

## Capitolo secondo

---

### Valorizzare le rovine

#### 2.1 Mnemotecnica e identità dei luoghi

Il documento archeologico è interpretato da Vittorio Ugo come monumento: ogni paesaggio, al pari di ogni opera di architettura, “dice”, “racconta”, è “documento” e narrazione storica<sup>1</sup>. Se il documento è tale in quanto *docet*, il monumento stabilisce con la cultura (nel senso comune del termine *colere*, “coltivare”, e in quello antropologico ed etnologico) una relazione di reciproca appartenenza e di permanenza<sup>2</sup>. L’idea di monumento conduce a quella di ammonimento, *moneo*, e della memoria (μυμνήσκω, *mimnésko*), ben sapendo che la Memoria (Μνημοσύνη, *Mnemosýne*) è la madre delle Muse. E le Muse, dette anche Mneiadi, ovvero le “memorie”, avevano un sapere infinito, un immenso tesoro di conoscenza proprio perché infinita era la loro memoria: non solo del presente e del passato, ma anche memoria futura<sup>3</sup>. Alla loro perfezione mnemonica, culla dunque del sapere, aspirava il poeta, l’artista o il filosofo dell’antica Grecia: nel deserto dell’uomo di aspirare alla conoscenza, attraverso una memoria che non fosse *l’udito di cose ormai sorde, la vista di cose ormai cieche*, come scritto da Plutarco nel *Tramonto degli oracoli*, a indicare la memoria purtroppo monca e imperfetta dei mortali, piena di lacune e di lacerazioni.

È dalla memoria, o meglio, dalla capacità di innescare memoria, che discendono gran parte delle riflessioni museologiche, in un processo in cui la psicologia della percezione, e specialmente della percezione cinestetica, si innesta sulla psicologia dell’attenzione e quest’ultima sulla psicologia dell’apprendimento<sup>3</sup>. Non è quindi superfluo ribadire che uno degli scopi principali di un “contenitore di significati”, come un museo<sup>4</sup> sulle rovine, è che i suoi contenuti culturali, recepiti attraverso la percezione, vengano interiorizzati, e, quindi, trasformati in patrimonio personale<sup>5</sup>. La cultura greca aveva elaborato una perfetta teoria di come dovessero essere i luoghi adatti alla memorizzazione di immagini: concezione tipicamente greca è che un’arte è tanto elevata quanto maggiore è il numero di sensi umani che essa coinvolge<sup>6</sup>. Il poeta lirico greco Simonide di Cheo (556 ca. - 468 a.C.), considerato il fondatore delle mnemotecniche, aveva già sperimentato che la memoria opera visivamente, attraverso successioni logiche e ordinate di immagini e che una loro precisa disposizione è condizione indispensabile



Fig. 2.1  
Frederic Leighton,  
Mnemosyne, The Mother of  
the Muses, 1870.

per garantire un certo ricordo. La mnemotecnica, definita anche *arte dello spazio*, è una strategia cosiddetta “topica”, perché consiste nel conservare tutte le cose che si devono ricordare nei *tòpoi* o *loci*, ovvero dei luoghi familiari. In secondo luogo, viene attribuita ad ogni cosa un’*immagine* precisa, che nella fattispecie viene chiamata *imago agens*, ovvero un’immagine che agisce per richiamare l’oggetto che deve essere riportato alla memoria. Questa seconda fase è frutto della immaginazione, ovvero della *phantasia*<sup>7</sup>. Quest’arte implica, quindi, un *paesaggio mnemonico*, nel quale tutto ciò che deve essere ricordato ha una sua precisa allocazione.

«Egli [Simonide], pertanto, a quanti esercitino questa facoltà dello spirito, consiglia di fissare nel cervello dei luoghi e di disporvi quindi le immagini delle cose che vogliono ricordare. Con questo sistema l’ordine dei luoghi conserverà l’ordine delle idee, le immagini delle cose richiameranno le cose stesse, i luoghi fungeranno da tavolette per scriverci sopra e le immagini serviranno da lettere con cui scrivere».

(M. T. CICERONE, *Dell’oratore*, A. PACITTI (cur.), Zanichelli, Bologna 1974, vol. II, libro II, LXXXVI, p. 354).

«Ben vide Simonide, o chiunque ne sia stato l’inventore, che le impressioni trasmesse dai nostri sensi rimangono scolpite nelle nostre menti e che di tutti i sensi il più acuto è quello della vista. Per cui dedusse che la memoria conserva molto più facilmente il possesso di quanto si ascolta o si pensa quando le loro sensazioni entrano nel cervello con l’aiuto della vista. In questo modo la rappresentazione con immagini e simboli concretizza le cose astratte ed invisibili con tanta efficacia, che riusciamo quasi a vedere realmente mediante immagini concrete quel che non siano capaci di percepire col pensiero».

(M. T. CICERONE, *Dell’oratore*, cit., II, LXXXVII, p. 357).

Non si può non pensare che i rapporti fra oggetti e luoghi non venissero coltivati anche nella realtà, anzi, che non esistessero nella realtà come risultato di una spiccata attitudine organizzativa di luoghi para-museali, ammettendo l’esistenza nella realtà di una precisa attitudine ad osservare, tramite anche la sperimentazione empirica, quali situazioni facilitassero l’attenzione, l’immedesimazione e il ricordo. Quest’ultimo si basa sempre su una visione mentale il più possibile strutturata su forme gestaltiche o empiriche, su forme, cioè, particolarmente “chiare” o particolarmente pregnanti. Fra tutti i marchingegni di *artificiosae memoriae*, risulta perciò evidente che la memoria visiva è la più potente ed affidabile di tutte le forme di memoria. Secondo Cornificio, autore di *Ad Herennium*, i luoghi della memoria non debbono essere troppo simili fra loro, né troppo ampi, per non fare navigare “alla deriva” le cose da ricordare, né troppo piccoli, per non rendere il contesto troppo affollato. Inoltre, i luoghi non debbono presentare una luce troppo forte, per non creare abbagliamento, né una luce troppo debole, per non offuscare e confondere la visione<sup>8</sup>.

## 2.2 Rovine e contesti: la valorizzazione dei beni storici e culturali

Il problema della relazione fra l'uomo e le testimonianze materiali del suo passato è stato spesso oggetto di discussione e di pensiero e ha coinvolto aspetti che vanno dalla conservazione e la tutela di queste testimonianze, ai modi di lettura e di comprensione guidata dei contenuti, temi di discussione non del tutto approfonditi e tanto meno risolti<sup>9</sup>.

Il professor Francesco Rizzo sostiene che per valorizzare il bene culturale bisogna comprenderne la funzione di testimonianza materiale avente valore di civiltà, di contesti narrativi e messaggi significanti aperti all'interpretazione della collettività<sup>10</sup>. L'espressione bene culturale implica il concetto di collettività, di società, quindi risulta più chiara l'espressione patrimonio culturale, *heritage*, che comporta anche il concetto di contesto, di insieme, perciò di un legame con chi, o meglio con coloro, che quei manufatti hanno prodotto<sup>11</sup>. Tutto può essere considerato *heritage*, purchè susciti l'interesse della popolazione nei riguardi di certe cose in certi luoghi<sup>12</sup>. Il contesto, quindi, è rappresentato dagli spazi della natura senza età, senza tempo: il suolo della madre terra sulla quale sono poggiati i frammenti di un tempo passato, dove gli spazi chiamano le forme. E le opere sono forme pure, arrotondate, terse, levigate dal tempo che scorre su di esse e si alternano i colori, resi brillanti e accecanti dalla luce. È proprio il tempo, *Chronos* fratello di *Mnemosyne*, che spinge alla conservazione e a tutte le attività che essa implica.

I cambiamenti degli stili di vita, una nuova sensibilità verso ciò che rappresenta il nostro passato, considerato non più un puro "oggetto" della memoria, ma anche un bene da valorizzare e il bisogno di riscoprire delle radici e delle matrici culturali da riproporre alle nuove generazioni, trasformano opere d'arte e memorie storiche in veri e propri interlocutori viventi<sup>13</sup>. In questa scoperta, o ri-scoperta, dei luoghi della memoria è come immaginare di "toccare il tempo", concetto razionalmente inaccettabile poichè il verbo "toccare" indica un'azione rivolta a qualcosa di tangibile, mentre il tempo è, per eccellenza, immateriale. E questa associazione fra un verbo materiale e una dimensione intoccabile indica un rapporto di comunicazione, di superamento di un confine<sup>14</sup>. Mostrare, allora, dovrebbe significare l'andare al di là della "cosa"; farne un pre-testo (e un pretesto) per cogliere le tracce che il "copione lontano", passato, custodisce nelle maglie del tempo. Tempo che, se rende opaca l'esistenza, nello stesso momento la trascende e consente di porne in rilievo, come un *frottage*<sup>15</sup>, i significati: un condensatore sociale, insomma, che delegittima l'oggetto culturale: "non importa il senso, quella mostra ci consente di vedere quegli oggetti che altrimenti non avrei mai visto"<sup>16</sup>.

