGLI AUTORI 353

A Palermo sulle tracce dei Fenici: comunicare per valorizzare

Nell'immagine di Palermo sono impressi i segni tangibili e intangibili dei molteplici popoli che l'hanno dominata. Nella pluralità di queste civiltà, meritano un racconto a sé i Fenici, fondatori della città, le cui tracce nel centro storico, restano ancora nascoste e spesso poco conosciute. Un opportuno recupero di tali testimonianze archeologiche può avvenire attraverso la loro comunicazione museografica al pubblico (turisti e cittadini). Tale contributo intende definire possibili strategie (ad esempio pannelli e applicazioni su dispositivi digitali) efficaci per trasmettere il significato storico e culturale di questi luoghi, inseriti in un percorso unico, e valorizzarne la memoria.

Negli ultimi anni, crescendo l'impegno nei confronti dei problemi legati alla protezione e alla conservazione delle memorie del passato, è ormai sempre più accettato e riconosciuto il ruolo della comunicazione archeologica all'interno dei processi di valorizzazione del patrimonio culturale. Le vestigia archeologiche, o una efficace rappresentazione rievocativa di esse, sono infatti beni complementari di trasmissione e comunicazione culturale; sono i documenti delle relazioni tra essi e gli uomini, tra gli uomini e uno specifico contesto e rappresentano il legame tra i valori materiali e immateriali in loro intrinseci [1].

In particolare, in ambito urbano «un valore fondamentale dal punto di vista di un possibile uso contemporaneo del patrimonio archeologico è quello della leggibilità, che caratterizza quei ritrovamenti dotati di un notevole grado di comprensibilità immediata ovvero una corretta comunicazione al pubblico dei dati archeologici. In qualunque processo di valorizzazione archeologica è infatti imprescindibile il ruolo della comunità dei cittadini, che deve essere messa nelle condizioni di comprendere con facilità, tramite un opportuno progetto di comunicazione, le caratteristiche principali dei ritrovamenti archeologici urbani» [2], muovendosi verso l' incisivo obiettivo di auto-identificazione delle singole comunità con il patrimonio cui esse sono legate attraverso la conoscenza dei suoi significati.

Oggi, in un momento storico in cui il museo sta vivendo un periodo di fondamentale reinvenzione nella sua ideazione e progettazione [3] oltre che

[1] Cfr. S. SMILES, S. MOSER (eds.), *Envisioning the past. Archaeology and the Image*, Blackwell, Oxford 2003.

[2] A. TRICOLI, *La città nascosta*, RCIPIA PhD Monographies 2011, v. 2, Palermo 2011, pag. 17.

Sul tema della valorizzazione delle rovine archeologiche in ambito urbano si rimanda a M.C. RUGGIERI TRICOLI, M. L. GERMANÀ, *Urban Archaeology Enhancement. Valorizzare l'archeologia urbana*, Edizioni Ets, Pisa 2013.

[3] Sulla nuova concezione progettuale del museo si rimanda a P. La Scala, A. Riccobono, "Museums: new icons of the Digital Age. Role, architectural space and urban generation" in *Proceedings of ARCHDESIGN '14/ ARCHITECTURAL DESIGN CONFERENCE ON DESIGN METHODOLOGIES*, 08-10 May 2014, Istanbul, Turkey (c.d.s.); S. MACLEOD, *Museum Architecture. A new Biography*, Routledge, Oxon 2013; MILES, L. ZALAVA (eds.), *Towards the Museum of the future. New European Perspectives*, Routledge, London-New York 2001.

[4] S. MACLEOD (ed.), *Reshaping Museum Space*. Architecture, Design, Exhibitions, Routledge, London-New York 2005.

[5] D. WISZNIEWSKI, «City as Museum, Museum as City. Mediating the everyday and special narrative of life», in S. MACLEOD, L. HOURSTON HANKS, J. HALE (eds), *Museum Making. Narrative, Architecture, Exhibitions*, Routledge, Oxon 2012, pp. 119-131.

[6] Y. KALAY, T. KVAN E J. AFFLECK, *New Heritage. New Media and Cultural Heritage*, Routledge, London-New York 2008.

[7] Trad.: la tecnologia non è solo parte della vita quotidiana, è la vita quotidiana, tratto da N. MIRZOEFF, *An introduction to Visual Culture*, Routledge, London 1999, p.1.

