

## Capitolo quarto

---

### Siti *outdoor*

#### 4.1 La valle dei Templi di Agrigento

*Mai visto in tutta la mia vita uno splendore di primavera come stamattina al levar del sole...Dalla finestra vediamo il vasto e dolce pendio dell'antica città tutto a giardini e vigneti, sotto il folto verde s'indovina appena qualche traccia dei grandi e popolosi quartieri della città di un tempo. Soltanto all'estremità meridionale di questo pendio verdeggiante e fiorito s'alza il Tempio della Concordia, a oriente i pochi resti del Tempio di Giunone; ma dall'alto l'occhio non scorge le rovine di altri templi ... corre invece a sud verso il mare.*

(Johan Wolfgang von Goethe, *Viaggio in Italia*)



Fig. 4.1 - Valle dei Templi di Agrigento.

In aree sensibili, eccezionalmente dotate e quindi soggette a forte pressione turistica come la *Valle dei Templi*, parlare di *valorizzazione e fruizione* del paesaggio, qui inteso come sistema pluridimensionale, è frutto di un processo che unisce valutazioni di natura tecnica e altre di ordine culturale e sociale. Intervenire in maniera innovativa significa interferire sulle modalità con cui il paesaggio viene “visto” e “vissuto” dai visitatori.

È necessario pertanto passare dal *consumo* alla “esplorazione guidata” delle risorse, *cercando di salvaguardare e comunicare i valori del territorio*.

rio su cui si esplica e di soddisfare le aspettative di residenti e visitatori, senza abbassare il livello delle esperienze ad esso collegate<sup>1</sup>. Pertanto, il desiderio di conoscenza e di analisi del proprio patrimonio non riguarda soltanto l'aspetto socio-economico, ma mira anche a coinvolgere la sfera etico-culturale e sociologica.

La Sicilia della *Valle dei Templi* è una terra in cui il valore delle emergenze è amplificato dal paesaggio agricolo di rara bellezza che le circonda, costituito da ulivi centenari, mandorli, vigneti, agrumeti e grano<sup>2</sup>: acuti contrasti, accesi colori, inediti profumi e antichi sapori confermano una ricchezza suscettibile di grandi sviluppi. Da qui emerge l'importanza di indagare e di comprendere la realtà di quest'area e realizzare la possibilità di conoscere la storia, l'arte, i costumi e le tradizioni di un inestimabile patrimonio per "recuperare un'identità unitaria" della Valle e incentivarne quella valenza di paesaggio culturale che contestualizza la stessa presenza dei Templi<sup>3</sup>.

#### 4.1.1 - Analisi storica

Il sito archeologico della *Valle dei Templi* di Agrigento rappresenta una testimonianza eccellente della civiltà greca in Sicilia, tra i più importanti esempi di architettura dorica al mondo, tanto che, nel 1997, è stato inserito dall'Unesco nell'elenco del Patrimonio Mondiale dell'Umanità<sup>4</sup>.

Su una collina che delimita a Sud la pianura su cui sorgeva l'insediamento classico, emergono le rovine dei Templi dorici: da Est verso Ovest, lo sguardo si posa sui resti del *Tempio di Hera Lacinia*, sulla maestosità architettonica del *Tempio della Concordia*, sulle vestigia del *Tempio di Eracle*, forse il più antico dei Templi agrigentini. Proseguendo il percorso



Fig. 4.2 - Jacob Philipp Hackert, *La Valle dei Templi di Agrigento* (1778), Museo Hermitage di San Pietroburgo.

archeologico verso Ovest, si osservano i meravigliosi ruderi del *Tempio di Zeus Olimpio* e di quello attribuito ai Dioscuri, *Castore e Polluce*. In lontananza, ultimo sulla linea immaginaria che collega tutti i templi della valle, si scorgono i resti del *Tempio di Efesto*: la leggenda narra che il dio del fuoco avesse un laboratorio sotto l'Etna, dove costruiva i fulmini di Zeus fiancheggiato dai ciclopi.

Al centro della piana di San Gregorio, attraversata dal corso del fiume Akragas, alla cui foce si trovava il porto ed *empóron* della città antica, è situato il *Tempio di Asclepio*, dedicato al dio della medicina, figlio di Apollo del quale sembra vi fosse conservata una bellissima scultura, opera di Mirone. Tutti gli edifici sono orientati verso Est, per seguire il principio classico, sia greco che romano, che l'ingresso alla cella che custodiva la statua della divinità fosse illuminato dal sole nascente, origine e ragione di vita. Tutti i templi sono in stile dorico ed esastili, eccetto quello di *Zeus Olimpio* che presentava sette semicolonne incassate in un muro che circoscriveva tutto l'edificio.

Durante il Medioevo, i materiali con cui vennero costruiti i Templi furono saccheggiate e poi utilizzati per erigere altri edifici. In particolare, il *Tempio di Zeus Olimpio* in rovina venne denominato *Cava Gigantum*, per la consuetudine di prelevare pietra da costruzione da questo tempio, da cui Padre Gallo ricavò materiale nel 1426 per edificare la Chiesa di S. Nicola, presso l'attuale Museo archeologico. Da questo Tempio pare sia stato ricavato materiale anche per la costruzione di parte del molo di Porto Empedocle che fu inaugurato nel 1763<sup>5</sup>.

*L'area archeologica* - L'area archeologica, che si estende su milletrecento ettari, sorge a Sud dell'attuale agglomerato urbano di Agrigento ed è stata posta integralmente sotto vincolo, con apposito Decreto Ministeriale del



Fig. 4.3 - Carlo Vitale,  
*La Valle dei Templi di Agrigento* (1937).

16/05/1968. Da quel momento, l'urgenza di preservare il sito a fronte della continua crescita urbana ne ha sempre ritagliato l'ampia estensione e ha evidenziato la necessità di applicare particolari misure di tutela e gestione del sistema archeologico fino alla costituzione, con Legge Regionale n. 20 del 2000, dell'Ente Autonomo Parco Regionale della Valle dei Templi<sup>6</sup>. L'istituzione del Parco della Valle dei Templi costituisce l'occasione e la scommessa per coniugare la tutela e la valorizzazione di un patrimonio storico, archeologico e paesaggistico inestimabile, che hanno fatto di Agrigento una delle più importanti città storiche del Mediterraneo.

*I Templi* - Alto sulla collina, come un'offerta alla divinità, con le sue venticinque colonne levate al cielo, il *Tempio di Hera Lacinia* domina il ciglione roccioso che costituiva l'inespugnabile baluardo della città antica. Costruito intorno alla metà del sec. V a. C., è stato incendiato dai Cartaginesi nel 406 a. C.; si possono, infatti, ancora notare le tracce di bruciato sulle pareti della cella. Del Tempio, che era il luogo in cui, di solito, venivano celebrate le nozze, si conservano, con anastilosi proseguite dal Settecento a oggi, il colonnato, l'altare e il muro della cella.

Proseguendo verso Ovest lungo la *Collina dei Templi*, si giunge al *Tempio della Concordia*, databile intorno alla metà del sec. V a. C. D'incerta attribuzione, il nome *Concordia* deriva da un'iscrizione latina trovata nelle vicinanze. Anche questo Tempio è costruito, come quello di *Hera*, su di un massiccio basamento per superare i dislivelli del terreno roccioso. Si tratta dell'unico grande edificio sacro rimasto ancora oggi quasi intatto, grazie anche alla trasformazione, nel sec. VI d. C., in basilica cristiana: si conservano ancora in maniera integrale i timpani e i resti dell'imponente altare, destinato a importanti sacrifici nel corso dei quali venivano uccisi anche cento buoi alla volta<sup>7</sup>.

Il *Tempio di Eracle*, in stile dorico arcaico, che alcuni studiosi farebbero



Fig. 4.4 - Pietro Fabris, *Il Tempio della Concordia ad Agrigento* (1777), collezione privata.

risalire al periodo della tirannide teroniana, viene datato normalmente agli ultimi anni del sec. VI a. C.

Colonne e ruderi abbattuti dichiarano al visitatore che il Tempio dedicato a Ercole, uno dei più grandiosi dell'antichità, è ora ridotto a povere vestigia. Anche in queste condizioni il monumento, visibile nella sua imponenza, sorge nella valle proprio come emblema della potenza della Sicilia e, in particolare, di Agrigento che consacrò a Ercole questo glorioso tempio e celebrò in suo onore le feste eraclee. Le otto colonne, innalzate per merito di sir Alexander Hardcastle, filantropo appassionato di archeologia, che ne finanziò i lavori, sono oggi ciò che rimane, con il grande altare, di quello che fu nell'antichità uno splendido ed elegante edificio sacro<sup>8</sup>.

#### 4.1.2 - Analisi dell'intervento

Un intervento di recupero della memoria richiede un rapporto diretto con il luogo, in modo che venga assicurato un processo di conoscenza tale da potere affrontare i problemi specifici che implicano la restituzione dell'identità del bene alla collettività. Un processo di conoscenza si costruisce attraverso studi approfonditi, indagini specifiche, riferimenti fotografici, rappresentazioni grafiche, notazioni tecniche e morfologiche.

Dal Convegno Nazionale sul tema "Luce e arte", tenutosi ad Agrigento all'inizio degli anni Novanta e organizzato dall'AIDI (Associazione Italiana d'Illuminotecnica), è emerso che "dare luce all'arte è il modo di determinare la sua fruibilità". Sono state affrontate le problematiche relative alla valorizzazione illuminotecnica e la fruizione dell'area archeologica di Agrigento. Il professor Giuseppe De Giovanni sostiene che è possibile «scavare con la luce là dove ve ne è l'impossibilità, restituendo così al fruitore, all'uomo del presente la lettura completa di ciò che l'uomo del passato



Fig. 4.5 - Tempio di Eracle, di giorno e di notte.

aveva realizzato». Lo scenario è quello di un'area archeologica, un insediamento che può divenire un luogo dove la luce, artificio moderno, può essere il *trait d'union* con il passato. Con la luce naturale del tramonto le pietre delle costruzioni si colorano di tinte arancioni, rendendo il paesaggio quasi incantato. Questo succede quando la luce radente del sole dipinge i ruderi di una calda colorazione rosata, con ombre che sembrano farli magicamente rivivere sullo sfondo del mare. Nelle ore serali, i Templi sono invece illuminati dalla luce dei riflettori.

In una relazione dell'allora Sovrintendente Graziella Fiorentini e degli ingegneri Lorenzo Genova e Gaetano Speciale, veniva descritto l'impianto d'illuminazione esistente e presentata una soluzione globale per l'intera area archeologica agrigentina. Già, quaranta anni fa circa, il complesso costituito dai *Templi di Hera*, della *Concordia*, di *Eracle*, di *Zeus* e dei *Dioscuri*, è stato illuminato, per la prima volta, su progetto dell'architetto Franco Minissi a cui va riconosciuta l'intuizione dell'effetto magico della luce artificiale<sup>9</sup>. L'impianto era stato realizzato con lampade a incandescenza alimentate a 110 volt e successivamente sostituite con lampade alogene da 500 watt, 220 volt. La vetustà dell'impianto l'aveva reso assolutamente inidoneo e pericoloso anche per i visitatori, per cui fu necessario disattivarne alcune parti (*Zeus*, *Dioscuri*, *Via Sacra*) e progettarne uno nuovo.

Siamo alla fine degli anni Novanta quando vengono effettuate prove notturne, con apparecchi e lampade messi a disposizione da diversi costruttori. L'infaticabile assistenza e l'elevato senso estetico della dottoressa Graziella Fiorentini, i ripensamenti, i rifacimenti sortivano a mano a mano effetti sorprendenti: i Templi cambiavano colore, luminosità, forma e visibilità con il cambio delle lampade, il tipo e la posizione dei proiettori. L'analisi dei risultati permise infine scelte ottimali e definitive. Le notevoli difficoltà operative, dovute all'intoccabilità dei luoghi, rese necessario l'utilizzo degli interstizi tra i blocchi di tufo per allocarvi i cavi ed occultarli con



Fig. 4.6  
Giardino della Kolimbeta col Tempio di Eracle sullo sfondo.



Fig. 4.7  
Tempio di Hera Lacinia.

Fig. 4.8  
Tempio dei Dioscuri.

mani esperte, sia per fissare i corpi illuminanti e realizzare valide protezioni elettriche e meccaniche, sia per cercare di minimizzare l'impatto ambientale, anche di giorno. I posizionamenti e i puntamenti hanno richiesto uno studio personalizzato per ognuno dei tre Templi. Gli altri monumenti della Valle erano esclusi dallo spettacolo.

Il progetto del 1999 ha contribuito alla valorizzazione dell'intero complesso, rendendo leggibili i monumenti sia a monte, sia a valle della *Collina dei Templi* e consentendo al visitatore una visione ravvicinata e completa. Possiamo rilevare che, dal punto di vista metodologico, l'intervento d'illuminazione del sito archeologico ha riguardato l'illuminazione delle presenze archeologiche più significative: il *Tempio della Concordia*, il *Tempio di Hera Lacinia* e il *Tempio di Eracle*.

I principali obiettivi dell'intervento illuminotecnico sono stati i seguenti:

- 1) assicurare alle costruzioni un'illuminazione diffusa di base, che li rendesse leggibili da luoghi predefiniti a media e grande distanza e ne delineasse l'insieme;
- 2) realizzare un'illuminazione d'effetto per dare rilievo alle colonne.

La visione notturna dei Templi illuminati ha sicuramente un fascino indelebile nella memoria del visitatore. L'agrigentino è abituato dalla nascita alla visione della Valle e dei suoi Templi e si appaga di questa visione eterea, sospesa nel vuoto, surreale. Il progetto di illuminazione, della azienda Disano<sup>10</sup>, ha tentato di distinguere nella sensazione della profondità gli elementi, di individuare i ruderi, di sentirli propri e di raccontarli al visitatore. Ma, i Templi, di notte, sembrano quasi galleggiare nel buio, sopra ogni cosa. Sembra che nient'altro ci sia intorno.