Il senso etico della *mise en scène* sta proprio nella ricerca di comunicare queste tracce, ma per farlo occorre essere consapevoli che l'evento e il suo "prodotto", il dato sensibile del fare dell'uomo - per dirla con Cassirer - sono "lì e così" solo per un tempo infinitesimo; la distanza fra cosa e simbolo si fa subito, cioè, incommensurabile costituendo schemi concet-

tuali autonomi per comprendere i quali la filosofia deve farsi “critica della civiltà” e la storiografia, intesa come attività simbolica di secondo grado, deve individuare nelle singole opere dell’uomo le strutture di riferimento e i suoi nessi con l’attività simbolica generale: solo in tal modo è lecito illudersi d’aver conseguito un’ approssimazione al significato<sup>17</sup>.

La valorizzazione dei beni storici e culturali, siano essi collocati in ampie zone archeologiche all’aperto o in ambienti ipogei, o in ambiti museali, rappresenta un momento strategico in relazione allo sviluppo economico e culturale non solo del nostro Paese, ma dell’intera Unione Europea. La valorizzazione non deve orientare gli interventi di salvaguardia verso una protezione circoscritta del monumento archeologico, ma dovrebbe ricostruire l’ideologia e la visione del mondo degli antichi o sottolineare le tracce che permettono di ricostruirne modi e caratteri. Come una persona singola, priva dei suoi ricordi e dei suoi oggetti cari, è una persona sradicata, infelice, incompleta, così una comunità territoriale, senza i suoi ricordi, senza i suoi luoghi storici, e, in particolare, senza i suoi musei, è una comunità sradicata, infelice, incompleta. Si afferma così un vero bisogno di autenticità oggettuale, cioè basato sulla profonda necessità che ha l’uomo di radicarsi nelle cose che gli appartengono. Le parole non bastano, con la loro tendenza specialistica, ma, al contempo, diffusiva. Solo le cose, strumenti coinvolgenti, la musealizzazione della sedimentazione storico-monumentale può “salvare” gli oggetti e trasformarli in memoria collettiva.

I contesti archeologici opportunamente valorizzati rappresentano una straordinaria opportunità per offrire cultura e formazione ma, specialmente nel nostro Paese, la funzione divulgativa e soprattutto quella didattica sono, nella pratica quotidiana, ancora poco sviluppate rispetto alle giuste aspettative che in esse sono riposte. Certo, bisogna considerare che il compito specifico dei musei, vale a dire la conservazione delle “testimonianze materiali e immateriali di una comunità e del suo ambiente”, richiede un’ingente quantità di risorse e che, se vogliamo disegnare una gerarchia fra i vari doveri dei musei, questo viene senz’altro prima di tutti gli altri, dal momento che il danneggiamento dei reperti, la loro perdita rappresentano eventi che irrimediabilmente impoveriscono la nostra memoria culturale. Resta comunque la necessità di una riflessione e di una azione che siano in grado di conciliare l’attività di conservazione e di ricerca specialistica con quella educativa, così che gli studi condotti sugli interventi luminosi per la valorizzazione delle rovine e la loro esposizione, si trasformino in un’occasione per attivare processi cognitivi, emotivi ed estetici che accrescano la conoscenza degli individui e la consapevolezza di se stessi e della propria storia.

La storia appartiene agli uomini e c’è emozione in quello che essa ci racconta. Ogni oggetto trattato artificiosamente, ogni immagine, porta con sé una interpretazione del passato, o dei passati. Una delle principali questioni da affrontare all’interno delle Istituzioni pubbliche e private riguarda come poter rendere queste straordinarie ricchezze fruibili e intelligibili dal pubblico, perché contribuiscano alla crescita culturale e civile delle comu-

nità con la forza e il valore delle conferme identitarie, della fiducia nelle radici, perché con i loro racconti, le loro suggestioni, e i loro miti contribuiscano ad aumentare la capacità di attrazione turistica del territorio. Comprendere l'antico per spiegare e giustificare le radici della civiltà europea occidentale, nel pensiero che le rovine del nostro lontano passato spieghino cosa noi oggi siamo e il perché dei nostri valori morali e culturali, può contribuire a trasformare le tracce in nuove identità e stabilità della *forma urbis*<sup>18</sup>, ad assicurare rinnovabilità, cioè la possibilità di sfruttamento da parte di altri uomini che in esse cercheranno la propria identità<sup>19</sup>.

### 2.3 Intervento illuminotecnico fra tutela e fruizione: la luce nella metodologia della conservazione

In passato le strutture che avessero perso la loro funzione o che fossero danneggiate al punto da non poterne assumere una nuova, divenivano rovine e ruderi, restando solamente mere o romantiche tracce di un passato appena noto. Quasi tutte le strutture archeologiche sono delle rovine, poiché si tratta comunque di forme incomplete, di materia deteriorata, interrotta e senza alcuna possibilità d'uso. Si richiama la necessità di un intervento indiretto che interessi lo spazio ambientale del *rudero*<sup>20</sup>.

Tale può essere considerato un progetto di luce per le rovine. A tal proposito, la buona conservazione del patrimonio artistico e culturale è regolata da una normativa generale e accettata da diversi organismi internazionali, in particolari dall'ICOM (*The International Council of Museum*) e dalla CIE (*Commission Internationale de l'Eclairage*): tale normativa fa riferimento



Fig. 2.2 - Pompei, Necropoli di Porta Nocera.

ai valori quantitativi, cioè stabilisce i valori massimi d'illuminamento raccomandati rispetto al tipo di materiale costituente l'opera stessa.

Da più di quarant'anni, la luce entra nella metodologia della conservazione delle rovine in modo ancora non evoluto, ma semplicemente come fattore di esaltazione ambientale e come proposizione diretta della qualità di un luogo<sup>21</sup>. In questi decenni si è assistito al recupero dei ruderi archeologici e all'introduzione di nuovi valori, fra cui quello di civiltà dei beni culturali che, come tali, devono essere trasmessi alle generazioni future. Nell'ambito del recupero della coscienza storica e nella diffusione del valore delle rovine, una educazione attiva di tutti gli attori coinvolti, pubblici e privati, ha fatto in modo che la luce conoscesse diverse trasformazioni nel suo utilizzo, non solo riguardo alle sue diverse funzionalità ma anche in relazione al valore estetico da essa sottolineato, e continui progressi in materia di risparmio energetico. Si è cercato di stabilire delle norme e di codificare buone pratiche per potere al meglio intervenire sul patrimonio ereditato, che si fa carico del futuro dell'umanità.

Giacché tutto ciò che è in condizione di rovina non è in alcun modo riconoscibile in maniera diretta e lo spazio della nostra vita non ha ormai più nulla a che vedere con lo spazio-ambiente in cui questi ruderi furono sino al nostro tempo, il progetto illuminotecnico può essere considerato come un intervento indiretto, oggi necessario alla "rappresentazione della conoscenza" del bene archeologico. Nasce l'esigenza di conservare per "studiare" ed esporre per "comunicare", utilizzando quell'aspetto della comunicazione che non ha funzione rigorosamente scientifica. Nell'impegno di fare conoscere il *modus vivendi* e i significati di antiche civiltà, attraverso nuovi segni presentati in modo che si possa arrivare da soli a conclusioni cui solo si allude, si cerca di valutare le potenzialità e i limiti relativi a un qualsiasi intervento illuminotecnico, al fine di ottenere una lettura completa della "cultura esposta". I luoghi sono il fondamento di ogni progetto museografico e, avendo a che fare con i monumenti, contribuiscono alla creazione di un racconto: i segni, gli strumenti e le restituzioni del sito "com'era a suo tempo" dovrebbero garantire la memoria scientifica, dove per scientifico intendiamo qualcosa di certo, e la comprensione da parte del pubblico.

La conservazione delle emergenze archeologiche trova nella luce artificiale un veicolo fondamentale per la comunicazione e la lettura delle caratteristiche costitutive delle tipologie artistiche, cercando di conciliare, nelle città europee, le esigenze di rinnovamento delle metodologie d'intervento con la salvaguardia e la divulgazione delle testimonianze della città antica. L'esigenza di procedere a una riflessione esplicitamente metodologica parte dalla constatazione dei forti rischi di riduzionismo interpretativo ed esplicativo connaturati al ricorso, spesso acritico, ad approcci teorici originariamente sviluppati in contesti diversi da quello artistico-culturale e quindi strutturalmente incapaci di valutare le numerose peculiarità dei beni e dei relativi contesti.

L'illuminazione può essere responsabile, in una certa misura, delle im-

magini percepite che si generano da una lettura critica e interpretativa dell'opera nei luoghi e deve aiutare il visitatore delle rovine ad accedere al microcosmo del frammento e coglierne gli intrinseci significati. Ci chiediamo, ad esempio, che senso abbia trasformare, mediante l'insistente uso di luci azzurrine, alcune sale dei musei archeologici - quelle cosiddette di archeologia subacquea - in acquari virtuali, quando tutto avrebbero voluto i Greci o i Romani meno che vedere le loro anfore in fondo al mare, fra i relitti di un vascello naufragato<sup>22</sup>. I musei, in molti casi, sono frequentati da gruppi studenteschi non sempre preparati, insieme ai loro docenti, ad affrontare con cognizione di causa l'impatto con la complessità, con l'implicita difficoltà concettuale del museo. La visione delle opere, dei reperti, delle testimonianze del passato può dunque essere puramente contemplativa, ma deve essere soprattutto conoscitiva, analitica, critica e l'uso della luce deve essere pensato in funzione dell'interesse suscitato.