[8] Questa correlazione può essere ben compresa approfondendo la filosofia della fenomenologia, come esaminato da Maurice Merleau-Ponty, che sostiene che solo dall'esperienza "corporea", ossia l'interazione fisica con il mondo (in questo caso le rovine archeologiche), può derivare la comprensione dei significati (M. MERLEAU PONTY, *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano 2003)

[9] Nonostante non sia ancora stato precisamente accertato, secondo la storia, i Fenici fondarono Palermo con il nome Zyz (in fenicio fiore) attribuito probabilmente per la sua conformazione che ricorda il profilo di un fiore.

[10] Cfr. F. SPATAFORA, *Nuovi dati sulla topografia di Palermo*, in "Quarte Giornate Internazionali di Studi sull'Area Elima" (Erice 2000), Atti II, Pisa 2003, pp. 1175-1188; F. SPATAFORA, A. MORMINO (curs.), *Guida Breve. Palermo. La città Punico-Romana*, Assessorato Regionale dei Beni Culturali Ambientali e della Pubblica Istruzione, Palermo 2010.

subire una profonda trasformazione concettuale convertendosi in quello che Suzanne MacLeod definisce «narrative environment» [4] non ci si può limitare a raccontare la storia di una città all'interno di un unico museo archeologico, ma è la città stessa che deve narrare il suo passato attraverso la valorizzazione delle sue testimonianze più o meno evidenti. La città diviene così essa stessa un luogo di incontro e di dibattito, di conoscenza e di rievocazione della storia; un luogo che accoglie un racconto da leggere e da vivere; un luogo in cui il visitatore, sia esso cittadino o turista, viene chiamato a ruolo attivo, coprotagonista di un sistema che amplifica e sfrutta le sue potenzialità cognitive e sensoriali. Come afferma infatti Dorian Wiszniewski, vi è una stretta connessione fisica e metaforica tra museo e città, entrambi coinvolti nella rappresentazione di una comunità [5].

Inoltre poiché ci si spinge sempre più verso lo scardinamento di un preciso luogo fisico di narrazione museale a favore di uno spazio virtuale, va ricordato che le nuove tecnologie hanno avuto un impatto profondo sulla società trasformando i sistemi tradizionali di tutela e valorizzazione dei beni culturali. Tali strumenti cambiano i modi di produrre e di diffondere la cultura ma anche di far comprendere la natura e il valore del patrimonio culturale [6]. Oggi la tecnologia «is not just a part of everydaylife, it is everyday life» [7]. Questa consapevolezza in archeologia ha mosso una rapida crescita dell'interesse per la realtà virtuale, dovuto sia allo sviluppo tecnologico ma anche alle evidenti possibilità di questo strumento per la comunicazione sintetica di risultati in una maniera accattivante e facilmente comprensibile. In un sistema di costruzione dei significati e contemporaneamente d'interpretazione ed esplorazione da parte del pubblico, le tecnologie multimediali giocano dunque un ruolo essenziale nello sviluppo della creazione della narrazione, poiché essi possono implicare creatività, manipolazione e condivisione dei significati attraverso l'interazione con i contenuti [8].

Tutte le considerazioni fin qui esposte possono ampiamente riferirsi ad una città come Palermo, che si mostra oggi come una città dall'aspetto multiforme, naturale conseguenza di un passato caratterizzato dalla successione di svariate dominazioni che l'hanno conquistata, ciascuna delle quali, forgiandone la forma, ha lasciato in eredità caratteri ancora fortemente distinguibili alcune volte o nascosti e poco conosciuti altre volte. Basti pensare che sotto le evidenze architettoniche della città moderna Zyz [9] nasconde il ricordo del suo passato più antico: quello della sua prima fondazione per opera dei Fenici.

Nell'VIII secolo infatti (la data precisa di fondazione della città è ignota ma i ritrovamenti archeologici cui ci riferiamo [10] consentono di farla risalire