La visione dei monumenti rimane tale da ogni punto di vista, dalle case

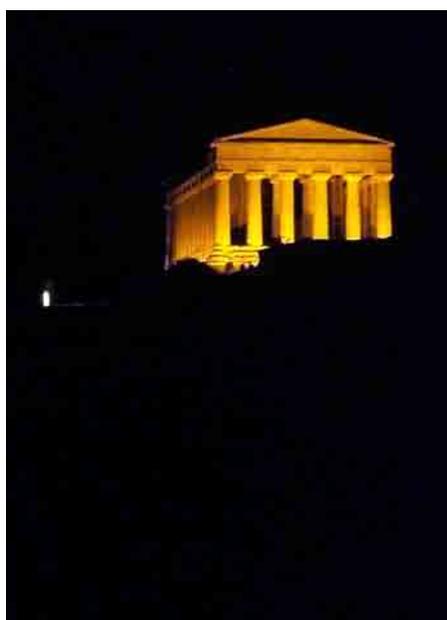


Fig. 4.9  
Tempio delle Concordia, di notte.



Fig. 4.10  
Tempio di Hera Lacinia, di notte.

o dalle strade di Agrigento, dalla sottostante strada statale o da San Leone e dal mare. I Templi spiccano tra i ruderi e i frammenti sembrano perdere legittimità, eppure dovrebbero essere visibili, con i loro contrasti seppur senza disturbare. Anche gli interni, la cella, il portico, il pronao dovrebbero intravedersi e dare il senso della profondità, della vita.

*Alcuni dati tecnici* - L'illuminamento medio dell'impianto è di circa sei volte superiore di quello realizzato precedentemente; l'ottima luminanza consente una chiara visibilità da vicino e da lontano, con una particolare resa cromatica che esalta il colore caldo del tufo. Non secondario, infine, è l'aspetto economico, dato che l'illuminazione del *Tempio della Concordia* impegna solo la potenza di 6kw, cioè quanto si consuma per gestire un normale e moderno appartamento di civile abitazione. Sono state utilizzate per l'illuminazione di base sorgenti Son-t Deco a luce bianca, con una temperatura di colore di 2500°K ed un indice di resa cromatica  $Ra > 80$ , mentre per l'illuminazione delle singole colonne sono state utilizzate sorgenti Son-t Plus con una temperatura di colore di 1900°K ed un indice di resa cromatica  $Ra = 20$ . In questo modo è stato ottenuto un ottimo contrasto di colore che permette nelle ore notturne una lettura complessiva di sicuro effetto<sup>11</sup>.

*Sistema di fruizione serale* - Il complesso monumentale è contemporaneamente grande area, strada, monumento, opera d'arte ed è anche luogo di pubblico spettacolo. Nel nuovo progetto di fruizione serale della *Valle dei Templi* c'è stato il tentativo di conciliare le diverse esigenze.

A partire dall'idea che la storia di una città si sedimenta attraverso una dialettica fra permanenza e trasformazione, occorre osservare che la memoria profonda è costituita anche dalla morfologia dei tracciati, in cui si stratificano i segni successivi della storia. Segni che si rapportano non solo alla memoria storica, ma anche alla memoria soggettiva connessa alla dimensione esistenziale, alla percezione dell'identità e al senso di orientamento dello spazio.



Fig. 4.11  
Tempio della Concordia.

La collaborazione fra la direzione del Parco Archeologico e Paesaggistico della Valle dei Templi di Agrigento e la società Maioli, ha portato, nel 2006, alla realizzazione di un importante intervento di valorizzazione e fruizione serale dell'Area Archeologica attraverso la creazione di un percorso permanente gestito da un sistema integrato d'illuminazione ad effetto e suggestioni. Nell'ambito dei progetti POR, sono stati realizzati gli interventi finalizzati al miglioramento della fruizione.

Il nuovo sistema di fruizione serale riguarda il *Tempio di Zeus Olimpio*, i nuovi percorsi verso i *Santuari ctonii*, la necropoli sub-divo e il ginnasio; il nuovo percorso nel quartiere ellenistico romano. Viene, pertanto, istituito un servizio di prenotazione che consente di effettuare una visita esclusiva nella data prescelta e, nel contempo, di fruire di servizi personalizzati. Inoltre, attraverso l'utilizzo di un palmare d'avanguardia, una Guida Automatica Naturale Interattiva Mobile (GANIM)<sup>12</sup>, il visitatore può avere il vantaggio di una fruizione assistita che permette un aumento dell'attrattiva del sito. Così, al calare del sole, i visitatori, divisi in gruppi, possono accedere alla parte più alta della valle e osservare il *Tempio di Hera*, della *Concordia* e di *Eracle*, percorrendo la *Via Sacra*, prima di soffermarsi alle catacombe delle grotte di *Fragapane* e ai giardini di *Villa Aurea*.

A questo percorso è possibile abbinare anche l'accesso all'area del *Tempio di Zeus Olimpio*, con la possibilità di prenotare uno spettacolo suggestivo di luci e suoni con voce narrante, che accompagna i visitatori lungo il percorso dall'ara del Tempio fino all'area dei *Santuari delle divinità ctonie* e al *Tempio dei Dioscuri*. Gli effetti che avvengono durante il "percorso di suggestioni" sono gestiti da un *software* che, tramite un unico computer centrale, è in grado di dosare esattamente l'intensità di ogni singolo punto luce, che si accende a seconda della zona in cui ci si trova, di sonorizzare le diverse zone con testi e brani musicali appropriati.

L'impianto è particolarmente flessibile, poiché può essere variato, integrato e modificato in qualsiasi momento direttamente dal *monitor touch-*



Fig. 4.12  
Tempio di Hera Lacinia.

*screen* del computer centrale<sup>13</sup>. L'attivazione di ogni percorso di suggestioni avviene grazie a schede elettroniche in dotazione al personale che gestisce le visite serali e che accompagna le persone verso le diverse zone monumentali. Nei vialetti, in particolare, per ridurre al minimo l'impatto visivo, sia di notte che di giorno, sono stati utilizzati speciali apparecchi illuminanti appositamente studiati.

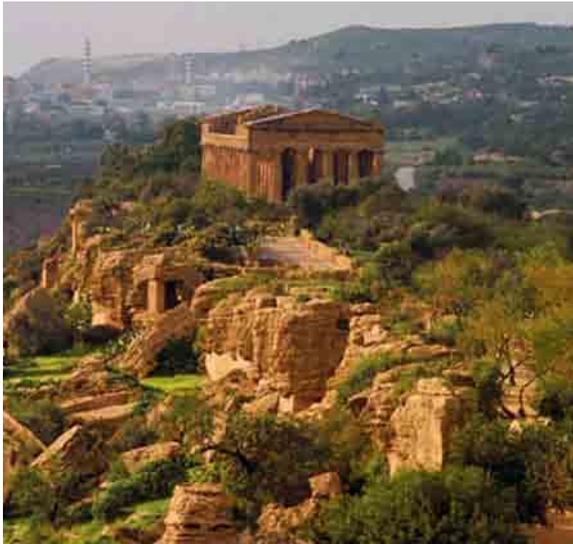
È molto interessante il fatto che l'illuminazione suggestiva avvenga per luoghi: quando viene illuminata una zona in particolare, tutto il resto viene oscurato. Alla fine del percorso, ovvero quando si arriva al *Tempio dei Dioscuri*, quasi magicamente tutta l'area archeologica viene illuminata.

Il Parco archeologico è accreditato dall'Università di Palermo come centro di tirocinio di formazione ed orientamento. L'obiettivo è quello di cercare di potenziare il ruolo della *Valle dei Templi*, come risorsa strategica per la crescita culturale e il riorientamento economico di questa area della Sicilia, da un modello di sviluppo distorto e dipendente ad uno virtuoso e autonomo. A tale obiettivo si associa la valorizzazione a fini didattico-ricreativi, la promozione di politiche di informazione e sensibilizzazione, al fine di suscitare e accrescere nel pubblico, fin dall'età scolastica, un interesse orientato alla tutela del patrimonio e dell'ambiente.

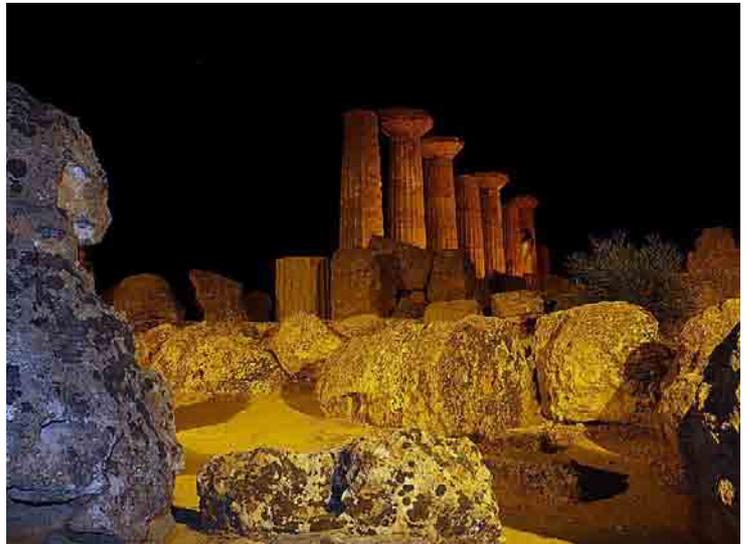
Diversi stimoli hanno portato all'organizzazione di seminari riguardo alle problematiche relative ai percorsi, agli itinerari e ai collegamenti per la fruizione dell'area archeologica della *Valle dei Templi*. Interessante è stato il *workshop* organizzato dalla Facoltà di Architettura, dell'Università di Palermo, nel giugno 2009, a cui hanno partecipato esperti del settore della conservazione, della valorizzazione, della musealizzazione e della gestione e tutela dei Beni Culturali e Ambientali<sup>14</sup>. L'obiettivo è stato quello di innescare un confronto fra accademia e territorio, fra accademia e istituzioni pubbliche, amministrazioni ed enti locali, per stimolare nei futuri progettisti una nuova cultura della memoria e del progetto.



Fig. 4.13 - Veduta del Tempio della Concordia.



*Fig. 4.14 - Veduta del Tempio della Concordia, di giorno e di notte.*



*Fig. 4.15 - Veduta del Tempio di Eracle, di giorno e di notte.*



*Fig. 4.16 - Veduta del Tempio di Hera Lacinia, di giorno e di notte.*

## NOTE

<sup>1</sup> GIULIANA CAMPIONI e GUIDO FERRARA, *Il Parco della Valle dei Templi di Agrigento: dal Piano al Progetto di Paesaggio*, in AA.VV., “Arte, Architettura, Ambiente”, n. 7, Ordine Architetti P.P.C. di Cagliari e Provincia, Cagliari 2004.

<sup>2</sup> GIORGIO ORTOLANI, *La Valle dei Templi di Agrigento*, Istituto poligrafico e Zecca dello Stato, Libreria dello Stato, Roma 2004.

<sup>3</sup> GIULIANA CAMPIONI e GUIDO FERRARA, *La pianificazione del paesaggio: principi innovativi ed esperienze applicate. Il caso studio della valle dei templi di Agrigento*, “Quaderni della Rivista di Ricerche per la progettazione del paesaggio”, Università degli studi di Firenze, n. 1 (2004).

<sup>4</sup> Il Parco Archeologico e Paesaggistico della Valle dei Templi è istituito, come ente autonomo, con la legge regionale 20/2000, ricalcando il perimetro della zona A dei precedenti vincoli ministeriali del 1968 e del 1971 e della Regione Siciliana del 1991. Dal 1997 è stato inserito nella lista dei luoghi “Patrimonio Mondiale dell’Umanità”, redatta dall’UNESCO. Il Comitato ha deciso di inserire l’area ritenendo che Agrigento è stata una delle più grandi città dell’area del Mediterraneo, e si è conservata intatta in condizioni eccezionali.

<sup>5</sup> GIUSEPPE CASTELLANA, *Sul Tempio di Zeus ad Agrigento*, “Demetra” n. 8 - 9 (1996), Alloro, Palermo; pp. 5 - 10.

<sup>6</sup> MARIO ALDO TOSCANO e ANDREA BORGHINI, *L’utopia della memoria*, Pisa 2001.

<sup>7</sup> ERNESTO DE MIRO, *La Valle dei Templi*, Saggi di P. CERVELLATI P., N. D’ALESSANDRO e G. FIORENTINI, Palermo 1994.

<sup>8</sup> Per approfondimenti si consiglia la lettura del testo di ALEXANDRA RICHARDSON, *Passionate Patron: The Life of Alexander Hardcastle and the Greek Temples of Agrigento*, Archaeopress, Oxford 2009. Alexander Hardcastle spese tutte le sue immense fortune per riportare alla luce i resti della gloriosa *Akragas*: ad un inglese, quello che oggi chiameremmo più semplicemente “turista”, va il merito di averci restituito un patrimonio, quello archeologico, che i nostri progenitori hanno, purtroppo, abbandonato nel corso dei secoli, per ricordarsene soltanto quando fu necessario utilizzare le rovine del *Tempio di Zeus* per costruire alcune parti del porto. Hardcastle, durante la sua lunga permanenza, veniva visto dagli autoctoni come un ficcanaso, un poco di buono con qualche rotella fuori posto: morirà qualche anno più tardi, nel giugno del 1931, solo e deriso dalla popolazione agrigentina, all’Ospedale Psichiatrico del Viale della Vittoria.

<sup>9</sup> FRANCO MINISSI, *Finalità della conservazione*, Atti del convegno Nazionale di studi sui problemi della conservazione del patrimonio monumentale ed ambientale, Agrigento.