Da queste considerazioni emerge la necessità di riflettere sui visitatori a partire dal loro atteggiamento psicologico. Alle esigenze funzionali dell'illuminazione subentrano così aspetti di ordine culturale. Se, come Howard Gardner suggerisce nel suo *Saggio sulla pluralità della conoscenza* (1983), ogni individuo possiede un patrimonio di stili di apprendimento differenti - secondo una divisione in categorie, non in ordine gerarchico, ma parallele e di pari importanza - esperienze di allestimenti sensoriali, caratterizzati da una vasta gamma di "nodi visivi" potrebbero facilitare un'ampia gamma di esperienze educative, senza prevenzioni e limitazioni<sup>23</sup>.

Se si accetta che la componente emotiva e di piacere sia una parte pienamente ammissibile all'interno dell'esperienza educativa, ad essa compatibile, come è ormai dato per assodato nelle moderne teorie dell'apprendimento, nuove esposizioni ricche di stimoli plurimi e di differenti livelli, come quelli dati dai segni luminosi, sono giustificabili e auspicabili. Da qui risulta evidente il tentativo di indirizzare la ricerca verso un programma ideologico-culturale di reinterpretazione dei concetti di tutela e manutenzione<sup>24</sup>, strettamente complementari alla cultura della fruizione per il godimento del bene, che si basa su una eccellenza scientifica e una filosofia espositiva, fondata su un approccio estetico alla rappresentazione della conoscenza, con l'intento di indagare sugli elementi e sui sistemi che interessano bene archeologico e paesaggio<sup>25</sup>.

#### **2.4 Rovine outdoor - Perché illuminare un sito archeologico**

I siti archeologici, in quanto semiofori, sono "flussi di comunicazione" e parlare di patrimonio culturale, oggi, significa pensare preminentemente alla maniera migliore per comunicarne il valore immateriale<sup>26</sup>. I luoghi archeologici *outdoor*, dai *site museums* ai musei *open air*, ai *theme parks* coniugano sempre il fascino simbolico dei reperti al fascino, altrettanto simbolico, del paesaggio e anche dell'interpretazione e della riconfigurazione del paesaggio stesso<sup>27</sup>.

La Carta del Restauro del 1972 vieta lo sradicamento, cioè una qualsiasi alterazione delle condizioni ambientali nelle quali l'opera è giunta sino a noi. Seguendo questi precetti, oggi non s'intende valorizzare per fuochi d'interesse, bensì per sistemi, in modo che la rovina non appaia isolata. Si pone pertanto un'ulteriore questione: restituire alla visione l'ambiente circostante. In effetti, il paesaggio ha la funzione di accentuare il senso della continuità, contribuendo alla *material evidence of people and their environment*<sup>28</sup>. L'ambiente costituisce, dunque, un tramite essenziale fra il passato e il presente. La *material evidence* rappresenta l'autenticità di questo incontro che non potremmo avere in nessun'altra, diversa maniera. Poiché dietro un oggetto, un sito, o anche dietro un frammento, si celano diversi significati, non necessariamente legati alla sua "materialità" o alla sua "tipologia", ma legati anche alle stratificazioni nel tempo, un intervento virtuoso deve riuscire a interpretare lo spirito dei luoghi<sup>29</sup>.

Allora, illuminare per far parlare i luoghi, le vestigia, seguendo un percorso che tenga in considerazione le problematiche riguardanti le aree archeologiche, dallo scavo alle forme possibili di musealizzazione è un obiettivo piuttosto ambizioso<sup>30</sup>. Infatti, l'importanza della costruzione retorica di un luogo, attraverso strategie che permettano a "natura e artificio" di sovrapporsi inestricabilmente, rende necessari strumenti di lettura e di didascalizzazione innovativi.

L'illuminazione nei siti archeologici, oggi, può offrire una nuova chiave di lettura per interpretare gli elementi che contraddistinguono le rovine, creando vere e proprie *mappe mentali* per chi si muove nella notte, come affermano i *lighting designers* da Louis Clair a Piero Castiglioni, a Ulricke Brandt<sup>31</sup>. La luce artificiale, infatti, consente di integrare e soprattutto qualificare la percezione offerta dalla luce naturale, sia quando quest'ultima è inesistente, sia quando la sua sorgente all'infinito non permette particolari modellazioni o sottolineature di un'opera.

Il significato della volontà di comunicare deve essere fatto intendere al



Fig. 2.3 - Ercolano, area archeologica.



pubblico al quale si debbono esplicitamente trasmettere le acquisizioni conoscitive ottenute attraverso l'interpretazione di ciò che si sta osservando. Innanzitutto, l'illuminazione di un'area archeologica pone sempre degli interrogativi sulla legittimità di tale operazione poiché si tratta di architetture concepite esclusivamente per una percezione solare. Tuttavia, il progetto d'illuminazione di un sito archeologico nell'area del Mediterraneo, ad esempio, può trovare motivazioni di vario genere:

- a) di ordine economico, dal momento che la visita notturna può ampliare il numero dei visitatori;
- b) di ordine climatico, in quanto la visita diurna nel periodo estivo, quello di maggior affluenza turistica, si svolge in condizioni climatiche spesso proibitive;
- c) di ordine percettivo e didattico-interpretativo, dato che l'illuminazione artificiale, associata alla visita notturna, può consentire una più attenta comprensione del sito, rivelando il susseguirsi delle trasformazioni della struttura urbana nella millenaria storia di un bene monumentale.

Inoltre, l'illuminazione delle rovine, sulla base di un'adeguata politica in termini di organizzazione di eventi, renderebbe fruibili, anche nelle ore serali, luoghi eccezionali, favorendo lo sviluppo di un turismo culturale. Infatti, valorizzare significa anche di-mostrare la capacità che ha il bene di produrre un beneficio prima di tutto culturale e, in seguito, anche economico. Come afferma Francesco Rizzo «il valore d'uso delle aree archeologiche, come quello di qualunque bene culturale, consiste nell'essere valore di scambio».

Inoltre è da considerare anche che la luce:

- apre gli spazi della città antica;
- smaterializza le architetture;
- descrive gli elementi della composizione.



*Fig. 2.4 - Ercolano, botteghe.*

La consapevolezza che esiste una dimensione della vita sociale e collettiva che appartiene alla notte pone il problema di ricostruire la città notturna. Dobbiamo ammettere che *vivere la notte* è un fenomeno sociale tipico della nostra epoca e la scena notturna offre l'occasione di condividere un nuovo linguaggio: a tutti gli effetti il progettista della luce può assumere il ruolo di "mediatore culturale" della città antica.

Nasce l'esigenza di confrontarsi e dare risposte efficaci, considerando gli aspetti sociali e ambientali, gli aspetti legati alla valorizzazione, ma ci si preoccupa anche degli aspetti legati al contenimento dei consumi energetici, alla manutenzione e alla gestione degli impianti. Da queste considerazioni si evince che con l'uso errato della luce artificiale, in un contesto architettonico/urbanistico con valenze culturali proprie, si può alterare o, addirittura, stravolgere completamente il messaggio originale di un sito archeologico. Le immagini notturne dei monumenti, che devono essere trasfiguranti, non possono trasformare l'aspetto del monumento senza fondate motivazioni, ma devono essere evocative<sup>32</sup>. Emerge, pertanto, l'aspetto creativo della luce, poiché questa può essere intesa a tutti gli effetti come un materiale *altro* che si esprime attraverso un personale linguaggio e significati propri.

In questo senso, nelle modalità di rappresentazione deve dominare la ridondanza, ossia l'accentuazione semantica capace di richiamare alla memoria visiva l'opera nella sua totalità. Creare le opportune gerarchie dei valori formali, volumetrici e plastici, fra le rovine che compongono il tessuto archeologico, significa segnalare scorci prospettici, pieni e vuoti, punti d'interesse. Per tal motivo, spesso, diventa fondamentale localizzare la luce sulle parti che per la loro pregnanza possono restituire l'identità dell'opera e richiamare in modo discreto e misurato le rimanenti parti, facendo valere, ritornando alla teoria della Gestalt, quel "principio di assenza che fornisce maggior valore alla presenza"<sup>33</sup>. Sulla base di una approfondita conoscenza delle caratteristiche urbanistiche, morfologiche e storiche dell'area archeologica si può creare una opportuna regia della luce riferita a una parte di monumento o all'intero sito. Per quanto concerne le questioni di prossemica, bisogna che il percorso consenta varie distanze di godimento delle cose da guardare, in un proficuo rapporto fra l'insieme e il dettaglio. La progettazione della luce necessita anche di una certa aspettativa, per cui è utile che non tutto quello che c'è da vedere venga immediatamente mostrato, seppur da lontano.