a tale periodo) questo popolo di commercianti dediti agli scambi iniziò la sua colonizzazione in Sicilia e per insediarsi scelse un territorio ricco, che rispondeva perfettamente alle necessità di difesa e di sicurezza dei colonizzatori, considerata la sua topografia e la conformazione del suo porto. In quest'area, compresa tra i torrenti Papireto e Kemonia, i Fenici vi fondarono uno dei loro più importanti insediamenti, sfruttato in un primo momento come *emporium*, ossia come centro di scambio di merci, e in seguito alla colonizzazione greca come colonia stabile. Le stratificazioni storiche intercorse rendono difficile definire con precisione i contorni e l'aspetto dell'antica struttura urbana, ma le indagini archeologiche sembrerebbero confermare che la città fenicia era divisa in due parti: un nucleo più antico chiamato *Paleapolis*, sviluppato su un asse longitudinale e dislocato nella parte alta del Cassaro che corrisponde alla zona attualmente occupata dal Palazzo dei Normanni, da Piazza della Vittoria, dalla Curia, dal Seminario Arcivescovile e dalla Caserma Tukory, e una parte più recente chiamata *Neapolis*, che interessava lo sperone roccioso fino al mare, separata dal nucleo cittadino dalla necropoli ipogea. Resti labili seppur visibili in diversi punti del Cassaro manifestano le tracce di un imponente sistema difensivo, che doveva circondare l'intera area garantendone la sicurezza e che permetteva l'accesso alla città probabilmente attraverso quattro porte, in corrispondenza del porto, dei due fiumi e della necropoli ossia una a Est verso il mare cioè la "Porta Patitelli", la "Porta dei Picciotti" e la "Porta Busuemi" verso Sud e a Nord la "Porta S. Agata". Il tracciato delle mura è ricostruibile oggi, procedendo da Settentrione in direzione mare, seguendo il percorso da via del Bastione, Piazza Vittoria, via dell'Università, Piazza Bellini, via Schioppettieri, via Venezia, via Candelai, via Gioemi, via S. Isidoro, Piazza Papireto, corso Alberto Amedeo, Piazza Indipendenza [11].

La dominazione fenicia è evidentemente fondamentale per l'evoluzione della città di Palermo. Tuttavia, probabile conseguenza del fatto che poco sono le tracce evidenti di tale fase storica, essa raramente viene inserita negli itinerari storici a carattere divulgativo, rimanendo così spesso poco conosciuta dal pubblico.

Nell'ottica di quel processo di valorizzazione e di promozione del patrimonio storico oltretutto di riqualificazione e sviluppo dell'offerta turistica e culturale che ormai da qualche anno interessa il centro storico di Palermo, risulta necessaria la comprensione e la conseguente comunicazione di questa ampia area archeologica della città come parte integrante di una memoria collettiva, su zona su cui gli studi sono ampiamente in corso di approfondimento nella definizione di dati archeologici.

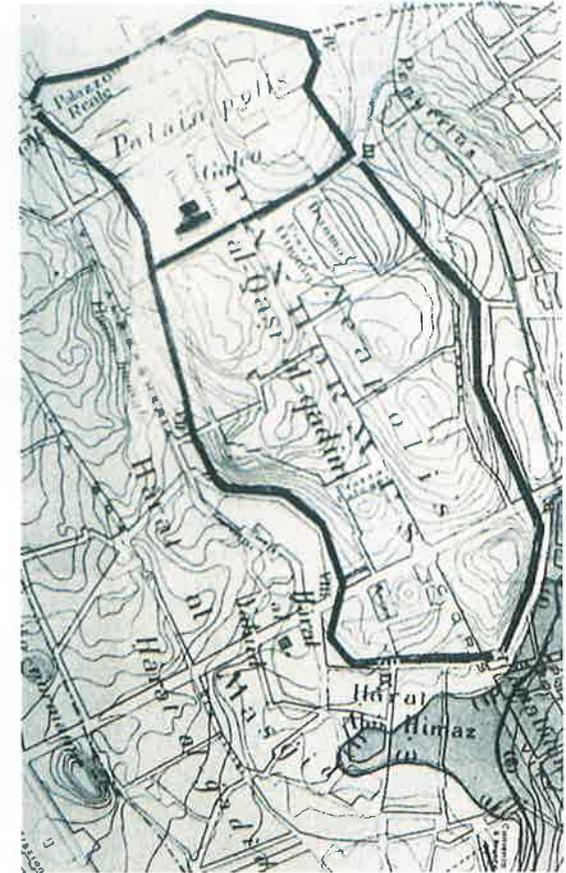


Fig. 1: Planimetria della città punica (tratta da De Seta, Di Mauro 1980, p. 9).

[11] Sulla storia dei fenici a Palermo, si rimanda anche C. DE SETA, L. DI MAURO, *Palermo*, Laterza, Palermo 1980, in part. pp. 1-17; S. MOSCATI, *I Cartaginesi in Italia*, A. Mondadori, Milano 1977.



Fig. 2: Resti delle mura puniche rinvenute sotto la Sala Montalto del Palazzo dei Normanni di Palermo (tratta da commons.wikimedia.org/wiki/File:Mura_puniche.jpeg).



Fig. 3: Resti della necropoli punica, rinvenute sotto l'attuale Caserma Tukory (tratta da www.guidasicilia.it).

[12] Il *Cloud Museum* è stato presentato il 3 Novembre scorso dalla Dott. Laura Longo, coordinatrice del Progetto, nell'ambito della "Settimana Internazionale dei Beni Culturali e Ambientali Florens 2012".