<sup>10</sup> Si veda il sito ufficiale della Disano Illuminotecnica per i siti archeologici.

<sup>11</sup> Dal sito ufficiale dell’Azienda Illuminotecnica Disano.

<sup>12</sup> Il dispositivo *Ganim*, acronimo di “Guida automatica naturale interattiva e mobile”, è il nuovo strumento brevettato da Marcello Conigliaro, ingegnere e docente di Applicazioni tecnologiche al turismo nel corso di laurea in Economia e gestione dei servizi turistici dell’Università di Palermo. Il piccolo palmare è in grado di accompagnare i visitatori nel loro percorso alla scoperta delle attrazioni turistiche. Il GPS localizza le posizioni del visitatore e lo guida in prossimità dei punti d’interesse, mostrando *videoclip* descrittivi con la possibilità di accedere ad approfondimenti. Il sistema GPS permette inoltre, l’attivazione automatica in prossimità di un monumento o un’attrattiva, nei dintorni di un bene significativo per il profilo dell’utente, infatti, l’oggetto vibra per attirare l’attenzione e

mostra l'immagine del bene culturale. Se ad esempio si è nei pressi del *Tempio della Concordia*, il Ganim si attiva con un *bip* mostrando un *clip* descrittivo del bene storico di circa 3 minuti. Inoltre, se si desiderano degli approfondimenti si possono chiedere ulteriori dettagli al sistema, come anche la ricostruzione tridimensionale. Nella modalità *Tour* è, invece, l'utente che decide quali informazioni leggere, anche se non si trova nei pressi del monumento. Le notizie storiche, i personaggi e le mappe sono a disposizione per un'esplorazione completa del bene.

<sup>13</sup> Nel 2007, Pietro Meli, ex Direttore del Parco Archeologico e Paesaggistico della Valle dei Templi di Agrigento, ha illustrato il sistema tecnologico di cui il parco è dotato. Il Parco risulta essere il sito culturale più evoluto tecnologicamente d'Italia e d'Europa. Si segnala anche il fatto che, purtroppo, alcune di tali tecnologie non sono ancora operative per meri problemi burocratici.

<sup>14</sup> Dal Workshop sulla "Valorizzazione e fruizione dell'area archeologica della Valle dei Templi. Problematiche di percorso e di collegamento" coordinato dal Prof. Giuseppe De Giovanni. Casa San Filippo 15-19 Giugno 2009, Agrigento.



## 4.2 Il Parco archeologico di Selinunte



Fig. 4.17 - Parco Archeologico di Selinunte, veduta di un sentiero dell'Acropoli.

### 4.2.1 Analisi del luogo

Il Parco Archeologico di Selinunte, istituito nel 1993, è oggi ritenuto il più vasto e imponente d'Europa. Si estende su una superficie di circa duecentosettanta ettari e comprende una considerevole serie di Templi, Santuari, Altari e i quartieri residenziali dell'antica città di Selinunte. Dapprima abitata dai Sicani e dai Fenici, fu colonia greca fondata, secondo Tucidide, dalla cittadina di Megara Iblea, intorno al 628 a. C.<sup>1</sup>. Data, questa, che contrasta con un'altra, tramandata da Diodoro Siculo, secondo il quale Selinunte fu fondata nel 650 a. C. Oggi si tende a rivalutare, anche sulla base di alcuni rinvenimenti archeologici, la datazione alta di Diodoro.

Il sito di Selinunte si trova nel territorio di Castelvetrano, su di un pianoro elevato circa trenta metri sul livello del mare; è evidente che il nome dato alla città ricalca il nome del fiume presso cui essa sorse; ma sia l'uno che l'altro derivano dal termine greco σέλινον (*sélinon*), che indica l'apio, una pianticella erbacea che cresceva spontanea nella valle del Modione e che divenne anche l'emblema della città, come attestano molte monete rinvenute, che riproducono su una faccia foglie di apio. Il Modione, o *Selino*, delimitava a Ovest la collina su cui sorge la città. A Est vi era, invece, un corso d'acqua di minore portata, il Cottone, alla cui foce era situato il porto.

Il pianoro, che era di natura calcarea, finiva a strapiombo sul mare e sporgeva allora di più, formando un'insenatura in corrispondenza della foce del Modione. Nella parte Sud del pianoro, quella sporgente sul mare, fu costruita l'acropoli con la zona sacra, destinata alle divinità; oltre le mura dell'acropoli, nella parte Nord del pianoro, detto della "Manuzza", sorse, poco dopo, il centro urbano, che si estendeva su di una superficie di oltre venti ettari e che poteva dare alloggio ad una popolazione di alcune decine di migliaia di abitanti<sup>3</sup>. A Est e a Ovest della città si trovavano due aree sacre: a Est del fiume Cottone, nella pianura di Marinella, furono costruiti i più grandiosi Templi di Selinunte; ad Ovest del Modione sorsero diversi Santuari, di cui il più famoso e il più antico era quello consacrato alla divinità della fertilità *Demetra Malophoros*, il cui culto, assieme a quello della figlia Persefone, era molto diffuso in Sicilia<sup>4</sup>.

La campagna intorno a Selinunte, solcata dai due corsi d'acqua, era coperta di paludi che, con le loro putride esalazioni, costituivano un pericolo per l'igiene pubblica, tanto che, nel sec. V a. C., i selinuntini fecero venire da Agrigento il medico, fisico e filosofo Empedocle, che realizzò le opportune opere di bonifica. Nonostante questa minaccia naturale, comunque, Selinunte conobbe nel sec. VI e nel sec. V a. C. un notevole sviluppo demografico, urbanistico ed economico<sup>5</sup>.

Un'ascesa folgorante ma anche un rapido e inarrestabile declino: così si può riassumere la storia di Selinunte. Già nel sec. V a. C., dopo la disfatta subita da Cartagine, era una città finita, con gli abitanti decimati, i commerci in crisi<sup>6</sup>. Sempre i Cartaginesi posero fine, intorno al sec. III a. C., all'esistenza stessa di Selinunte, con il totale abbandono della città. Non ci sono tracce o notizie in epoca romana. Qualche comunità cristiana abitò in mezzo alle rovine in epoca bizantina. Nel Medioevo un catastrofico terremoto concluse l'opera distruttiva e la maestosa Selinunte venne definitivamente cancellata<sup>7</sup>. Poi il silenzio di una città spenta, della quale si era perduto anche il nome. Eppure, in quei pochi secoli di vita, Selinunte riu-



Fig. 4.18 - Jean Houel. Veduta delle rovine del Tempio E di Selinunte (1728), Museo del Louvre.

sci a raggiungere uno splendore eguagliato da poche altre città della Magna Grecia, arricchendosi di Templi colossali ed espandendosi a dismisura sui colli circostanti<sup>8</sup>.

*L'area archeologica* - L'antica *polis* fu riscoperta dallo storico Tommaso Fazello, nella seconda metà del sec. XVI<sup>9</sup>. In seguito a numerosi scavi, iniziati da Fagan, console inglese a Palermo, tra il 1808 e il 1809, Selinunte iniziò a venire alla luce. Intorno al 1822, gli scavi proseguirono ad opera degli archeologi inglesi Harris ed Angell, i tedeschi Hittorf e Zanth (1824), il Duca di Serradifalco (1831) e il Gabrici (1915).

Gli scavi hanno portato alla luce numerose vestigia della città, fortunatamente conservatisi attraverso i secoli e, data la vastità della zona, gran parte della città resta ancora sotto terra. Tutt'ora gli scavi continuano con la collaborazione di studiosi italiani e stranieri e, certamente, potranno ancora restituirci altre importanti vestigia di quella che fu una delle più celebri città della Sicilia antica.

La zona archeologica di Selinunte è costituita dall'Acropoli, dal pianoro di Contrada Manuzza, dal Santuario della *Malophoros* in contrada Gaggera, da due Necropoli e dalla Collina orientale. L'Acropoli presenta ancora lo schema a reticolo con le strade principali, *plateiai*, tagliate ortogonalmente a intervalli regolari da strade più strette, *stenopoi*. Andando verso Sud, verso le altre rovine, s'incontrano i resti delle possenti fortificazioni che cingevano la città sin dall'età arcaica; altre mura sono della prima metà del V sec. a. C. Si giunge poi all'insediamento punico: un'area sacra per i sacrifici e l'abitato con muri a telaio; sui pavimenti si trova il segno *caduceo*, della dea punica della fecondità *Tanit* e del dio *Toro*<sup>10</sup>.

La serie dei Templi continua con i resti del *Tempio A*, di data incerta (forse intorno al sec. V a. C.). Le abitazioni e le botteghe di quest'area ne attestano, con i Templi, la duplice funzione pubblica e privata. Vi sono anche i resti di due altri edifici di culto, il *Megaron* e il *Tempio B* con co-



Fig. 4.19 - Jean Houel. Veduta delle rovine del Tempio G di Selinunte (1728), Museo del Louvre.



*Fig. 4.20*  
*Collina Orientale.*  
*Veduta del Tempio E.*



*Fig. 4.21*  
*Collina Orientale.*  
*Ruderi del Tempio G.*



*Fig. 4.22*  
*Collina Orientale.*  
*Veduta dei ruderi del Tempio G, dal Tempio E.*

lonne ioniche e fregio dorico. Al centro di questo vasto spazio, il *Temenos*, sorge il grandioso *Tempio C*, iniziato nel sec. VI a. C., rialzato in parte intorno al 1939, con l'intervento di anastilosi. È tra i più antichi templi dell'acropoli, e si suppone sia stato dedicato al dio *Apollo*. La distanza di una colonna dall'altra così come il loro diametro variano considerevolmente: in questo senso, il Tempio selinuntino non rispecchia, nel concreto, quella rigorosa attenzione per l'ordine e la regolarità, tipiche della madrepatria, dando all'intera struttura un anelito di vitalità e di movimento, più che di immutabile perfezione. Verso Nord, si osservano i resti del *Tempio D*, molto simile al *Tempio C*.

All'estremità Sud-Est del *Temenos*, si trova un grande portico a L che delimitava l'intera area. La zona Nord-occidentale dell'Acropoli era sistemata a mercato, con botteghe, *Agorà* e, intorno, edifici di tipo abitativo<sup>11</sup>. Proseguendo, ancora verso Nord, si giunge alla Porta che chiudeva qui l'Acropoli, con varie torri e fortificazioni, fulcro dell'intero sistema difensivo selinuntino<sup>12</sup>. A Est dell'Acropoli, nella collina orientale, sorgevano vicini e maestosi tre *Templi*, oggi denominati *E*, *G* ed *F*. Il *Tempio G*, posto più a settentrione (sulla destra, entrando nell'area), era destinato a essere uno degli edifici religiosi più imponenti dell'architettura classica, simile, ad esempio, al *Tempio di Zeus Olimpico* di Agrigento. Il *Tempio F* è il più piccolo, e, dalle rovine, si comprende che doveva avere sei colonne sui fronti e quattordici sui lati.

Il *Tempio E*, crollato a causa di un terremoto, noto sin dall'Ottocento, è stato studiato da Giorgio Gullini<sup>13</sup> ed è stato restaurato, intorno al 1960, con un discutibile procedimento di anastilosi<sup>14</sup>, ad opera dell'allora Soprintendente Jole Bovio Marconi. Le tracce di altri due Templi sono state scoperte sotto quello risollevato. L'edificio sacro, secondo Gullini, ebbe tre fasi costruttive: il *Tempio E1*, risalente fine del sec. VII a.C.; il *Tempio E2*, la cui fase costruttiva comincia nel sec. VI a.C. circa; il *Tempio E3*, databile al terzo decennio del sec. V a.C. e ancora oggi visibile<sup>15</sup>.



Fig. 4.23  
Resti del colonnato del Tempio C, che domina le rovine dell'Acropoli.

Sono soprattutto le rovine colossali dei Templi a testimoniare che Selinunte doveva mostrarsi come la più grandiosa città della Sicilia ellenica, tanto che la città è considerata “culla dello stile dorico”.

Selinunte, meta privilegiata di poeti e viaggiatori, è sempre apparsa come un’immensa, impressionante distesa di rovine. Così, infatti, appare nelle vedute settecentesche, come quelle di Hackert e Houel, così nelle descrizioni, nei resoconti e nei diari di viaggio. Furono soprattutto i *Templi* della Collina Orientale a esercitare fascino e attrattiva e ad avviare a una veduta distribuita dell’insieme: rovine disseminate in una vasta campagna che, nell’abbraccio di una natura a tratti incolta, recano il fascino dell’antico e il respiro della stratificazione culturale.

Il poeta Algernon Charles Swinburne scriveva che *i resti di Selinunte sono sparsi in diversi splendidi cumuli; le numerose colonne ancora in piedi da lontano somigliano ad una grande città dalle molte guglie*<sup>16</sup>.

Per Guy de Maupassant, *Selinunte è un immenso accumulo di colonne crollate, ora allineate ed affiancate al suolo come soldati morti, ora precipitate in maniera caotica*<sup>17</sup>.

Occasione di incontro fra culture e fucina di cultura negli anni Sessanta e Settanta, Selinunte, oggi, viene riproposta quale fonte di approfondimento di studio e punto di riferimento per chi tratti con coscienza critica i siti archeologici. Il sito archeologico conserva molto dell’antica colonia greca e il suo fascino è percepibile ovunque: per le vie dell’Acropoli e dell’antico abitato di Manuzza, nelle peristasi dei Templi, tra le congerie di massi inclinati, di colonne e di capitelli crollati, sulle robuste fortificazioni resistenti al tempo, presso i sacri recinti avvolti nel silenzio, sulla rocca alta, culmine topografico della città, confine e baluardo naturale dalla parte del mare.



Fig. 4.24  
Veduta del Tempio E, di giorno.