Infine, consideriamo la classica questione del rapporto fra rovine e contesto: se il contesto, come uno sfondo, non è sufficientemente *neutro*, la rovina finisce per essere poco leggibile. Tuttavia, il contesto non può essere del tutto neutro e uniforme, in quanto, è bene che si relazioni alle vestigia<sup>34</sup>. La luce partecipa di queste questioni, con la sua capacità di sottolineare la presenza di determinati oggetti, di renderli eventualmente isolati da una penombra di sfondo, di valorizzarne la plasticità o il cromatismo evitando i riflessi fastidiosi, gli abbagliamenti, o, al contrario, lo sforzo visivo da insufficiente illuminazione. L'obiettivo finale della ricerca di equilibrio

fra scontatezza e sorpresa, fra norma ed eccezione, fra cultura come duro esercizio e cultura come attività coinvolgente e ludica, è l'ottimizzazione del processo comunicativo, il quale, se perfettamente riuscito, sarà anche ricordato e contribuirà a produrre nuova cultura per il soggetto dell'esperienza. In tal senso la funzione del progettista della luce è quella di un "operatore culturale" che ha il delicato compito di ordinare e guidare la visione notturna della città antica.

Gli strumenti "d'integrazione visiva" rendono più piacevole e proficuo il percorso, la sosta e l'apprendimento dei fruitori: il percorso comunicativo, attraverso la luce, è un percorso valoriale, di senso, nel quale si instaura una relazione fra il visitatore e il bene. Il "contenitore" è strettamente legato al territorio e alla cultura che si vuole "raccontare". È già presente, insomma, quell'aura che nel linguaggio museografico significa l'immediata trasmissione al *visit-attore* della totalità dell'esperienza: una specie di percezione totale e istantanea dell'opera<sup>35</sup>.

Ci chiediamo quale possa essere oggi il ruolo in una società come la nostra dove l'atteggiamento nei confronti della gestione, valorizzazione e fruizione del patrimonio storico e culturale sembra, a volte, risolversi nella estraniamento del bene rispetto al proprio contesto, mantenendolo, in taluni casi, incapace di esplicitare il senso delle relazioni che intercorrevano con gli antichi percorsi o con gli attuali luoghi urbani. In effetti, è innegabile che una scelta errata nella gestione delle strutture di visita, all'interno di un sito archeologico, potrebbe trasfigurarne l'essenza, ricoprendola di servizi e aiuti alla visita, in nome di un concetto di valorizzazione che rischia di annientare il valore artistico delle preesistenze. Conseguenza di questo discorso potrebbe essere il mantenimento di uno *status quo*. Ma ciò non vuol dire astenersi del tutto da ogni tipo di quella che può essere definita una forma d'intrusione contemporanea; al contrario, significa riflettere su soluzioni innovative, valutandone i parametri di sostenibilità che, nella visuale di un rapporto uomo-territorio di altissimo livello, non ne abbassino ma ne esaltino la qualità, comprendendo il valore di emergenza culturale.

Nasce l'esigenza di creare un contatto nuovo con l'antico per cui tecnologie innovative e allestimento debbono sottolineare la propria artificialità rispetto all'antico. I contesti antichi, opportunamente illuminati, rappresentano testimonianze del nostro tempo e debbono essere capaci di farsi accettare come elementi di arricchimento culturale<sup>36</sup>.

Hans-Georg Gadamer affermava che «il tempo non è più anzitutto un abisso che deve essere scavalcato perché separa e allontana, ma è invece, in verità, il fondamento portante dell'accadere nel quale il presente ha le sue radici. La distanza temporale, perciò non è qualcosa che debba essere superata»<sup>37</sup>. Nessuno può escludere, infatti, che tra un certo lasso di tempo, quando una nuova cultura insediativa si sarà sedimentata nella cultura sociale e nuovi parametri strutturali e spaziali, di cui nulla oggi sappiamo, presiederanno alla costituzione di una futura, inedita, città, anche tutto ciò che oggi consideriamo di nessun valore non verrà visto come oggetto di tutela o di conservazione.

## 2.5 Comunicare i significati delle rovine *indoor*

Ci sono casi in cui le rovine vengono protette in strutture, come musei o cripte archeologiche, aventi un'evidente funzione espositivo-didattica per ulteriori reperti. Il museologo George-Henry Rivière definisce il museo come *machine à collectionner*, condensando in queste parole l'atto del raccogliere; quindi, in chiave strutturalista viene indicata una "struttura", ma anche un "insieme" o ancor meglio un "sistema". Il termine *collectionner*, d'altro canto, implica il conseguente concetto di fruizione, di godimento da parte del pubblico, poiché allude ad una comprensione d'insieme, in-

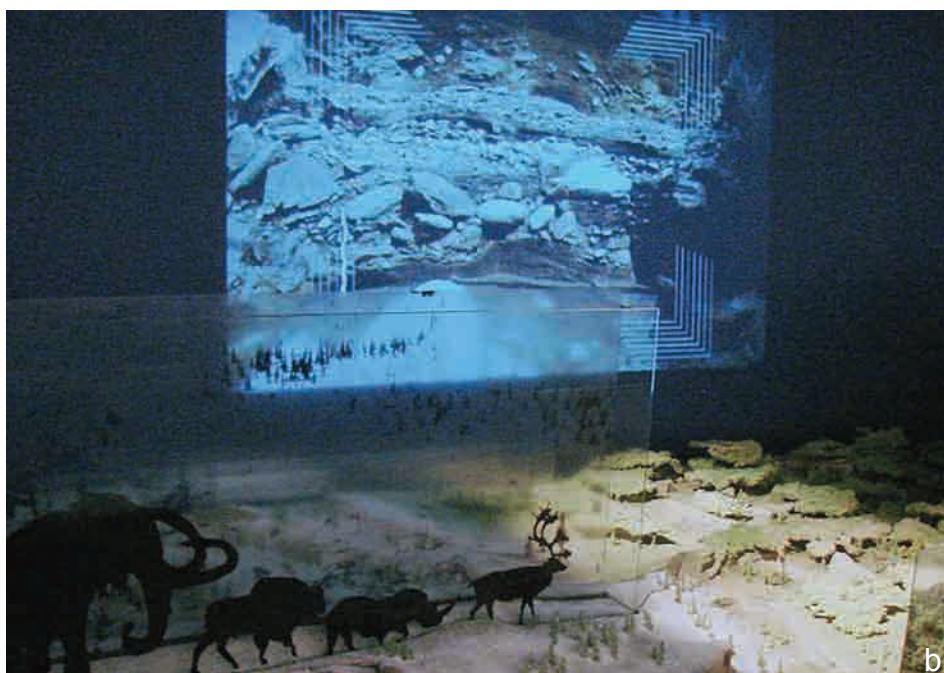
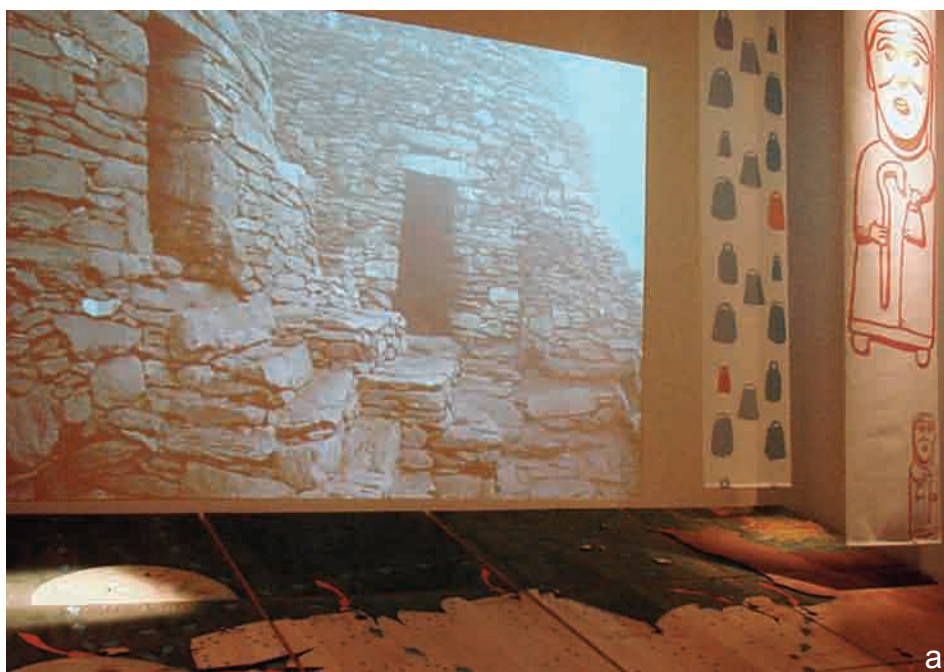


Fig. 2.5 - Rennes, Musée de Bretagne (a, b).

teso come la somma dei livelli di percezione<sup>38</sup>. Il museo come macchina, ancor più che a un'istituzione, fa pensare infatti a un uso, a un movimento, a una trasformazione di energia.