Ecco dunque che un *percorso archeologico ricostruttivo*, che attraverso la connessione delle realtà museali esistenti e mediante la valorizzazione di "nuovi" luoghi storici permetta al visitatore di ripercorrere il trascorso della città, può configurarsi come un ampio *ecosistema della conoscenza*, un luogo immersivo di apprendimento e di sperimentazione in un complessivo territorio della memoria e di narrazione. Andrebbe così valutata l'ipotesi di creare una rete che connetta le esistenti realtà museali della città come punto di partenza e di arrivo di un percorso unico che segua l'antico tracciato murario della città punica e che ricostruisca il nucleo abitativo della stessa, attraverso un intervento museografico di leggero impatto che tuteli le evidenze archeologiche e che preveda strumenti di consultazione realizzati e concepiti con rigore scientifico ma con intento divulgativo. Un progetto museografico così ideato dovrebbe prevedere accanto ai tradizionali supporti didascalici l'affiancamento della comunicazione digitale sviluppando un percorso integrato di conoscenza attraverso un approccio museologico innovativo, adeguato alle esigenze di una città contemporanea. A supporto di tale idea, numerose possono essere le strategie di comunicazione utilizzabili e numerosi possono essere gli esempi nazionali ed internazionali, che possono essere considerati dei validi riferimenti progettuali.

Ci riferiamo ad esempio al nuovo (e per certi aspetti ancora embrionale) progetto che la rete dei Musei Civici Fiorentini ha recentemente proposto per la città di Firenze e che potrebbe essere un importante riferimento di applicabilità all'area archeologica palermitana di nostro interesse, il *Cloud Museum*. Esso viene presentato come una estesa piattaforma virtuale di conoscenza in cui storia e nuovi linguaggi si intersecano, come un veicolo di integrazione sociale e di stimolo economico, nell'ambizione di rendere Firenze la prima *Smart City* italiana. La comunicazione al pubblico dei contenuti e dei significati storici e culturali avviene attraverso la trasmissione dei dati su una "infrastruttura digitale" altamente potenziata nella rete wi-fi. Il *Cloud Museum*, erede diretto del concetto tutto italiano del "museo diffuso", si propone di connettere alcuni siti di pregante rilevanza storica disseminati nella città in un unico sistema, sfruttando le tecnologie ITC su dispositivi mobili e le applicazioni digitali dislocate in postazioni multimediali, per illustrare la storia dei palazzi, ricostruire contesti storici esistenti o rievocarne virtualmente altri non più visibili [12].

Mutuando tale sistema connettivo, il percorso archeologico di ricostruzione storica della città punica palermitana potrebbe prevedere la connessione tra alcuni siti della centro storico già ampiamente visitati e che restano dei forti riferimenti nella realtà museale palermitana dando visibilità ad altri meno noti.

Il percorso potrebbe così cominciare dalla visita dei resti delle mura puniche rinvenuti sotto la Sala Montalto del Palazzo dei Normanni, proseguire verso l'antico tracciato delle mura lungo il quale in alcuni punti ad esempio in corrispondenza delle antiche porte della città, in postazioni interattive sfruttano la *Virtual Reality* per ricostruirne virtualmente l'originaria configurazione, scaricabile come applicazione sui dispositivi mobili del pubblico e concludersi al museo archeologico A. Salinas per visitare la sezione dedicata agli oggetti ritrovati alla Necropoli durante le varie campagne di scavo archeologico.

Inoltre l'integrazione di una piattaforma virtuale entro cui i visitatori possono trovare informazioni aggiuntive, programmare la propria visita personale ed effettuare approfondimenti storici, completerebbe l'intero sistema connettivo. Questo potrebbe essere parte di un più complesso *Museo Virtuale della Città* in cui sezioni diverse verrebbero dedicate alle diverse epoche della storia di Palermo e, seguendo i principi di ideazione dei musei virtuali [13], sarebbe uno spazio artificiale in cui ciascun visitatore può creare un percorso di visita, personale e multisensoriale, in cui si possono scoprire dettagli e particolari, che altrimenti rimarrebbero sconosciuti. E, come ricorda Win Treese il museo virtuale, consentendo commenti e contributi da parte del pubblico ed essendo questo presente su una piattaforma *online*, può trasformarsi in un *social museum* proponendo un nuovo tipo di esperienza, favorendo uno scambio di idee e considerazioni e consentendo un'immediata diffusione dei dati scientifici [14].