#### 4.2.2 Illuminazione sperimentale del Tempio E

Selinunte, nelle ore in cui il sole la avvolge, è diversa da come appare all'imbrunire. Il suo volto, poi, muta col mutare delle stagioni. La sua vegetazione, l'appio, i cespugli, le macchie, gli arbusti, ora è grama e sparuta, ora è selvaggiamente florida e, in una ipotesi di valorizzazione del Parco, occorre prestare attenzione a cogliere il colore della terra, delle sabbie giallastre, la luce e l'ombra. Occorre osservare e ammirare i resti architettonici come parte integrante dell'ambiente, con il quale costituiscono un'unità formale inscindibile: sappiamo, infatti, che per i Greci l'architettura si fondeva intimamente con il paesaggio. L'architettura è fatta, tra le altre cose, di percezione visiva, di consistenza volumetrica e materica, di qualità della luce che si poggia lievemente o con forza sulle superfici a vista e dona loro colore, tessitura, qualità palpabile. La visione di un edificio storico o di un contesto antico trasmette il senso stesso degli avvenimenti del passato che ne hanno visto la costruzione e le vicende di cui esso è stato testimone.

Visitare le rovine non vuol dire solo vedere: è compiere un viaggio insieme nello spazio e nel tempo; è ricostruire, attraverso quello che rimane e che ancora si vede, quello che invece il tempo ha distrutto e cancellato. Visitare è, perciò, osservare, curiosare sul particolare, fermarsi ed ammirare, immaginare e completare con la fantasia quel che non si vede, interrogare i "muti avanzi" delle opere dell'uomo, pensare e meditare, tornare indietro nel tempo e farsi contemporaneo di altre epoche. Visitare è esperienza della mente e dello spirito, dei sensi e dell'anima che richiede libertà e tempo a propria disposizione; non si può visitare in fretta una città antica. E Selinunte è antica ventisei secoli. Una città senza tempo che è come una presenza-assenza che incombe, con quella onnipresente luna che diventa una sorta di momento epifanico, luce che disvela un paesaggio.

Se la percezione della luce naturale, sulle pareti esposte di un monu-



Fig. 4.25  
*Veduta del Tempio E, di sera.*

mento, non può essere modificata dall'uomo perchè ha a che fare con la forza della natura, diversamente è per l'illuminazione artificiale notturna che diventa banco di prova per la valorizzazione di architetture e siti storici in momenti della giornata diversi da quelli usuali, potendo donare loro una fruibilità estesa a qualunque momento del giorno o farli diventare scenografie notturne di momenti di vita o di iniziative culturali particolari. È per questo motivo che i progetti di illuminotecnica indirizzati alla valorizzazione dell'architettura si sono fatti sempre più attenti e studiati, potendo sfruttare le novità tecnologiche in questo campo, che molto hanno ampliato le possibilità espressive.

Il *Tempio E*, in particolare, costituisce una delle maggiori attrazioni del Parco archeologico. Un progetto sperimentale d'illuminazione realizzato nel 2008 “mette in luce” questo grande bene monumentale. L'intervento, commissionato dalla Provincia Regionale di Trapani, è stato realizzato sotto la direzione dell'ingegnere Nicola Cammarata. Per valorizzare e rivitalizzare questo stupendo esempio dell'architettura greca, il progetto illuminotecnico è stato improntato all'idea di trasmettere ai visitatori la grandiosità della struttura originale, tentando di rievocarne l'antica bellezza. Per cercare di ottenere l'effetto voluto, anche nelle ore serali, sono stati installati intorno al Tempio proiettori interrati a *led* in grado di distribuire la luce in modo uniforme fino alla trabeazione. L'illuminazione è stata affidata a un sistema formato da un impianto costituito da cinquantaquattro proiettori “Quadro”, equipaggiati da *led rgb*, mutanti, a emissione diretta. Un sistema di controllo consente la programmazione del cambio dei colori; la bassa emissione di calore della sorgente luminosa utilizzata garantisce la salvaguardia del monumento. L'illuminazione dal basso, così come realizzata, permette di vedere la struttura nella sua magnificenza e garantisce ai visitatori un *comfort visivo* generale.

L'illuminazione delle antiche colonne, realizzata in collaborazione con l'azienda Disano, risulta scenografica e suggestiva ogni qualvolta variano i colori della luce. L'effetto è indubbiamente spettacolare, considerando che l'illuminazione con i *led* consente il raggiungimento di livelli elevati d'illuminamento e non comporta alcun rischio per l'integrità strutturale del Tempio. Oltretutto, l'impatto e la suggestione vengono amplificati dall'assenza totale di altre fonti d'illuminazione all'interno del Parco, tutelato in maniera rigorosa e sottoposto a vincolo monumentale<sup>18</sup>. L'utilizzo di sistemi a *led* “cambia colore” consente di reinventare l'illuminazione di un monumento millenario e rappresenta una curiosa sperimentazione. Questo tipo d'intervento ha indubbiamente vantaggi dal punto di vista tecnologico, ma presenta limiti relativi al carattere didattico-comunicativo per il modo in cui questo materiale-segno luminoso viene utilizzato, dato che non si riesce a ottenere una lettura completa del bene archeologico e a percepirne il significato spirituale.

Possiamo affermare che l'illuminazione sperimentale del *Tempio E* rappresenta un esempio di intervento poco virtuoso dal punto di vista storico-simbolico. Appare evidente che la scelta dei colori della luce non ha un

legame concettuale con il sito; è un puro *divertissement*. Sono anche da considerare i seguenti aspetti:

1) L'illuminazione frontale di ogni singola colonna riduce drasticamente il chiaroscuro necessario alla percezione delle scanalature e delle altre membrature. A Selinunte è evidente più che altrove, insieme alla ricerca della magnificenza nelle perimetrie e nei volumi, la forza espressiva dei singoli elementi, quali i profili dei capitelli o la delineazione delle modanature.

2) L'illuminazione uniforme su tutti i fronti fa perdere il senso della tridimensionalità del Tempio. Punto cardine della strategia progettuale di un impianto di illuminazione deve essere l'idea di donare un senso di profondità al monumento, effetto che si ottiene con una particolare precisione dei punti luce finalizzata a valorizzare l'armonia, la finezza dei dettagli costruttivi, i materiali ed i singoli volumi, rispettando l'idea di privilegiare le ombre rispetto alle luci.

3) La mancata illuminazione della cella fa perdere il senso profondo che aveva il Tempio. Il risultato dell'intervento assume un carattere autoreferenziale. L'impatto emotivo è dato più dall'effetto di spettacolarizzazione delle luci che prevale sull'idea di voler comunicare il valore storico-simbolico del bene.

4) Dal punto di vista dell'impatto visivo sia di giorno che di notte, gli incassi sono visibili sul piano di calpestio. Oltretutto, lo stato di incuria diffuso nel Parco fa sì che a prima vista possa essere ammirata l'enorme distesa di erbacce alte almeno mezzo metro, intorno ai proiettori.

Ne risulta una un'effettiva "distrazione" dal monumento stesso, oltre che dal contesto, che provoca una erronea percezione del contenuto culturale del bene illuminato. L'illuminazione dinamica non serve neppure, come avrebbe potuto, a individuare le tre fasi costruttive del Tempio.

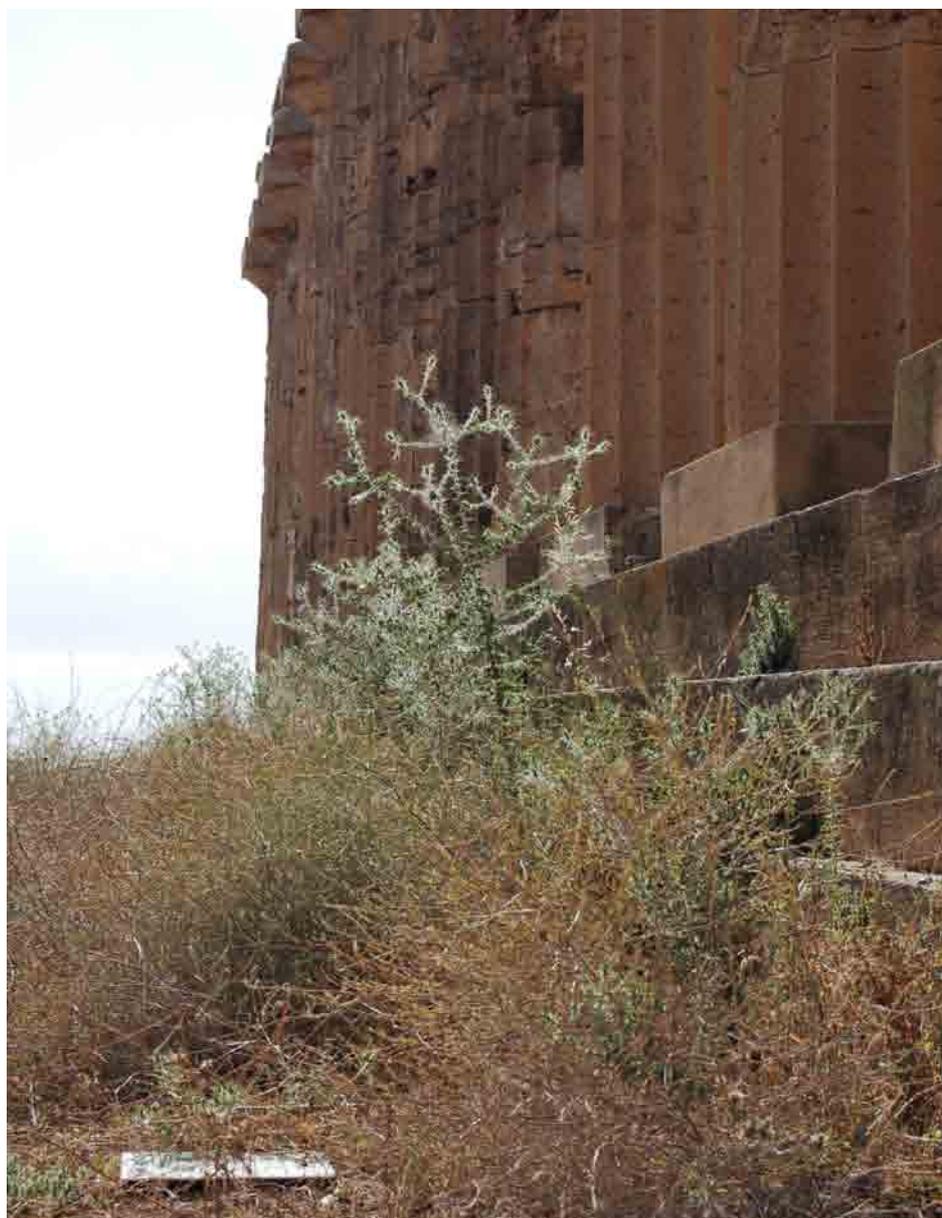
Dall'analisi del caso di studio si evidenzia la necessità di restituire leggibilità al rapporto tra tessuto urbano ed emergenze monumentali, per gui-



Fig. 4.26  
Veduta del Tempio E, illuminato.

dare i visitatori nella comprensione delle parti dell'impianto templare, oggi leggibili, tra le rovine, solo dagli specialisti, e del rapporto fra Tempio, sito archeologico e contesto. Il bene ci evoca immagini e fantasie prodotte da ciò che le rovine stesse, mute, emanano in rapporto all'ambiente circostante e, soprattutto, alla capacità dei visitatori di fare proprio tutto questo.

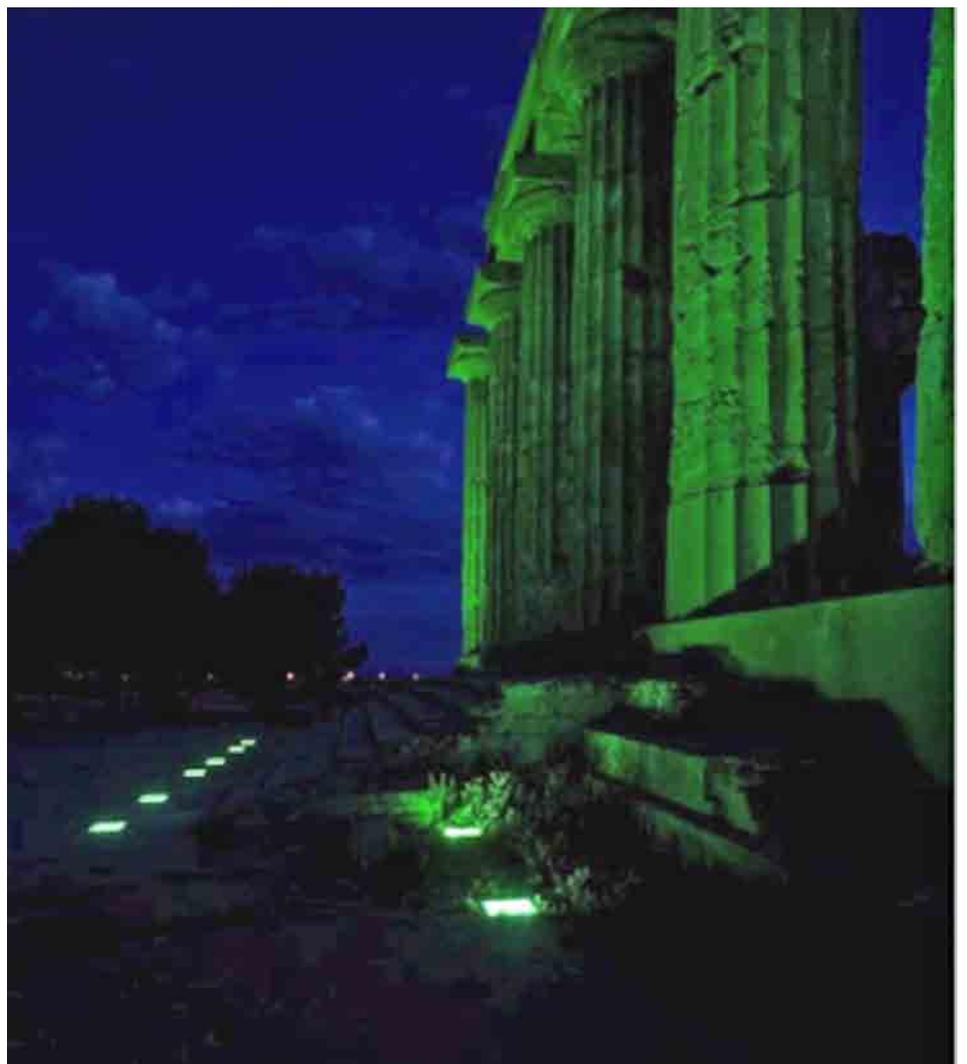
Ancora oggi i ruderi dell'antica città ci "parlano" e ogni nuova visita provoca sensazioni di forte carica spirituale. Proprio per questo, Selinunte merita attenzione particolare poiché la sua "forza" potrebbe crollare ancora una volta, dopo i tragici giorni dell'assedio cartaginese che ne determinarono la fine. Per evitare, oggi, di determinare una nuova fine di Selinunte bisogna fare in modo di ponderare qualsiasi nuova ipotesi d'intervento. E nello specifico un intervento illuminotecnico, a Selinunte, deve ispirare soluzioni di alta valenza qualitativa nel tentativo di trovare un equilibrio possibile tra antichi significati e percezioni attuali.