Rivière sottolinea l'attitudine a godere esteticamente e intellettualmente del bene archeologico e dei reperti. Questo atteggiamento comporta connessi concetti di competenza, d'informazione, di semiosi, poiché i frammenti, le rovine sono segni e si raggruppano in insiemi che sono insiemi di segni organizzati per sviluppare una narrazione simbolica, estetica e culturale<sup>39</sup>. Ricercando le connessioni fra museo e rovina/reperti, ovvero fra contenitore e contenuto, Rivière dimostra di guardare alla popolazione locale e al suo contesto, restituendone tutto il significato all'interno di nuovi musei e magistrali allestimenti, come ad esempio nel caso del *Musée de Bretagne* a Rennes, definito come museo del patrimonio e della società. Del patrimonio, perché raccoglie, conserva e valorizza le testimonianze materiali della storia della Bretagna e dei suoi abitanti, dalle origini a oggi. Della società, perché è anche un luogo di riflessione sulle tematiche storico-archeologiche e sociali. Istituzione scientifica per la sua politica attiva di ricerca e di acquisizione, il *Musée de Bretagne* è anche una istituzione culturale dedicata alla attenta diffusione della conoscenza, ove l'impegno nella adattabilità delle installazioni fa sì che i nuovi impianti non siano sovrachianti rispetto ai reperti esposti. Infatti, gli ambienti sono illuminati con proiettori a sospensione che, per la loro flessibilità, rispondono alle diverse esigenze dell'edificio, adeguandosi perfettamente a tutta l'area espositiva che si articola in una varietà di spazi: dalle zone delle collezioni archeologiche alle sale delle mostre e alle postazioni multimediali<sup>40</sup>.

Il museo, quindi, assume in generale la triplice funzione di macchina della memoria, come equilibrato rapporto di *loci* e immagine, mnemotecnicamente organizzati, di macchina teatrale, ove gli attori sono di volta in volta i visitatori, i cittadini, le rovine e gli stessi oggetti. Ma il museo è soprattutto macchina d'identità, perché nella vita dei popoli risiede la conoscenza delle proprie origini, la memoria a garantire il possesso dell'identità. «L'allestitore e l'ordinatore non possono, o non dovrebbero mai rivendicare per sé una presunta neutralità d'intenti o una, di fatto inesistente, obiettività del discorso»<sup>41</sup>. Emerge la volontà di ridefinire il ruolo sociale del museo come luogo di incontro e di scambio fra cittadini portatori di culture diverse, nella convinzione che un'apertura verso un pubblico "nuovo" non possa limitarsi a una semplice "trasmissione di contenuti", ma implichi piuttosto un coinvolgimento a partire da un'idea condivisa di patrimonio come bene che una comunità nel suo complesso è chiamata a tutelare e valorizzare. Esporre, quindi, vuol dire "disvelare", comunicare significati. Il filosofo tedesco Martin Heidegger sosteneva che è proprio dell'arte *ins Werk setzen der Wahrheit*, cioè porre in opera la verità, da lui intesa nel senso del greco, *athéthuein*, ovvero del dis-velamento, del trarre fuori dall'occultamento e dall'oblio.

Ambienti museali particolari possono essere definite le cripte archeologiche che, secondo una definizione di Hartwig Schmidt si possono inten-

dere come «quegli spazi museali che, sotto la pavimentazione stradale, i pavimenti delle chiese o sotto un edificio moderno, accolgono e rendono accessibili *in situ* i resti di significative strutture storiche»<sup>42</sup>. Una problematica da affrontare discende dalla duplice necessità dell'esposizione al pubblico da un lato, la protezione e la conservazione dei reperti archeologici, dall'altro.

Una generale presa di coscienza dell'importanza della conservazione del patrimonio storico e culturale ha portato, negli ultimi anni, all'attenzione al microclima degli ambienti museali, con studi rivolti ai materiali, ai colori, all'epoca, alla deperibilità degli oggetti, oltre che alla loro organizzazione nello spazio. Infatti, se è vero che la luce permette la fruizione visiva d'insieme dei capolavori dell'archeologia, è anche vero che, allo stesso tempo, essa tende a provocare alterazioni strutturali e cromatiche nei materiali, nei pigmenti e nei rivestimenti<sup>43</sup>. Compito dell'illuminazione di questi luoghi è costruire intorno alle rovine una sorta di "cornice" che sia spiegazione e interpretazione: già molto prima della presentazione verbale, il processo e le scelte che determinano l'esposizione dell'oggetto comportano un progetto di ordinamento, di schemi e d'interpretazione, nonché un giudizio di significatività.

Il progetto di luce è un progetto di conoscenza, di giudizio, di comunicazione, di divulgazione e intervenire con grande delicatezza ed equilibrio significa evitare di fornire interpretazioni contrastanti con lo spirito originario dei luoghi e renderne possibili tutte le chiavi di lettura. La riflessione sulla capacità comunicativa dell'intervento d'illuminazione, in questi casi, apre il campo a discussioni sulla necessità di porsi qualche interrogativo attorno alla diffusa propensione di mostrare la totalità di materiali, quando spesso veniva ricercata la penombra in certi ambienti antichi, ad esempio per quanto riguarda alcune tipologie di pavimentazione decorata o pitture, con i loro colori un tempo splendenti<sup>44</sup>. Pertanto, per conoscere e comunicare i beni archeologici incorporati in una struttura "al chiuso" bisogna partire dai beni stessi: materia, forma, origine, li rendono unici; valenze simboliche, studi, attribuzioni hanno conferito loro un valore. Tale valore deve essere comunicato.

## **2.6 La comunicazione delle rovine a un pubblico differenziato**

Spesso accade che chi predispone gli apparati didattico-comunicativi in un museo sulle rovine, proietti se stesso sul destinatario, costruendo strategie interpretative valide soltanto per la medesima comunità interpretativa<sup>45</sup>. Ciò significa che spesso gli allestimenti rappresentano una comunità auto-referenziale, non condivisa dal pubblico che in teoria si vorrebbe coinvolgere. Alessandra Mottola Molfino scriveva, un po' provocatoriamente, che per molti architetti il rapporto fra contenuto e contenitore, fra opere e artificio, si risolve in un soliloquio del secondo.

Quando di una mostra ricordiamo solo l'allestimento, vuol dire che qualcosa non ha funzionato, che qualcosa contrasta col carattere dei beni pre-

sentati al pubblico. Il modello oggi imperante di didattica museale è un modello di interpretazione del “discorso scientifico”, non considerando che l’intenzione di porre l’educazione come obiettivo primario non corrisponde a un processo di delegittimazione dell’eccellenza scientifica, bensì mette in evidenza un nuovo criterio di promuovere il godimento degli beni come autentiche risorse educative per il pubblico<sup>46</sup>.

I musei, solo da relativamente poco tempo, e con differenze relative alla tipologia museale e al Paese in cui si trovano, stanno cominciando ad interrogarsi sull’esistenza di un pubblico differenziato, *different thinks for different peoples*, attraverso indagini e ricerche specifiche, e a predisporre un ventaglio di iniziative ad essi adeguate (bambini, gruppi, turisti, portatori di *handicap*, individui di estrazione culturale e religiosa diversa)<sup>47</sup>. Ci si sta rendendo conto che l’esposizione è un linguaggio che deve esprimere il “non detto” anche a un pubblico differenziato. Se le cose del passato sono “mute o reticenti” c’è bisogno di gesti interpretativi, materiali da usare in modo immaginativo, come osserva Alan Merriam (1990)<sup>48</sup>.

«Condividiamo anche la convinzione [...] che i visitatori non amino tanto conoscere quanto piuttosto riconoscere, trovando nell’agnizione conferma del proprio sapere. Dunque l’approccio corretto non sarebbe l’informazione dall’esterno, ma l’illuminazione dall’interno»<sup>49</sup>. Più il messaggio è complesso, e unico, meno l’allestimento finisce con l’essere comprensibile, dal momento che le rovine possono e devono suscitare risposte emotive, in quanto le esposizioni museali sono, anche, attività di pubblica ricreazione e divertimento<sup>50</sup>.

Pertanto, nuove strategie interpretative per il pubblico possono essere in grado di sviluppare nuovi racconti: come l’individuo deve essere messo nelle condizioni di apprendere in modi diversi, i visitatori di un museo sulle rovine devono poter scegliere da una serie di possibilità, esplorare e formulare opinioni, comprendere diverse interpretazioni, liberi nella propria esperienza sensoriale. Questi nuovi racconti sono complessi, frammentari, plurimi, rispetto al modello di una storia compiuta e accreditata, ma sono in funzione del pubblico, del suo *comfort visivo* e in relazione alle opportunità di riconoscibilità.

La presenza del pubblico impone, naturalmente, il rispetto delle norme a tutela e garanzia della sicurezza: occorre facilitare l’orientamento, la lettura degli apparati informativi e didascalici a corredo che accompagnano i reperti che si vogliono mostrare. Bisogna tenere conto di una molteplicità di aspetti funzionali, utilitari, percettivi e psicologici che dipendono dalla posizione e dal tipo degli strumenti d’illuminazione, motivo per cui l’ambito museale è un ambito a cui si deve prestare particolare attenzione<sup>51</sup>.