Infine la narrazione storica della dominazione fenicia a Palermo potrebbe inoltre essere arricchita da pannelli informativi dislocati in alcuni punti strategici dell'intero percorso di visita. Nell'era della cultura virtuale sembra impopolare indicare come strumento di comunicazione a fortissima valenza didattico-pedagogica il pannello descrittivo e/o illustrativo. Concordando con quanto affermava David Dean già agli inizi degli anni '90 le parole, trasmesse con linguaggio scritto o parlato, lette o ascoltate richiedono uno sforzo mentale maggiore per comprenderne il significato mentre le immagini, catturate attraverso lo stimolo visivo, sono le più facili da ricordare [15]. Ma di contro numerose ricerche dimostrano in maniera sempre più convincente che il linguaggio scritto o parlato è il modo più efficace per imparare nuove storie e nuovi fatti, a volte, soprattutto a seconda della grafica con cui tali testi sono presentati facilitando una comprensione accessoria. Inoltre tale sistema, economico, a basso impatto visivo, facilmente installabile e manutenibile, se ben progettato nei contenuti, nella grafica e nel posizionamento può già da solo garantire una completa comprensione della narrazione storica.



Fig. 4: Modello del "Cloud Museum" elaborato per la città di Firenze (tratta da <http://ec.europa.eu/digital-agenda/events/cf/ictpd12/item-display.cfm?id=9658>).

[13] Sul tema dei musei virtuali si indica la seguente bibliografia di riferimento: J. BOWEN, *The virtual museum*, "Museum international", Vol.52, n.1 (2000), pp.4-7; G. LEPOURAS, C. VASSILAKIS, *Virtual Museums for all: employing game technology for edutainment*, "Virtual reality", 8, (2005), pp.96-106; W. W. CONHAIM, *Virtual Museums. Perspectives*, "Museums and the Web 2006", Proceedings from the International Conference, Albuquerque, New Mexico, March 22-25, 2006.

[14] W. Treese, *Building (and navigating) the virtual museum*, "Networker", March/April, (2009), pp.13-15.

[15] D. Dean, *Museum Exhibition. Theory and Practice*, Routledge, London 1994.



Fig. 5: Esempio di pannello informativo e ricostruttivo installato lungo il percorso museale all'interno della città di Segovia (foto di Giorgio Faraci).

Un esempio significativo è il caso Segovia, città spagnola fortemente caratterizzata dalla sua realtà complessa e stratificata. A partire dall'accordo del 2005 tra l'amministrazione comunale e l'Amministrazione Regionale di *Castilla y León* sono state avviati interventi puntuali per il recupero del quartiere ebraico della *Juderia* oltreché per la sua valorizzazione, nell'ottica generale tipicamente spagnola degli ultimi anni di utilizzare il recupero storico come strumento di rivitalizzazione dei centri urbani per fini turistici. Secondo un progetto unitario di comunicazione dell'intero centro storico è stata prevista l'installazione di pannelli informativi lungo il percorso che conduce al Centro d'Interpretazione delle mura, creando ex novo nell'ambito dello stesso programma di recupero urbano [16]. Nel complesso i pannelli, seppur perfettibili soprattutto nella grafica (spesso non vi è una precisa diversificazione di carattere dell'informazione fornita), risultano chiari, dettagliati e ben dislocati nel percorso, restituendo ai visitatori una comprensibile lettura storica delle mura nelle varie epoche. Il pubblico ha inoltre la possibilità di approfondimento dei contenuti attraverso l'applicazione per *smartphone* di lettura di *QRcode* posto su ciascun pannello.

Concludendo, un percorso così ideato, in grado di mettere in luce le principali tappe dell'evoluzione storica e architettonica dei Fenici a Palermo, si configura come un'attività culturale, si manifesta contemporaneamente come sistema di valorizzazione culturale e come sistema di rigorosa divulgazione.

Infatti tale percorso, combinando quantità e qualità delle informazioni fornite e sfruttando contemporaneamente i sistemi tradizionali e le potenzialità delle tecnologie multimediali, può accrescere la consapevolezza e il senso di appartenenza storica recuperando una parte del centro storico di Palermo fondamentale per la sua storia, ma troppo spesso poco ricordata e, allo stesso tempo, permette di rilanciare verso una nuova mappatura per future indagini archeologiche nell'ulteriore conoscenza della città nei luoghi in cui si sono perse le tracce o in quelle parti già scavate ma poco valorizzate.

[16] Cfr. G. FARACI, «Il recupero e la messa in valore della Juderia di Segovia», in F. Castegneto, V. Fiore (curs.), *Recupero, Valorizzazione, Manutenzione nei Centri Storici: un tavolo di confronto interdisciplinare del centro storico di Palermo* (Siracusa, 23 Marzo 2013), Lettera Ventidue Edizioni, Siracusa, pp. 126-129.



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PALERMO



isbn: 978-88-98115-06-8