*Fig. 4.27 - Fronte laterale del Tempio E, con particolare sui proiettori a led interrati.*



*Fig. 4.28  
Veduta del Tempio E, illuminato.*



*Fig. 4.29 - Fronte laterale del  
Tempio E, con particolare sui  
proiettori a led, interrati.*

## NOTE

<sup>1</sup> Soprintendente alle Antichità della Sicilia occidentale dagli anni Sessanta fino a metà degli anni Ottanta, Vincenzo Tusa ha avuto un sogno: proteggere e salvare il sito archeologico di Selinunte dalla speculazione edilizia e dall'incuria del territorio. Per più di venti anni, Tusa lavorò alla costituzione di un Parco archeologico: dopo il 1985 venne definitivamente chiusa e delimitata un'area di 270 ettari. Il Sovrintendente diede incarico a Franco Minissi, uno degli architetti di maggiore prestigio a livello nazionale nel campo della museografia, di progettare il Parco archeologico ed erigere una barriera che impedisse definitivamente di costruire in prossimità dei *Templi E, F e G*. Il Parco rappresenta l'occasione di creare uno spazio pubblico per la città, un giardino aperto sia ai turisti che ai cittadini, pur rispondendo alla necessità del Soprintendente di arginare l'avanzare dell'edilizia.

<sup>2</sup> FRANCESCO BILELLO, *Selinunte: storia e guida*, Sava, Castelvetro 1992.

<sup>3</sup> ELIO MICCICHÈ, *Selinunte. Alla riscoperta della metropoli greca*, Le Nuove Muse, Milano 2000.

<sup>4</sup> LUDMILLA BIANCO E ANTONINO SAMMARTANO, *Selinunte. Castelvetro*, La Medusa, Marsala 1998.

<sup>5</sup> VITO BARONE, *Selinunte: vicende storiche, illustrazione dei monumenti*, Palermo 1979.

<sup>6</sup> DONATELLA PULIGA e SILVIA PANICHI, *Un'altra Grecia. Le colonie d'Occidente tra mito, arte e memoria*, Einaudi, Torino 2007.

<sup>7</sup> VINCENZO TUSA, *Il Parco archeologico di Selinunte*, Mazzotta Milano 1991.

<sup>8</sup> GIULIANO ANTONIO e GIANCARLO BUZZI, *Magna Grecia e Sicilia*, Mondadori, Milano 2000.

<sup>9</sup> A riscoprire l'antica Selinunte, ormai sepolta dalla sabbia e dalla macchia mediterranea, fu il frate domenicano Tommaso Fazello di Sciacca che, nel 1551, a dorso di un mulo, percorse tutta l'isola alla ricerca delle vestigia delle antiche città da illustrare nella sua opera *De Rebus Siculis*, edita a Palermo nel 1558. Al tempo di Fazello il luogo aveva perso il nome di Selinunte da più di mille anni e veniva chiamato "Terra di Pulichi" che potrebbe significare Terra delle pulci, per le pulci che infestavano la zona, o più fantasiosamente Terra di Polluce, con allusione ai Dioscuri che in epoca latina venivano chiamati Castore e Polluce. Il luogo, fin dal Medioevo, veniva utilizzato come cava di materiali da costruzione; nel 1756 alcuni blocchi dei Templi orientali furono utilizzati per ristrutturare il fatiscante ponte sul fiume Belice. Nel 1779 Re Ferdinando II di Borbone, con un Decreto, vietò il prelievo delle pietre della città antica, ciò nonostante le spoliazioni continuarono.

<sup>10</sup> MARIA GIULIA GUZZO AMADASI, *Le iscrizioni fenicie e puniche delle colonie di Occidente*, Istituto di Studi del Vicino Oriente, Università di Roma, Roma 1967.

<sup>11</sup> GOTTFRIED GRUBEN, «L'Architettura dei Templi e Santuari Greci», in H. BERVE, G. GRUBEN, H. HIRMER, *I templi greci*, Firenze 1962, p. 239.

<sup>12</sup> GIOACCHINO MISTRETTA, *Selinunte: storia e archeologia di una colonia greca*, Castelvetro 1997.

<sup>13</sup> GIORGIO GULLINI, «L'architettura templare greca in Sicilia dal primo arcaismo alla fine del V secolo», in *Il tempio greco in Sicilia. Architettura e culti*. Atti della I Riunione scientifica della Scuola di Perfezionamento in Archeologia Classica dell'Università di Catania (Siracusa, 24 - 27 novembre 1976), pp. 21- 42.

<sup>14</sup> ANTONINO SALINAS e PASQUALE VILLARI, *Nuove metope arcaiche selinuntine*, Accademia dei Lincei, Roma 1892.

<sup>15</sup> GIORGIO GULLINI, *Il Tempio E I e l'architettura protoarcaica di Selinunte*, "Inse-

diamenti coloniali greci in Sicilia nell' VIII e VII secolo a.C.” Atti della II Riunione scientifica della Scuola di Perefzionamento in Archeologia Classica dell' Università di Catania (Siracusa, 24-26 novembre 1977), pp. 52-61.

<sup>16</sup> GILLIAN PRICE, *Walking in Sicily: Short and Long Distance Walks*, Cicerone Press Limited, Milnthorpe Cumbria (UK) 2003, p.113.

<sup>17</sup> DARWIN PORTER e DANFORTH PRINCE, *Selinunte*, “Frommer's Sicily”, Wiley Pub., Hoboken (NJ) 2009, p. 296.

<sup>18</sup> ALDO LAURITANO ed EMANUELA PULVIRENTI, *L'illuminazione del Parco Archeologico di Selinunte*, “Luce” n. 6 (2005).



### 4.3 L'area archeologica di Pompei



Fig. 4. 30 - Area archeologica di Pompei.

*Ecco il Vesuvio, che ieri ancora era verde delle ombre di pampini: qui celebre uva spremuta dal torchio aveva colmato i tini. Questa gioiata Bacco amò più dei colli di Nisa: su questo monte ieri ancora i Satiri eseguirono il girotondo. Qui c'era la città di Venere, a lei più gradita di Sparta; qui c'era la città che ripeteva nel nome la gloria di Ercole. Tutto giace sommerso dalle fiamme e dall'oscura cenere: gli dei avrebbero voluto che un tale scempio non fosse stato loro permesso (Marziale Ep. IV, 44).*

I casi di seguito indagati rivestono particolare importanza perché rappresentano l'applicazione di strategie d'intervento, nell'ambito di un approccio multidisciplinare, volto alla ricerca di un metodo per valorizzare attraverso la luce le meraviglie antiche di *Pompei* e di *Ercolano*. Le esperienze progettuali, sperimentali e realizzative sono state svolte assieme alla Soprintendenza archeologica di Pompei. Le modalità di fruizione, le caratteristiche degli apparecchi illuminanti, sono state valutate da esperti, studiosi e tecnici, ma anche dai visitatori che hanno espresso il loro parere attraverso questionari compilati alla fine della visita.

### 4.3.1 Analisi storica

*Pompei*, antica città di origine osca, risalente al sec. VIII a. C., sorge su un altopiano vulcanico a trenta metri sul livello del mare, nei pressi della foce del fiume Sarno. Nel corso del tempo passò sotto l'egemonia greca, etrusca e sannita. Ai Sanniti spetta il merito di aver ingrandito la cinta muraria della cittadina, conservandole un grande sviluppo urbanistico. Nell'80 a. C. fu conquistata dai Romani riuscendo ad entrare, nell'ultimo quarto del sec. III a. C., a pieno titolo nel circuito economico romano. In quest'epoca ci fu un forte impulso architettonico: furono ricostruiti i *Fori* ed edificati importanti edifici come il *Tempio di Giove*, la *Basilica* e la *Casa del Fauno* che ha le dimensioni di un palazzo ellenistico.

Dello stesso periodo è il *Tempio di Iside*, che è una chiara testimonianza degli scambi commerciali di *Pompei* con l'Oriente. Sotto il dominio di Roma, la città divenne prima *municipium* e poi colonia *Veneria Cornelia Pompeianorum* perché governata dal dittatore Publio Cornelio Silla. *Pompei* divenne luogo di villeggiatura del patriziato romano e, in età imperiale, molte famiglie favorevoli alla politica di Augusto, vi si trasferirono e fecero costruire edifici come il *Tempio della Fortuna Augusta* e l'*Edificio di Eumachia*.

Nel 62 d. C. *Pompei* fu colpita da un violentissimo terremoto che la distrusse in buona parte. La città si stava riprendendo da questa catastrofe, quando il 24 agosto del 79 d. C. fu completamente seppellita dalla cenere provocata dall'eruzione del Vesuvio<sup>1</sup>.

*L'area archeologica* - Come pietrificate, *Pompei* ed *Ercolano* vennero restituite alla luce del sole attorno alla metà del sec. XVIII per iniziativa di Re Carlo di Borbone. Con i suoi quarantaquattro ettari di area scavata e



Fig. 4.31 - Tempio di Iside.



Fig. 4.32 - Via Stabiana.

con il notevole stato di conservazione dei suoi edifici, dovuto al particolare seppellimento sotto una coltre di lapilli e ceneri alta circa sei metri, *Pompei* può ritenersi l'unico sito archeologico che ci restituisce l'immagine di una città romana nella sua interezza<sup>2</sup>. Nell'area degli scavi archeologici è stata portata alla luce l'antica città, divenuta uno dei siti archeologici più visitati del mondo<sup>3</sup>, tanto che nel 1997 l'Unesco ha dichiarato *Pompei* Patrimonio Mondiale dell'Umanità. Gli straordinari reperti delle città di *Pompei*, di *Ercolano* e delle città limitrofe, sepolte dall'eruzione del Vesuvio, costituiscono una testimonianza completa e vivente della società e della vita quotidiana in un momento preciso del passato e non trovano il loro equivalente in nessun'altra parte del mondo<sup>4</sup>.

Purtroppo non possiamo ignorare lo stato di evidente degrado in cui versa il sito e il crollo della *Domus dei Gladiatori*, avvenuto il 6 novembre 2010, ne è la testimonianza drammatica più recente. Il danno è stato attribuito a infiltrazioni d'acqua, ma è innegabile lo stato di incuria generale che caratterizza uno dei siti più noti del mondo. Sulla scia dello sgomento di quanto accaduto a Pompei l'allarme si è allargato un po' ovunque in Italia, sottolineando uno stato di preoccupazione generale per la situazione del patrimonio artistico nazionale. Infatti, il crollo della *Domus* mostra palesemente le disastrose condizioni in cui versa l'Italia, evidenziando *ab imis* le rilevanti difficoltà gestionali e la mancanza di strategie efficaci.

#### 4.3.2 Illuminazione per la fruizione serale

L'intervento d'illuminazione del sito di *Pompei* prevede di utilizzare la luce quale mezzo per perseguire non solo la conservazione e la valorizzazione, ma anche la fruizione dell'intero complesso archeologico cercando di evo-

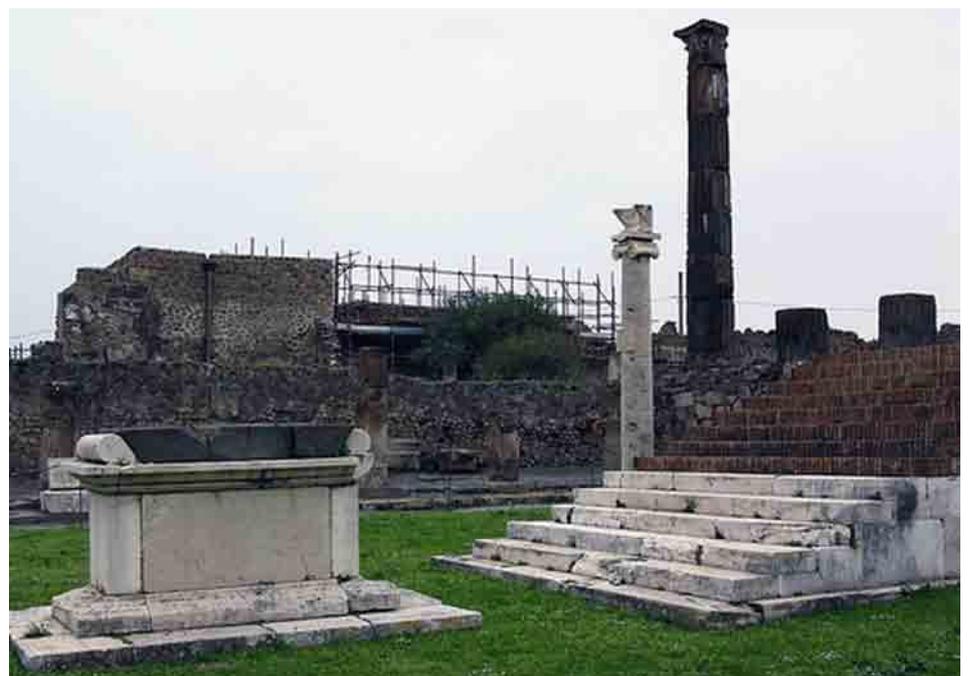


Fig. 4.33 - Tempio di Apollo.

care l'epoca antica, mettendo in scena gli stili e i modi di vivere del periodo antecedente l'eruzione del Vesuvio.