Se la musealizzazione, intesa come momento di crescita e svago, riesce a trasmettere la vera essenza di un popolo antico, a farne capire i valori umani, le scelte formali e tecniche, coinvolgendo attivamente il pubblico nella acquisizione dei rapporti spaziali e temporali, significa che si è riusciti a tramandare e conservare un legame diretto con il proprio passato. Questo è il vero obiettivo di ogni allestimento: rendere visibile l’invisibile, colle-

gando il mondo delle cose al mondo dei concetti per una chiara comprensione del passato, in una *full immersion* nel mondo antico<sup>52</sup>. L'accortezza nelle scelte è connessa alla necessità di valutazioni, da stabilire caso per caso, che riguardano tutto il percorso progettuale, dalla conoscenza alla comunicazione.

2.6.1 - *Segni della memoria e paesaggio. La Spagna mediterranea* - Recenti posizioni considerano i segni della memoria, frammenti di architetture del passato diffusi nel paesaggio urbano, monumenti o spazi aperti, immaginati in una loro appartenenza strutturale, come materiali per conservazioni o modificazioni degli stati presenti, che superino la semplice ricostruzione archeologica e tendano a produrre nuovi significati, rifondando un luogo, facendone affiorare le tracce, interpretandone e sottolineandone le logiche sottese, con un progetto illuminotecnico che in ambiente archeologico permetta “di conoscere il passato” pur senza manifestare “alcun carattere definitivo”<sup>53</sup>.

Sulla scia di tali presupposti la città mediterranea europea ripercorre e reinterpreta le origini culturali delle presenze insediative urbane, aderenti al complesso sistema geografico insignito dalla presenza e dalla partecipazione alla eredità delle civiltà greca e romana, rintracciando quei modi della permanenza che sottolineano la costituzione fisica e antropologica delle realtà insediative e che si riconoscono in una visione urbana percepita spesso come mediazione tra più livelli di giacitura<sup>54</sup>. Nelle regioni della Spagna mediterranea, ad esempio, esperienze progettuali investono la partecipazione, la rivisitazione, la riappropriazione della testimonianza archeologica in una proposizione architettonica derivata da intenti di commisurazione della presenza aulica del passato con le esigenze culturali e sociali della città contemporanea.

Barcellona e Cartagena ripercorrono significativamente le condizioni ideologiche che si fondano sui concetti del moderno intendimento archi-



Fig. 2.6 - Barcellona, Conjunto Monumental di Plaza del Rei.



tettonico: la diversità, l'alterità, il confronto gestito ed enunciato, la differenza, la continuità, la riappropriazione ideale, che, assieme agli enunciati di documento-monumento e di evento testimoniale acritico, diventano i nuovi materiali dell'architettura contemporanea che si dilata nella sua immagine urbana. La riappropriazione ideale è la scelta progettuale adottata da Josep Llinas, incaricato della musealizzazione del *Conjunto Monumental* ipogeo di Plaza Del Rei a Barcellona nel 1998, che non manipola i resti archeologici ma li lascia materiali intangibili, mediandone la comprensione con giochi d'intensità luminosa, contrasti e differenze cromatiche tra le zone di circolazione pedonale in penombra e i resti archeologici illuminati da colori caldi o freddi e con percorsi pedagogici che visualizzino le testimonianze più significative dello stratificarsi delle strutture antiche.

A Cartagena, il *Museo del Teatro Romano* di Moneo si configura come architettura soglia, come una porta tra due diversi livelli topografici sto-



Fig. 2.7  
Barcellona, interni della  
cripta archeologica di  
Plaza del Rei (a, b).

rici, allineandosi ai resti del Riquialme Palace del sec. XIX e agli assi del costruito recente, e ricomponendone gli isolati urbani come *medium* tra la città “nuova” e la città antica<sup>55</sup>. La città contemporanea si riappropria della presenza archeologica trasmutandola in spazio espositivo, nell’ultimo spazio espositivo di una serie di ambienti che si dilatano sull’antico teatro, con un alternarsi di luci e di ombre che conducono la fruizione entro luoghi catacombali e ipogei e lungo percorsi oscuri che da sotto i resti di un’antica cattedrale si proiettano in superficie sulla dimensione temporale del monumento archeologico. E ancora, l’architettura del *Museo di Merida* si confronta con la disciplina archeologica, utilizzando elementi e immagini già sperimentati in pittura da Giovan Battista Piranesi.

La relazione con l’archeologia è diversa a seconda che si tratti di “luogo” antico o di “oggetto” antico. Nel primo caso il Museo si configura come nodo che, connettendo i tre luoghi dell’archeologia (il tessuto edilizio, il Teatro e l’Anfiteatro), crea un unico grande parco archeologico. A tal fine l’edificio sorge sui resti del tessuto edilizio, inglobandolo; da un lato lo separa dal grande ambiente espositivo, dall’altro lo collega (attraverso un passaggio interrato) all’area del *Teatro* e dell’*Anfiteatro*. L’oggetto antico è decontestualizzato, pertanto Moneo crea un grande spazio che allude virtualmente alle antiche costruzioni romane, nel quale gli oggetti ritrovati possano essere ricollocati: l’intenzione è quella di restituire un luogo ai reperti ma, non potendo costruirlo fisicamente, ne viene ricostruita l’atmosfera. Questa operazione è ottenuta attraverso soluzioni quali:

a) un trattamento delle facciate esterne tale che l’edificio appaia quasi totalmente cieco, solido e inaccessibile;



Fig. 2.9 - Merida, Museo romano.

b) un interno netto e definito in cui si concentri ogni sforzo compositivo, e nel quale i reperti siano collocati ad una distanza relativamente ampia l'uno dall'altro;

c) una scala architettonica immensa, quasi monumentale;

d) una sequenza seriale e prospettica di elementi costruttivi quali muri, contrafforti e arcate;

e) un materiale costruttivo come il mattone a vista, ereditato, perfino nelle dimensioni (strette e allungate, appositamente prodotte per il museo), dagli edifici romani;

f) un'attenta disposizione delle aperture, dei lucernai e delle finestre che possano filtrare la giusta luce nei vari punti del grande spazio espositivo.

La luce è sicuramente uno dei temi centrali del progetto poichè crea, forse più che gli archi e i contrafforti, l'atmosfera "romana" di cui parliamo. La navata centrale è illuminata da lucernai zenitali che infondono una luce diffusa e omogenea; gli spazi laterali sono illuminati da finestre situate molto in alto, con una luce che raggiunge le statue della collezione in maniera indiretta, e che grazie alla presenza di muri longitudinali non arriva alla navata centrale; infine, le finestre a Nord garantiscono una luce diretta necessaria per illuminare le lapidi e le iscrizioni. Il Museo di Merida non è un edificio che ha la pretesa di essere romano, bensì luogo moderno che, attraverso opportune soluzioni architettoniche, ricrea una atmosfera antica:

*En el Museo de Merida, la nueva arquitectura abraza a un tiempo presente y pasado. La sensación de que el visitante contempla la Merida romana se hace presente en el Museo y de ahí que las gentes lo valoren en cuanto que arquitectura: entienden que a ella se debe tal experiencia<sup>56</sup>.*

Il processo progettuale di Moneo è quello analogico, che parte dalla conoscenza dello spirito della Roma antica, e attraverso l'astrazione delle forme architettoniche, crea un'atmosfera che possa comunicare delle sensazioni. La domanda alla quale l'edificio risponde è come poter conservare e visitare le rovine romane nella giusta atmosfera, affinché il rapporto antichità - presente venga ristabilito. Il problema della tipologia e del richiamo agli elementi architettonici diviene quindi secondario, e comunque un mezzo e non un fine<sup>57</sup>.

## **2.7 Fruizione estetica, fruizione attiva**

In luoghi dalla presenza archeologica dominante, il contesto antico si offre e si apre alle diverse interpretazioni, manifestandosi per differenza o per identità con la città attuale o in quelle sdoppiate nei due livelli temporali sovrapposti di città visibile e del sottosuolo: la città della luce, apogea, si contrappone a una città misteriosa, ipogea, e spazi un tempo vissuti in superficie attendono di essere riportati alla luce per fondersi e convivere

con l'attuale. Apporti multidisciplinari, con i loro diversi attori, si pongono il compito di colmare la frattura o di ripensare il limite che separa l'antico dal nuovo. E tutto questo senza alterare le valenze delle stratificazioni storiche, ma facendosi carico dei valori e delle memorie da recuperare e delle problematiche legate alle condizioni di attualità, senza contraddizioni o reciproche esclusioni tra le identità del passato e quelle che significano oggi la nostra cultura.

Interpretate le complessità sincroniche e diacroniche nel pensiero di aggiungerne di nuove, il progetto illuminotecnico crea allora nuovi spazi di relazione, riordinandoli nel rispetto delle preesistenze e del loro significato e confrontandoli sul piano dell'espressione, con le configurazioni geometriche e spaziali del nuovo e dell'intorno, adattandosi rispettoso a ciò che esiste, ma facendolo rivivere nell'uso collettivo. Il valore del bene culturale è una variabile esogena che dipende dall'interpretazione, dalla significazione e dalla comprensione dell'uomo lungo il discorso della sua storia, che è la narrazione delle narrazioni<sup>58</sup>.

Le rovine, assumendo il valore di nodi godibili di primaria importanza, atti non solo a contrapporsi al generale deterioramento dell'ambiente naturale, indicano una dimensione d'uso del suolo, positiva ed attiva, finalizzata, come in passato, alla fruizione umana e reinterpretata in termini corrispondenti alle esigenze dell'attuale struttura di civiltà. È necessario distinguere due aspetti legati al concetto di fruizione: "l'aspetto della fruizione estetica, per la quale il territorio costituisce oggetto di contemplazione, e quello della fruizione attiva, per la quale esso è teatro di attività ludiche e ricreative"<sup>59</sup>. Il giudizio estetico è comunque una valutazione, la quale riguarda in generale il "come", piuttosto che il "quanto"; ulteriore conferma del fatto che i parametri di riferimento o di confronto che legittimano il giudizio non possono che essere qualitativi. "Nell'instabile giuoco tra razionale e irrazionale" si ha, oggi, cognizione e conoscenza dell'arte che non ha bisogno di riferimenti diretti alla realtà, alla materia stessa che la compone, alla storia giacché a colpire la sensibilità dell'individuo è proprio quell'arte diventata soprattutto segno, colore, forma, immagine, o forse solo un inafferrabile concetto.

Sicuramente anche nelle visite nei musei ci si avvale della "dromologia", quel comportamento intuito da Paul Virilio e ricordato da Riccardo Venturi in *Black Paintings, Eclissi sul Modernismo* secondo cui «la mente oggi è rapida nel vedere, nel percepire, nell'interpretare, nel far sintesi dei significati ravvicinati o distesi nel tempo, la storia, che prima producevano complessa critica e che ora invece, quali "risonanze nel profondo dell'inconscio", vengono intuiti come un lampo della mente»<sup>60</sup>. Scriveva Giulio Carlo Argan che «l'oggetto estetico non è un valore dato, ma una virtualità: l'atto estetico non si conclude con la creazione dell'oggetto da parte dell'artista, ma con la fruizione da parte dell'individuo e della società, allo stesso modo che l'atto economico non è soltanto produzione, ma anche consumo. E ciò vuol dire che in ogni momento la realtà cambia, si muta, si adatta in ogni suo aspetto alla personalità vigile e comunque informata di

ciascun individuo, al suo modo di essere, sicché oggi chiunque può scegliere di riconoscere valori artistici in una qualsivoglia opera senza dover credere che lo sia solo perché qualcuno afferma: “questa è un’opera d’arte”. Con la funzione del consumo non soltanto si fruisce, ma si rinnova continuamente “l’ambiente della vita” per cui ogni opera d’arte resta viva solo se io, osservandola, riesco a percepirla come un qualche cosa di attuale, un’opera antica che è rimasta comunque moderna in quanto “di moda”, calzante anche per me, oggi»<sup>61</sup>. Dunque lo sforzo degli addetti alle strutture culturali dovrebbe mirare a mantenere eterno il requisito di percettibilità inerente un’opera d’arte, avvalendosi degli strumenti in uso correntemente nella società e non già rifiutandolo. Lo strumento di comunicazione non inficia i contenuti ma può invece valorizzarli, rendendoli accessibili a tutti: percorsi sensoriali strutturati in maniera innovativa non possono che favorire la comunicazione e il godimento del patrimonio storico-archeologico.

## NOTE

<sup>1</sup> VITTORIO UGO, *I luoghi di Dedalo*, Dedalo, Bari 1991, pp. 20-22.

<sup>2</sup> Michel Foucault ha inequivocabilmente sintetizzato ne *L’archéologie du savoir* il nuovo modo di essere della storia rispetto a quello vecchio. Questa assumeva quanto ci è pervenuto dal passato nel vano e inutile tentativo di ridargli voce e parola; essa - e ciò è evidente nella maggior parte degli storici dell’architettura e nel loro convulso e ansioso consultare i polverosi archivi a caccia del mitico “inedito” - trasformava ogni monumento in documento, compiendo quindi una sorta di banalizzazione. Al contrario, la *Nouvelle Histoire*, fondata dalla scuola delle *Annales*, rovescia criticamente il processo: il suo lavoro consiste nel costruire il monumento a partire dal documento e l’esito di tale complessa e preziosa elaborazione è dunque la trasformazione del secondo nel primo; è, per così dire, la monumentalizzazione del documento.

<sup>3</sup> FRANCESCO FIORISTA, *La memoria, anticamente trasmittitrice unica di conoscenze*, pdf online.

Per la mnemotecnica classica si veda: H. BLUM, *Die Antike Mnemotechnik*, Hildesheim-New York 1969.

<sup>4</sup> Estratto dallo Statuto dell’ICOM (Articolo 2. Definizioni), adottato dalla 16ma Assemblea generale dell’ICOM (L’Aja, Paesi Bassi, 5 settembre 1989) e modificato dalla 18ma Assemblea generale dell’ICOM (Stavanger, Norvegia, 7 luglio 1995) nonché dalla 20ma Assemblea generale (Barcellona, Spagna, 6 luglio 2001) «Il museo è un’istituzione permanente senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo; è aperto al pubblico e compie ricerche che riguardano le testimonianze materiali dell’umanità e del suo ambiente: le acquisisce, le conserva, le comunica e, soprattutto, le espone a fini di studio, educazione e diletto».

<sup>5</sup> MARIA CLARA RUGGIERI TRICOLI, *I fantasmi e le cose, La messa in scena della storia nella Comunicazione museale*, Lybra Immagine, Milano 2000.

<sup>6</sup> WLADYSŁAW TATARKIEWICZ, *Storia dell’estetica*, (Varsavia 1970), trad. it. di Giorgina Fubini, v. I, Einaudi, Torino 1979.

<sup>7</sup> MARIA CLARA RUGGIERI TRICOLI e MARIA DESIRÉE VACIRCA, *L’idea di museo. Ar-*

*chetipi della comunicazione museale nel mondo antico*, Lybra Immagine, Milano 1998.

<sup>8</sup> ANTONELLA MAZZEO, *Il ruolo delle energie alternative nelle regole delle trasformazioni ambientali*, Rubbettino, Soveria Mannelli (CZ) 2004.

<sup>9</sup> Dalla mostra organizzata dal Dipartimento di Scienze Archeologiche dell'Università di Pisa intitolata "Percorrere le rovine: Lo scavo, il museo, il parco archeologico", a Damasco, presso l'Istituto Italiano di Cultura 2, 10 (2000).

<sup>10</sup> FRANCESCO RIZZO, «Economia e politica archeologica», in A. Sposito (cur.), *Archeologia in Luce, dalla Conoscenza, la Conservazione e la Fruizione*, Dipartimento di Progetto e Costruzione Edilizia, Università degli Studi di Palermo, Palermo 1997, pp. 71 - 88.

<sup>11</sup> GIORGIO GULLINI, «Archeologia: dalla conoscenza alla conservazione», in A. Sposito (cur.), *Archeologia in Luce, dalla Conoscenza, la Conservazione e la Fruizione*, Dipartimento di Progetto e Costruzione Edilizia, Università degli Studi di Palermo, Palermo 1997, pp. 27 - 38.

<sup>12</sup> MARIA CLARA RUGGIERI e SALVATORE RUGINO, *Luoghi, Storie, Musei. Percorsi e prospettive del luogo nell'epoca della globalizzazione*, Flaccovio, Palermo 2005, p. 15.

<sup>13</sup> MARIA CLARA RUGGIERI TRICOLI e MARIA DESIRÉE VACIRCA, *L'idea di museo*, cit.

<sup>14</sup> GIOVANNI VILLARI, «La musealizzazione di un sito archeologico», in A. Sposito et Alii, *Sylloge Archeologica. Cultura e processi della conservazione*, DPCE, Palermo 1999, p. 127.

<sup>15</sup> LIONELLO PUPPI, pref. a Sergio Santiano, *Il Teatro del Museo del Mondo e il Museo del Teatro del Mondo*, CELID, Torino 1995. Il *frottage* è una tecnica artistica ideata e sperimentata nel 1925 da Max Ernst e quindi adottata da vari artisti del movimento surrealista. Come suggerisce il nome (in francese, "strofinamento"), consiste nello sfregare velocemente una mina di piombo, una matita o un carboncino sopra un foglio di carta adagiato su una superficie irregolare (ad esempio una tela di sacco, pezzi di corteccia, foglie, pietre). L'immagine che ne risulta sfugge completamente alla volontà dell'artista, realizzando uno degli obiettivi fondamentali del surrealismo: la creazione casuale, automatica, avulsa da ogni progettualità.

<sup>16</sup> MARIA CLARA RUGGIERI TRICOLI e MARIA DESIRÉE VACIRCA, cit. p. 10.

<sup>17</sup> KRZYSZTOF POMIAN, *L'ordine del tempo*, Einaudi, Torino 1992.

<sup>18</sup> Da "Il progetto per la continuità di una memoria archeologica," Contributo di Maria Grazia Leonardi, Dottore di Ricerca in "Progetto e recupero architettonico, urbano e ambientale", XVI ciclo, DAU, Università degli Studi di Catania, A. A. 2000-2003. Il presente contributo è parte di una più ampia indagine svolta come tesi di dottorato: "Progetto urbano e memoria archeologica. La città del passato e la *forma urbis* contemporanea nel bacino occidentale del Mediterraneo".