Rileviamo che non si è fatto riferimento ad alcun fatto storico legato ad un'illuminazione pubblica, nè tantomeno sono state rievocate forme o particolari disposizioni di antiche sorgenti di luce. Era necessario porre particolare attenzione per non sconvolgere la città antica in un luogo spettacolarizzato dalle luci e per cercare di interpretare le caratteristiche originarie della vita pompeiana di quei luoghi, fino alla catastrofe del 79. d. C.

Il rischio che, sovente, si può correre in questi casi è quello di trasformare la realtà storica di un luogo nell'intento di valorizzarlo e presentarlo al pubblico. Per tal motivo, la Soprintendenza Archeologica di *Pompei* ha stretto un'intesa con la Divisione *Luce per l'Arte* dell'Enel, nella consapevolezza che le rispettive conoscenze scientifiche avrebbero garantito le condizioni minime per affrontare con giusto spirito il tema progettuale e la successiva realizzazione. La lunga e complessa fase progettuale ha avuto inizio nel 1998, con una completa e approfondita analisi dei luoghi, realizzata dallo studio del professor architetto Corrado Terzi in collaborazione con la Soprintendenza stessa, basata sulla lettura storico-critica dell'area e sulle connotazioni urbanistiche della città antica. Il sistema di illuminazione è stato curato dall'architetto Alessandro Grassia, di Roma<sup>5</sup>.

Tutti gli impianti progettati e realizzati hanno avuto come riferimento le peculiarità storiche e civiche dei monumenti stessi, nonché il tipo di attività che in essi si svolgeva in passato. L'impianto d'illuminazione permette ai visitatori di osservare gli scavi in una visione diversa e del tutto inedita: si può ammirare una *Pompei* diurna e una *Pompei* notturna, dove le luci non si limitano a proporre una messa in scena spettacolare, ma favoriscono la lettura dei monumenti, rievocandone lo spirito originario. In quest'area appare evidente come la luce artificiale tenda ad assumere un ruolo *signifi-*



Fig. 4.34 - Porta Marina.

*cante* per il monumento in sé, per l'ambiente circostante e per la città tutta.

La rilettura storica e critica in chiave illuminotecnica rende fruibile, in ogni sua parte, il complesso archeologico, con la possibilità di mostrarlo secondo i percorsi di visita, a seconda delle seguenti esigenze:

1) Visite guidate notturne.

2) Visite notturne in occasione di eventi o spettacoli.

1) *Visite guidate notturne* - Per le visite guidate notturne è stato previsto un itinerario che conduce il visitatore alla riscoperta della città antica, attraverso un percorso che prevede l'illuminazione degli scavi, distinta in due diverse fasi di accensione:

a) una illuminazione statica fa parte della *prima accensione* ed è attiva durante le ore serali fino alla mezzanotte. Come quella pubblica, questo tipo di illuminazione consente di leggere il tessuto urbanistico, evidenziando il connettivo viario, le porte d'accesso e tutte le mura perimetrali. In particolare, la luce definisce i limiti spaziali dell'area archeologica e ne sottolinea il sistema di *cardi* e *decumani*, secondo i quali fu ordinato il tessuto urbanistico; gli scorci visivi, attraverso i monumenti non accessibili ma visibili dal percorso di visita, e tutti quei luoghi che si possono considerare "spazi pubblici": le antiche botteghe e i laboratori con ingresso sulla via pubblica. In questi contesti sono state realizzate illuminazioni a fascio orizzontale, ottenute con ottiche "a lama di luce", che delimitano l'area pubblica dei luoghi. Le illuminazioni di tipo verticale riguardano invece gli interni delle *domus* e delle botteghe. Gli apparecchi sono orientati in modo tale che il fascio luminoso fuoriesca dalle aperture di porte e finestre illuminando la strada. La scelta di non posizionare apparecchiature lungo il percorso esterno è stata di tipo filologico in quanto le strade anticamente



Fig. 4.35 - La Basilica.

erano prive d'illuminazione pubblica<sup>6</sup>. Tuttavia c'è da considerare che, per esigenze di sicurezza, sarebbe stato improponibile un itinerario di visita totalmente al buio.

b) La *seconda accensione* riguarda segnatamente le emergenze architettoniche, archeologiche, artistiche e viene attivata di volta in volta, tramite un telecomando a infrarossi, dalle guide che accompagnano il gruppo di visitatori all'interno del sito. Questi luoghi di rilevante interesse sono stati oggetto di uno studio particolarmente approfondito e, talvolta, è stato necessario creare anche un tipo d'illuminazione d'accento per osservare e percepire meglio le preziosità artistiche di dipinti e mosaici, anche nel dettaglio e a distanza particolarmente ravvicinata.

Inoltre, da alcuni punti di vista posti a quota più elevata (ad esempio nella *Torre di Mercurio* o nella *Casina dell'Aquila*), il visitatore può apprezzare la combinazione delle due accensioni, fissa e ad effetto *dimmerato*, che gli mostra una visione globale del tessuto urbanistico della città antica, la quale viene animata dall'accensione e dallo spegnimento in prossimità dei palazzi, delle *domus* e delle botteghe<sup>7</sup>.

L'intervento realizzato permette un percorso didattico originale e affascinante all'interno del sito archeologico: dall'ingresso di *Porta Marina* è possibile camminare, ammirare e soffermarsi nelle zone delle *Domus*, delle *botteghe*, del *Foro* e dei *Templi*. L'illuminazione consta di 500 punti luce, 150 fiaccole dell'epoca; inoltre vi sono 20 punti audio<sup>8</sup>.

*Posizionamento dei corpi illuminanti* - Nell'illuminazione monumentale assume grande rilevanza la scelta del posizionamento dei corpi illuminanti. È, questa, una fase delicatissima dell'iter progettuale perché comporta conoscenze e informazioni proprie di uno storico dell'architettura o di un archeologo: debbono essere, innanzitutto, individuate le strutture antiche e quelle di rifacimento moderno per scegliere le giuste tecniche di fissaggio



Fig. 4.36  
La battaglia di Issos. Alessandro il Grande sconfigge Dario. Mosaico rinvenuto nella casa del Fauno a Pompei.

dei corpi illuminanti e i percorsi dei cavi di alimentazione ad essi relativi.

A *Pompei*, le difficoltà incontrate sono state parecchie, a causa delle peculiarità del sito. Ogni metro di scavo, effettuato a mano, ha comportato il ritrovamento di reperti archeologici che, prima di essere rimossi, dovevano venire sottoposti alla valutazione della Soprintendenza locale che, spesso, imponeva di modificare l'ipotesi progettuale di partenza<sup>9</sup>: sovente è accaduto che, una volta analizzati minuziosamente i siti, si è reso necessario rivedere le scelte iniziali e formularne altre, sempre plausibili con gli obiettivi prefissati, dovendo l'impianto restituire anche una corretta lettura delle forme e degli stili del sito. Il risultato comunque ottenuto è stato notevole perché tutti i corpi illuminanti sono pressoché nascosti alla vista dei visitatori, anche di giorno, e sono collocati in strutture o rifacimenti moderni. Sui paramenti e sui colmi murari antichi, le apparecchiature sono state prevalentemente appoggiate, fissandole su una base pesante che ne assicurasse la stabilità; in altri casi, sono state costruite artigianalmente staffe metalliche di ancoraggio a molla, poste sulla struttura antica senza praticare in questa alcuna foratura, come ad esempio nel caso del *Tempio di Iside*.

In linea generale, il posizionamento di tutti i corpi illuminanti, così come la scelta della loro dimensione, è stato tale da:

- a) non arrecare danno alle antichità;
- b) non provocare disturbo visivo durante le visite diurne (intrusività);
- c) non provocare abbagliamenti durante le visite notturne.

Ove possibile, gli apparecchi d'illuminazione sono stati posizionati sulle coperture provvisorie o sulle strutture moderne; in alternativa, sono stati individuati quegli spazi non visibili dai percorsi di visita (ad esempio dietro i piedritti che delimitano l'ingresso alle botteghe) e, dove la composizione del terreno di calpestio lo ha permesso, sono stati collocati corpi



Fig. 4.37  
Veduta di Pompei, di notte.

illuminanti da incasso a terra. Prevalentemente sono stati previsti apparecchi costruiti *ad hoc*, preventivamente sperimentati *in situ*, per provarne l'efficienza e valutarne l'intrusività.

Sorgenti luminose a luce bianca fredda sono state poste per illuminare i tessuti viari. All'interno delle *domus* sono state utilizzate sorgenti a luce calda, per suggerire le connotazioni dello spazio domestico interno, mentre per l'illuminazione degli affreschi e dei mosaici si è preferito ricorrere a lampade ad alogeni, ottimizzando la resa cromatica. Infine, è stato studiato con attenzione il rapporto fra le luminanze e le tipologie murarie considerando le caratteristiche cromatiche e riflettenti dei materiali costituenti le strutture.

## 2) *Visite in occasione di eventi.*

*SognoPompei: un progetto di fruizione serale* - "SognoPompei" è un progetto di fruizione dell'area archeologica di *Pompei*, attuato dall'Ente Provinciale per il Turismo di Napoli, con il quale si intende valorizzare l'enorme patrimonio costituito dagli Scavi, attraverso visite guidate notturne. Lo scenario suggestivo fa da sfondo a uno spettacolo di suoni e luci, reso possibile grazie alle apparecchiature multimediali tecnologicamente avanzate<sup>10</sup>.

Tutto l'impianto è gestito dal computer centrale posto in un *rack* insieme ad altre apparecchiature tra cui un lettore magnetico digitale multitraccia che fornisce il sincronismo a tutti gli effetti<sup>11</sup>. Il sistema diffonde una colonna sonora e, contemporaneamente, attiva effetti diversi: accensione, regolazione e spegnimento di sorgenti luminose, attivazione di altoparlanti che creano effetti di suoni particolari, effetti di rumori, frastuoni e voci, videoproiezioni di filmati e proiezione di diapositive, luci colorate ed effetti stroboscopici. Rilevante è stata la risposta del pubblico che ha dimostrato di apprezzare l'iniziativa: nel solo mese di giugno 2008, infatti, sono stati oltre mille i visitatori distribuiti nelle prime otto serate di

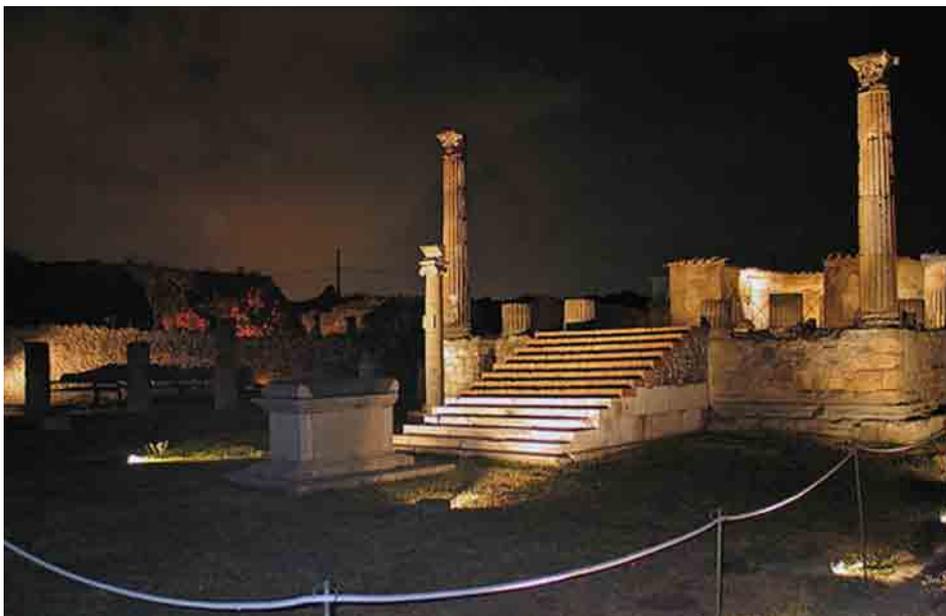


Fig. 4.38  
*Tempio di Apollo,  
illuminato.*

apertura, arginando almeno in parte il calo di presenze registrato nella primavera precedente<sup>12</sup>.

I visitatori attraversano le rovine, proiettandosi in una sorta di sogno, grazie a giochi di luce e all'accompagnamento di una voce guida. Il percorso di effetti e suggestioni, inizia da *Porta Marina* che s'illumina gradualmente nel suo splendore, per poi procedere verso il *Tempio di Apollo*, il *Foro*, il *Macellum*, le *Terme Suburbane*, fino ad arrivare alla *Basilica*<sup>13</sup>. Il percorso di visita si conclude con una videoproiezione in cui immagini, musica e tecnologia ripropongono gli attimi precedenti l'interruzione di ogni forma di vita. Durante la passeggiata, i visitatori incontrano un attore che, nelle vesti di un cittadino pompeiano, dialoga e interagisce con il pubblico, accompagnando gli ospiti lungo il cammino e raccontando le vicende nella città di *Pompei* e della propria vita. Questo momento, che trasporta magicamente gli spettatori nel 79 d. C., proprio la notte precedente l'eru-

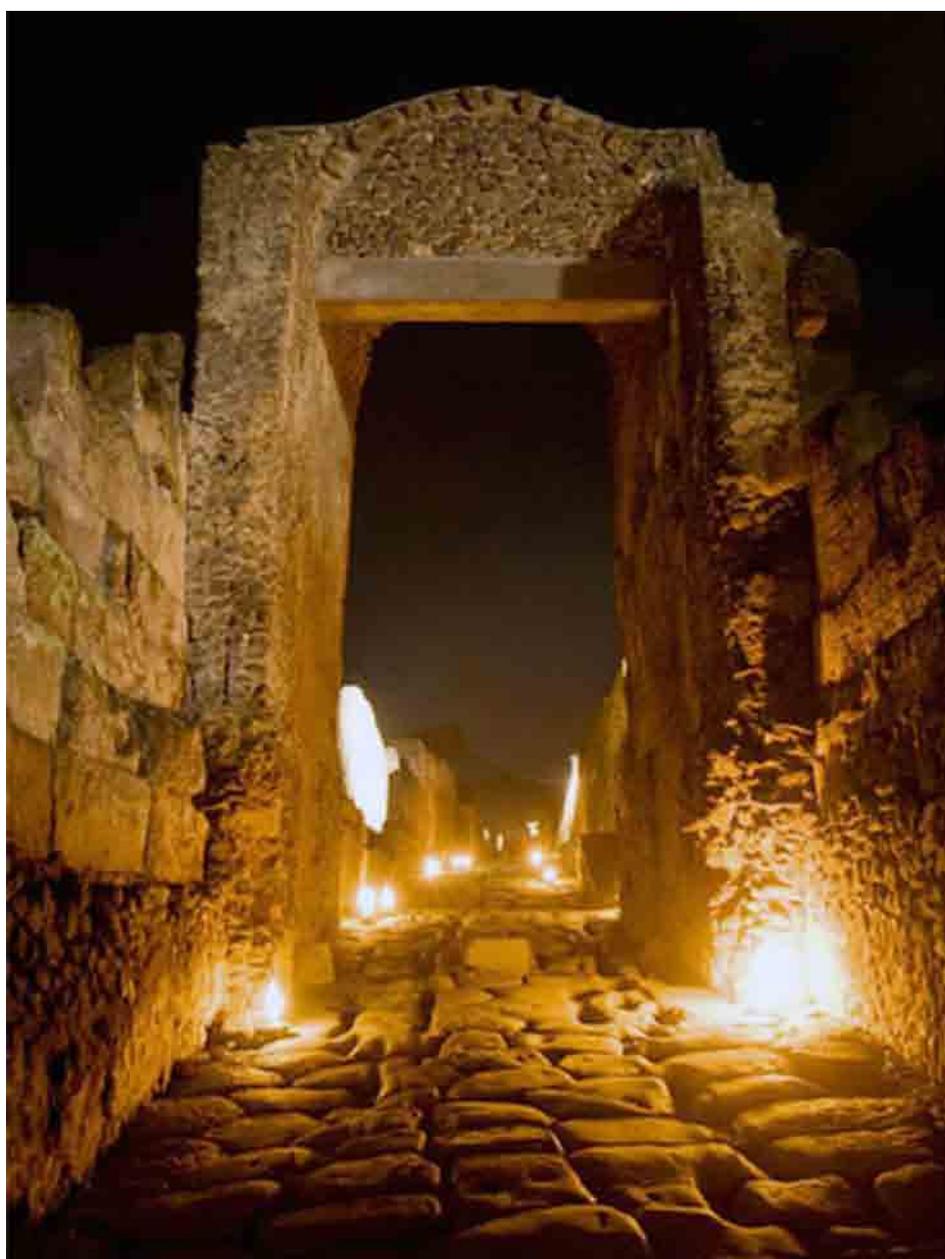
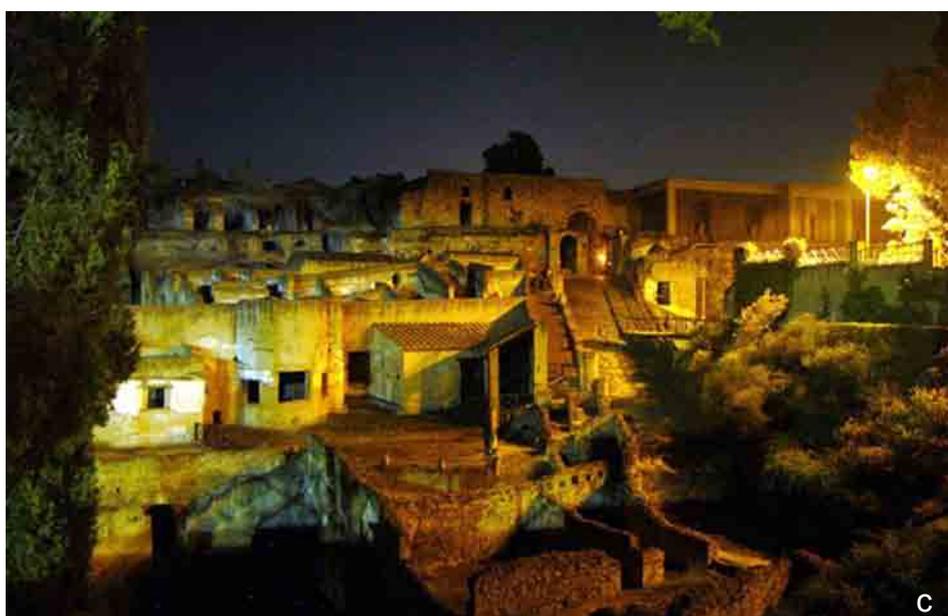


Fig. 4.39  
*Porta Nocera, illuminata con lampade a effetto fiaccola.*



*Fig. 4.40*  
*Tempio di Giove (a),*  
*La Basilica (b)*  
*e veduta degli scavi di*  
*Pompei, di notte (c).*

zione del Vesuvio, consente di poter rivivere le emozioni di quel tempo, pur conoscendone il triste destino. Il percorso narrativo procede, così, nell'emozionante itinerario alla scoperta degli Scavi Archeologici di *Pompei*, in cui il visitatore è trasportato nella suggestione di un viaggio temporale in cui la luce prende corpo. Sembrano prendere corpo anche le parole, i graffiti, le persone, prima ombre fuggevoli sui muri, poi sagome che vivono i luoghi, persone inconsapevoli del proprio futuro.

Durante il percorso vengono raccontate storie di amore, di invidia, d'invocazioni politiche. Storie di uomini. Grandi proiezioni si alternano tra loro, quasi a ricordare che il modo di divertirsi in quei luoghi, a quell'epoca, non era poi così diverso dal nostro modo di vivere contemporaneo. In questo parallelo forte e suggestivo, l'emozione di ogni visitatore rimanda a quella che, in quei luoghi, duemila anni prima, qualcun altro aveva provato<sup>14</sup>.

Per concludere, possiamo affermare che l'illuminazione notturna degli Scavi archeologici di *Pompei* si qualifica come un grande intervento di valorizzazione, con conseguente potenziale incremento della fruizione. I risultati di questa esperienza hanno avuto il merito di fare coinvolgere le opinioni dei tecnici con quelle degli storici e degli archeologici, in merito alle modalità d'intervento. Più precisamente, da questa esperienza sono emerse alcune costanti:

- a) non è possibile indicare procedure generali di lavoro;
- b) ogni impianto deve essere studiato e progettato caso per caso;
- c) il *team* di progettazione deve essere composto da specialisti delle discipline necessarie al caso specifico indagato.

## NOTE

<sup>1</sup> AMEDEO MAIURI, *Pompei*, Istituto Poligrafico dello Stato, Roma 1985.

<sup>2</sup> EUGENIO LA ROCCA, ARNOLD DE VOS, MARIETTE DE VOS, *Pompei*, Mondadori, Napoli 2000.

<sup>3</sup> Accanto alle attività di scavo, così succintamente delineata, il Maiuri affiancò una prolifica opera di divulgazione, che annovera circa 400 titoli scientifici e centinaia di scritti divulgativi che suscitarono intorno a *Pompei* un crescente e largo interesse, come dimostrano le riviste italiane e straniere dell'epoca. Proprio la conoscenza maturata attraverso lo scavo e la divulgazione scientifica, incentivano un rinnovato interesse da parte degli architetti contemporanei intorno alla struttura della casa pompeiana. Gio Ponti fu il primo architetto a teorizzare un ritorno - soprattutto per le unità abitative unifamiliari - ad alcuni elementi della casa pompeiana, come l'atrio, il porticato, l'uso di vasche e giochi d'acqua.

<sup>4</sup> ANTONIO D'AMBROSIO, PIER GIOVANNI GUZZO, MARISA MASTROBERTO (cur.), *Storie da un'eruzione. Pompei, Ercolano, Oplontis*, Electa Mondadori, Napoli 2003.

<sup>5</sup> Alessandro Grassia è architetto *lighting designer*. Da diversi anni si occupa della illuminazione per i beni culturali. Egli afferma che «la luce naturale è parte integrante di tutti i beni culturali: architetture, sculture, dipinti non potrebbero vivere senza di essa». La luce artificiale, invece, spesso tradisce l'opera: capovolgendo le ombre, modificando i colori, danneggiando i materiali di cui è fatta. Progettare la luce per i beni culturali vuol dire co-

niugare tecnologia e arte per rendere reale l'immortalità dell'opera e aiutare lo spettatore a coglierne i segreti. Grassia si è inoltre occupato dell'illuminazione artistica degli scavi archeologici di Ercolano, l'Altare della Patria e il Pantheon a Roma, la Cattedrale di Pisa, la Villa Madama di Raffaello e il Tempietto di Bramante, ancora a Roma, e la Cascata delle Marmore, in Umbria. Quale consulente illuminotecnico per il Ministero degli Esteri ha partecipato alla progettazione degli allestimenti dei musei dello Shanxi a Xi-Han (Repubblica Popolare Cinese) e del Museo Nazionale di Damasco (Siria). Svolge attività didattica nell'ambito di master post universitari di illuminotecnica per le Facoltà di Architettura delle Università di Roma e di Venezia.

<sup>6</sup> Le strade di Roma antica, come narra il poeta Orazio, di notte erano buie e tra i suoi vicoli circolavano persone poco raccomandabili: per estensione, siamo tentati di pensare che anche le città minori dell'impero, tra le quali certamente *Pompei*, fossero prive di illuminazione, dopo il tramonto. «Pompei prima dell'eruzione - dice il Soprintendente Guzzo - non era illuminata se non da torce, ma la suggestione del luogo adattato ai tempi moderni è indubbia».

<sup>7</sup> *Dimmer* in inglese vuoi dire "commutatore di luci" (*to dim*: attenuare una luce). È un regolatore elettronico utilizzato per controllare la potenza assorbita da un carico (limitandola a piacimento). In italiano si chiama "varialuce" ed è un gioco luminoso capace di fare letteralmente spuntare dal buio gli edifici attraverso un crescendo di variazioni di colore che, partendo dai tetti, scende a cascata lungo il complesso evidenziandone architetture e spazio circostante.

<sup>8</sup> EPIFANIO FURNARI, *Neapolis: La valorizzazione dei beni culturali e ambientali*, L'Erma di Bretschneider, Roma 1994.

<sup>9</sup> La Soprintendenza Speciale per i Beni Archeologici di Napoli e Pompei (*SANP*) è un organismo periferico del Ministero per i beni e per le attività culturali che esercita le sue competenze nell'ambito della tutela, della conservazione e della fruizione pubblica. La SANP, istituita il 1 aprile 2008 con D.P.R. 26 novembre 2007 n. 233 e dotata di autonomia speciale, riunisce sotto un'unica gestione i siti archeologici vesuviani di competenza della ex Soprintendenza archeologica di Pompei - quattro siti archeologici (Pompei, Ercolano, Stabia, Oplontis) e un Museo (Boscotrecase) - il Museo Archeologico Nazionale di Napoli.

<sup>10</sup> La realizzazione artistica è stata possibile grazie all'impegno del direttore artistico Massimo Andrioli e del project manager Luca Morielli.

<sup>11</sup> Il sistema Digilux VM 3000 permette di gestire tutti i flussi luminosi di ogni singola sorgente di luce sia preesistente, sia ricreata su misura, purché di tipo resistivo, come le normali lampade ad incandescenza o i faretti alogeni. Ad ogni sorgente di luce corrisponde un preciso indirizzo elettronico e tutte le fonti di illuminazione possono essere gestite singolarmente, oppure in gruppo in situazioni omogenee dedicate a ciascuna zona da illuminare e valorizzare e solitamente lungo un percorso turistico. Parte integrante del sistema sono i rilevatori di presenza, i pulsanti di accensione e spegnimento, dedicati a singole lampade localizzate, in presenza o meno di persone.

<sup>12</sup> GIOVANNI LONGOBARDI, *Pompei sostenibile, Studi della Soprintendenza archeologica di Pompei*, L'Erma di Bretschneider, Roma 2002.

<sup>13</sup> EVA CANTARELLA, LUCIANA JACOBELLI, *Un giorno a Pompei: vita quotidiana, cultura, società*, Einaudi, Milano 2000.

<sup>14</sup> Sito ufficiale del progetto Sogno Pompei.

## 4.4 L'area archeologica di Ercolano



Fig. 4.41 - Veduta degli scavi archeologici di Ercolano.