<sup>19</sup> MARIA CLARA RUGGIERI e SALVATORE RUGINO, cit. p. 14.

<sup>20</sup> CESARE BRANDI, *Teoria del restauro*, Einaudi, Torino 1963.

<sup>21</sup> Tratto dal Convegno Internazionale "Luce e Architettura", AIDI 4 (2007) a Roma sulla Illuminazione e conservazione dei beni culturali.

<sup>22</sup> MARIA CLARA RUGGIERI TRICOLI, *Musei sulle Rovine. Architettura nel Contesto Archeologico*, Lybra Immagine, Milano 2007.

<sup>23</sup> KEVIN LYNCH, *L'immagine della città*, trad. it. di G. C. Guarda e M. Toniolo, Marsilio, Venezia, 1985.

<sup>24</sup> ALBERTO SPOSITO, *La Conservazione Affidabile per il Patrimonio Architettonico*,

Dario Flaccovio, Palermo 2004.

<sup>25</sup> CHRISTIAN NORBERG-SCHULZ, *Architettura: Presenza, Linguaggio e Luogo*, Skira, Milano 1996.

<sup>26</sup> KRZYSZTOF POMIAN, “Collezione”, *Enciclopedia III*, Einaudi, Torino 1978. Il Pomian chiama “semiofori” tutte quelle cose che, spesso al di là del loro valore venale, sono segni, portatori di una testimonianza, e rinviano a qualcosa d’altro, al passato da cui provengono, a un modo esotico di cui sono gli unici documenti, al mondo invisibile.

<sup>27</sup> MARIA CLARA RUGGIERI e SALVATORE RUGINO, cit. p. 57.

<sup>28</sup> GARY EDSON, *Museum Ethics*, Routledge, London 1992.

<sup>29</sup> CHRISTIAN NORBERG-SCHULZ, cit.

<sup>30</sup> FREDI DRUGMAN, introduzione, in *Culture in mostra. Poetiche e politiche dell’allestimento museale*, a cura di Ivan Karp e Steven D. Lavine, Clueb, Bologna 1995.

<sup>31</sup> Dal Convegno Internazionale intitolato “La luce tra natura e artificio - la luce nelle città d’arte”, tenutosi a Venezia nel Dicembre 2005, promosso dall’Istituto Veneto di Scienze Lettere e Arti, in collaborazione con l’AIDI. Il convegno è dedicato al tema della luce quale componente essenziale della natura, della vita e del linguaggio dell’uomo: i rapporti tra luce e ambiente naturale, tra luce e ambiente costruito, fino a giungere al tema centrale della luce nelle città, intesa quale punto culminante di aggregazione per la vita e l’opera dell’uomo moderno. I numerosi contributi da parte di studiosi ed esperti a livello internazionale comprendono temi che vanno dalla luce del cosmo, all’inquinamento luminoso e alla compatibilità ambientale.

<sup>32</sup> GIANNI FORCOLINI, *Lighting. Lampade, apparecchi, impianti. Progettazione per ambienti interni ed esterni*, Hoepli, Milano 2004, p.351.

<sup>33</sup> RUDOLPH ARNHEIM, *Arte e Percezione Visiva*, Feltrinelli, Milano 2006.

<sup>34</sup> EILEAN HOOPER-GREENHILL, «Nuovi valori, nuove voci, nuove narrative: l’evoluzione dei modelli comunicativi nei musei d’arte», in Simona Bodo (cur.), *Il museo relazionale. Riflessioni ed esperienze europee*, Fondazione Giovanni Agnelli, Torino 2000.

<sup>35</sup> Ricordiamo, a questo proposito, il neologismo “visitatore” di Santiano nato dalla fusione di “visitatore” e “attore”, che sintetizza lo scopo che muove la realizzazione di mostre in cui il visitatore assume un ruolo attivo durante la visita al museo, mettendo in discussione le proprie conoscenze ed attivando processi analogici di attribuzioni di senso, in SERGIO SANTIANO (cur.), *Il simbolo nei musei della cultura materiale: dischiudere gli antichi portoni della memoria*, Assessorato alla Cultura della Provincia di Torino, Torino 2003.

<sup>36</sup> Si legga, a tal proposito, LUIGI MANZIONE, *Archeologia e città: La trasgressione dei limiti*, intervista a Yannis Tsiomis, “Ach’it files”, rivista consultabile *online*.

<sup>37</sup> HANS-GEORG GADAMER, *Verità e metodo*, Bompiani, Milano 1983, pp. 347 - 348.

<sup>38</sup> VALERIA MINUCCIANI (a cura di), *Il museo fuori dal museo. Il territorio e la comunicazione museale*, Lybra Immagine, Milano 2005.

<sup>39</sup> COSTANTINO DARDI, «Contenitori storici: limiti della flessibilità», in Francesco Peregò (cur.), *Anastilosi. L’antico, il restauro, la città*, Laterza, Roma-Bari 1987, p. 245.

<sup>40</sup> Per dettagli sull’allestimento si consulti il sito ufficiale della azienda Guzzini illuminotecnica che si è occupata della progettazione illuminotecnica del *Musée de Bretagne*, brevettando il nuovo sistema di lampade a sospensione.

<sup>41</sup> ALBERTO PAESETTI, *Luce e Spazio nel Museo d’arte. Architettura e Illuminazione*, Edifir, Firenze 1999.

<sup>42</sup> HENRY SCHMIDT, *Schutzbauten*, Theiss, Stoccarda 1988, p. 139.

<sup>43</sup> MARIA CLARA RUGGIERI TRICOLI, *I fantasmi e le cose*, cit. Un testo fondamentale per una riflessione di partenza sull'argomento è stato e può ancora essere J. ASSMANN, *La memoria culturale. Struttura, ricordo e identità politica nelle grandi civiltà antiche*, Einaudi, Torino 1997.

<sup>44</sup> MARIA CLARA RUGGIERI TRICOLI, *Musei sulle Rovine. Architettura nel Contesto Archeologico*, Lybra Immagine, Milano 2007.

<sup>45</sup> A questo proposito Cristina Acidini afferma, in *Il museo d'arte americano*, Electa, Milano 1999, che «Programmi calibrati sugli interessi e le curiosità di gruppi ben definiti potrebbero essere attivati, senza infrangere nessuna delle nostre leggi e con sforzi finanziari minimali».

<sup>46</sup> BARRY LORD e GAIL DEXTER LORD, *The Manual of Museum Exhibitions*, Rowman & Littlefield Publishers Inc, New York 2002.

<sup>47</sup> MARIA CLARA RUGGIERI TRICOLI, *I fantasmi e le cose*, cit.

<sup>48</sup> ALAN MERRIAM, *Antropologia della musica*, Sellerio, Palermo 1990.

<sup>49</sup> CECILIA DE CARLI, *Educational through Art*, Mazzotta, Milano 2003.

<sup>50</sup> MARIA CLARA RUGGIERI TRICOLI e MARIA DESIRÉE VACIRCA, cit. p. 9.

<sup>51</sup> JOSEP MONTANER, *Nuovi Musei. Spazi per l'arte e la cultura*, Jaca Book, Barcelona, 1990.

<sup>52</sup> MARIA CLARA RUGGIERI e SALVATORE RUGINO, cit. p. 67 - 68.

<sup>53</sup> Il concetto è tratto da un'intervista a Rafael Moneo, condotta da Mariagrazia Leonard (Dottore di ricerca in "Progetto e recupero architettonico, urbano e ambientale", XVI ciclo, DAU, Università degli Studi di Catania, A. A. 2000-2003) presso lo studio di Madrid nel 2003, per approfondire le problematiche affrontate nella progettazione sullo status archeologico urbano e le metodologie adottate nei lavori sulle aree romane di Mérida, Tarragona e Cartagena. Il presente contributo è parte di una più ampia indagine svolta come tesi di dottorato: "Progetto urbano e memoria archeologica. La città del passato e la forma urbis contemporanea nel bacino occidentale del Mediterraneo".

<sup>54</sup> FERNAND BRAUDEL, *Il Mediterraneo. Lo spazio e la storia, gli uomini e la tradizione*, Bompiani, Milano 2003.

<sup>55</sup> Dall'intervista realizzata da A. Barcena a Rafael Moneo, "Ronda Iberia", 11 (1998).

<sup>56</sup> GIULIO CARLO ARGAN, *Arte e critica d'arte*, Laterza, 1984.

<sup>57</sup> RAFAEL MONEO, *Inmovilidad substancial*, "Circo", 24 (1995).

<sup>58</sup> DANIELE VITALE, *Rafael Moneo architetto-progetti e opere*, "Lotus" n. 33, 4 (1981).

<sup>59</sup> FRANCESCO RIZZO, *Economia e politica archeologica*, in A. SPOSITO (cur.), cit. p. 80.

<sup>60</sup> RICCARDO VENTURI, *Eclissi sul modernismo*, "Black paintings", Electa 2008, p. 33.

<sup>61</sup> GIULIO CARLO ARGAN, *Arte e critica d'arte*, cit. p. 25.