### 4.4.1 Analisi storica

*Herculaneum* era una piccola città italica, situata ai piedi del Vesuvio, a circa otto chilometri da *Neapolis*, con strade che si incrociavano ad angolo retto, il *decumano* e il *cardo*, forse sul modello della vicina città-stato. Il nome dell'antica *Herculaneum* deriva, secondo Dionigi di Alicarnasso, dalla fondazione della città da parte di Ercole, durante la permanenza nelle coste campane. Secondo Strabone, invece, probabilmente fu fondata dagli Oschi nel sec. VIII a. C. e, in seguito fu conquistata da Etruschi, dai Greci, dai Sanniti ed infine dai Romani (307 a. C.)<sup>1</sup>.

Grazie all'amenità del luogo e del clima, la città divenne una delle più prestigiose località residenziali degli aristocratici romani che qui costruirono dimore lussuose tra cui la Villa dei Papiri<sup>2</sup>, una delle più grandi dell'antichità, cenacolo di filosofi e letterati europei. La terribile eruzione del Vesuvio del 79 d. C. cancellò in poche ore la città. Il territorio, disabitato per lungo tempo, cominciò a ripopolarsi lentamente nei primi secoli dopo Cristo. Sulle ceneri di *Herculaneum* fu costruita la città chiamata Resina<sup>3</sup> che, per il clima salubre e la bellezza del luogo, divenne, nel corso del sec. XVIII, una località turistica scelta dalla aristocrazia napoletana e dalla corte borbonica<sup>4</sup>.

Nel 1709 avvenne la prima scoperta della città sepolta, anche se gli scavi cominciarono sistematicamente trent'anni dopo, per volontà di Carlo III di Borbone che fece edificare nei pressi degli scavi una residenza, la Reggia di Portici, attorno alla quale grandi famiglie nobiliari realizzarono lussuose ville e palazzi. Le meraviglie che affioravano dagli scavi e il fascino esercitato dal Vesuvio fecero della città meta di studiosi, letterati e ricchi turisti che la inserirono fra le tappe più ambite d'Europa. Solo dopo il 1960, il nome Resina, dato alla nuova città, fu sostituito da quello antico di *Ercolano*<sup>5</sup>.

*Il sito* - La superficie oggi visibile dell'area archeologica di *Ercolano* non supera i cinque ettari, un quarto della estensione della città antica, *intra moenia*, di circa venti ettari: poco più di quattro *insulae*, riportate alla luce in più fasi. Le vestigia di *Ercolano* furono scoperte per caso, durante la perforazione di un pozzo, nel 1709. I primi scavi ufficiali, promossi dai Borbone, per procedere alla ricerca selvaggia di opere d'arte negli antichi siti di *Pompei* ed *Ercolano*, cominciarono nel 1738, con il sistema dei cunicoli sotterranei e dei pozzi di discesa e di areazione fino al 1828, anno di inizio degli scavi "a cielo aperto". Dopo una lunghissima interruzione, i lavori furono ripresi nel 1927 da Amedeo Maiuri, che li portò avanti fino al 1958, ma già nel 1942 quasi tutta l'area che costituisce l'attuale parco archeologico era stata riportata alla luce.

Oltre ad un numero indefinibile di complessi dalla destinazione ancora ignota, alcuni edifici pubblici sono ancora oggi inaccessibili, come il *Teatro* e la *Villa dei Papiri*. Anche considerando le due aree scavate, quella oggi a cielo aperto e quella ipogea, a *Ercolano* l'area di interesse archeologico è molto più ridotta che a *Pompei*<sup>6</sup>. L'eruzione vesuviana stessa ha prodotto effetti diversi sulla città. Su *Ercolano* si è abbattuto un sottilis-

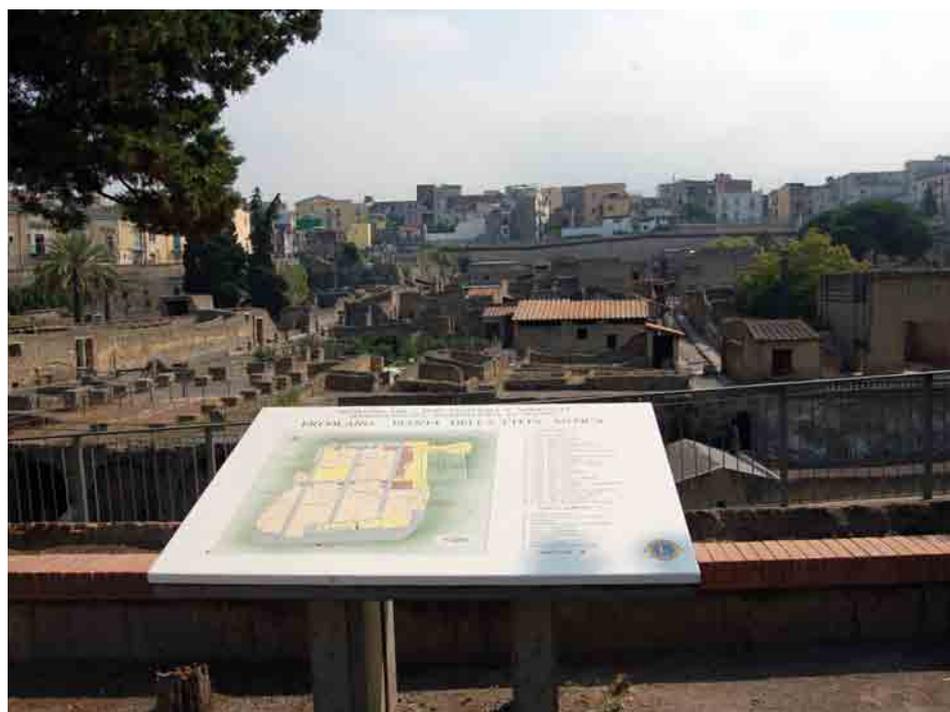


Fig. 4.42  
Veduta degli scavi, con un pannello che riporta la planimetria del sito.

simo strato di pomici, perché il vento spirava verso Sud e fu la prima nube ardente, piena di vapore, a fare strage degli abitanti. I successivi flussi piroclastici seppellirono la città con cenere mista ad acqua, generando un fango che si è successivamente trasformato in roccia tufacea. A differenza di *Pompei*, quindi, i resti di *Ercolano* si trovano sommersi da un banco tufaceo durissimo alto anche circa dieci metri. Ed è proprio questa roccia che - mentre rende, oggi, per la sua durezza e il suo spessore, gli scavi più difficoltosi - ha consentito uno stato di conservazione eccezionale dei materiali organici (legno, papiro, fibre vegetali). Per questi motivi quanto è stato riportato alla luce da lunghi scavi riveste un interesse eccezionale per documentare usi, costumi, abitudini e arte dell'età romana.

Sculture, pitture, vasi e oggetti preziosi si trovano attualmente nel Museo Nazionale di Napoli, altri nell'*Antiquarium*. Anche gli scavi di *Ercolano*, con quelli di *Pompei* e *Oplontis*, sono riportati nella lista del Patrimonio dell'Umanità dell'Unesco<sup>8</sup>. Il sito di *Ercolano*, rispetto a quello di *Pompei*, offre un ambito di indagine più circoscritto e un'evidenza archeologica più completa<sup>7</sup>.

#### 4.4.2 Illuminazione per la fruizione serale

Il nuovo impianto di illuminazione degli *scavi di Ercolano* è stato curato, come quello di *Pompei*, dall'architetto *lighting designer* Alessandro Grassia di Roma, con la collaborazione dell'ingegnere Alessandro Sellitto, per gli impianti, e dell'architetto Maria Emma Pirozzi.

Il progetto è stato realizzato con fondi propri della Soprintendenza Speciale per i Beni Archeologici di Napoli e Pompei e reso possibile dalla preliminare opera di potenziamento e di messa a norma, secondo i parametri



Fig. 4.43  
Veduta degli scavi.

Enel, della cabina elettrica di ricezione e di trasformazione, nonché dai diffusi interventi di restauro e manutenzione eseguiti con fondi ordinari e soprattutto nell'ambito dell'*Herculaneun Conservation Project*<sup>9</sup>, il programma di conservazione finanziato dal *Packard Humanities Institute* e attuato dalla *British School at Rome*<sup>10</sup>.

L'obiettivo principale del gruppo era quello di dare all'attività della Soprintendenza un sostegno, volto alla tutela, alla conservazione, alla valorizzazione, con promozione della conoscenza e della comprensione dell'antico sito di *Ercolano* e dei suoi preziosi reperti, da parte di un pubblico più vasto<sup>11</sup>. I restauri hanno, infatti, migliorato sensibilmente le condizioni generali del sito, al punto da rendere possibile una sua esaltazione notturna. La stessa realizzazione dell'impianto d'illuminazione ha, d'altro canto, costituito un'ulteriore occasione di risanamento, comportando ad esempio il rifacimento della maggior parte dei colmi murari di restauro presenti nel sito e al cui interno sono stati condotti i cavi elettrici. Anche a *Ercolano*, come a *Pompei*, l'illuminazione notturna degli scavi costituisce un grande intervento di valorizzazione, avente come presupposto essenziale la grande opera di risanamento del sito archeologico, condotta dalla Soprintendenza, soprattutto negli ultimi anni.

Dalle prove eseguite *in situ*, prima di dare corso definitivo ai lavori, si è constatato che gli scavi di *Ercolano* richiedevano una "luce" che non fosse neutra ma che enfatizzasse la dinamica dell'eruzione del Vesuvio. Obiettivo dell'illuminazione è stata la valorizzazione di due aspetti fondamentali: il colore delle preziose decorazioni e i volumi tridimensionali delle architetture romane. Gli edifici in cui sono stati reliazzati gli impianti d'illuminazione sono: la *Casa di Aristide*, la *Casa di Argo*, la *Casa dello Scheletro*, il *thermopolium* d'angolo tra il cardo III inferiore e il decumano inferiore, le *Terme maschili e femminili*, il *Collegio degli Augustali*, la *Casa Sannitica*,



Fig. 4.44  
Veduta della Casa dei Cervi.

la *Casa e la bottega di Nettuno e Anfritrite*, la *Casa del Bel Cortile*, la *Casa del Tramezzo di Legno*, la *Casa dei Cervi*, l'ingresso della *Palestra* e il fronte meridionale della città antica, con le imponenti sostruzioni voltate su cui si impongono l'*Area Sacra Suburbana* e la *Terrazza di Marco Nonio Balbo*. All'interno degli ambienti chiusi gli apparecchi illuminanti sono stati collocati su porzioni di muratura moderna: i fasci di luce illuminano, così, una superficie muraria interna e per effetto della riflessione fuoriescono da un'apertura, illuminando anche gli antichi percorsi.

La *Casa dei Cervi* rivelata dagli scavi condotti da Amedeo Maiuri, tra il 1929 ed il 1932, è una delle case più belle di *Ercolano*<sup>12</sup>. All'esterno, gli apparecchi illuminanti sono tutti orientabili e sono stati fissati sotto le tegole della casa e sui tronchi delle palme. La luce viene riflessa sul piano di calpestio dai muri illuminati. All'interno, il percorso è una sorta di galleria sul cui pavimento è montata una pedana di legno che permette di camminare senza il rischio di calpestare i mosaici. Lungo i muri perimetrali esterni sono incassati corpi illuminanti che montano tubi fluorescenti in cui la parte di vetro posta dal lato dell'osservatore ha un effetto di sabbatura, per evitare fastidiosi fenomeni di abbagliamento.

Nella *Casa Sannitica*, una delle case più antiche di *Ercolano*, la luce artificiale è diretta dal basso verso l'alto e, congiungendosi alla luce naturale che penetra all'interno da un lucernario, colora l'ambiente di un giallo caldo, donando un effetto particolarmente suggestivo. Nel *Collegio degli Augustali* una struttura di copertura in ferro e vetro ha consentito il posizionamento degli impianti di illuminazione. Le lampade alogene illuminano l'ambiente in maniera diffusa, con valori illuminanti tenuti al minimo. Nella *Casa di Nettuno e Anfritrite*<sup>13</sup>, una delle case più celebri di *Ercolano*, le lampade sono state nascoste all'interno delle nicchie esistenti sulle pareti, creando un *impluvium* che conferisce all'ambiente una illuminazione



Fig. 4.45  
*Collegio degli Augustali.*

diffusa. Due lampade montate sul solaio conferiscono una luce d'accento al celebre mosaico parietale in pasta vitrea. Non essendo stato possibile incassare i corpi illuminanti a pavimento, si è scelto di fissarli: si è ottenuto un sistema d'illuminazione piuttosto delicato perché esiste il rischio che i visitatori possano spostare gli apparecchi. Nel cortile alcuni apparecchi sono stati sistemati su picchetti. Oltre agli impianti già realizzati, sono stati creati nuovi piani per l'estensione dell'illuminazione anche alla *Casa dell'Atrio a Mosaico*, alla *Casa del Rilievo di Telefo* e alle *Terme Suburbane*, attualmente interessate da progetti o da interventi di restauro<sup>12</sup>. L'accesso agli scavi avviene, attualmente, da un viale che, nella parte finale, costeggia l'antica via marina. Il percorso di visita è stato stabilito grazie a un lavoro coordinato dall'Ufficio Tecnico con la collaborazione della Direzione degli Scavi, con l'obiettivo di valorizzare gli edifici esemplificativi della grande varietà edilizia rappresentata nel sito archeologico ercolanese, nell'assoluto rispetto delle strutture antiche e minimizzando il rischio d'intervento. A livello operativo, oltre a far correre i cavi lungo i colmi murari, le tracce sono state aperte sempre ed esclusivamente nelle murature di restauro e si è anche cercato di utilizzare le nicchie già esistenti per le cassette di derivazione, mentre i quadri elettrici sono stati collocati in zone ben protette, non accessibili al pubblico, ma facilmente raggiungibili per una corretta e costante manutenzione<sup>14</sup>.

Si è cercato innanzitutto di esaltare i processi sequenziali di lettura del sito, attraverso percorsi stabiliti per permettere all'osservatore di cogliere taluni particolari attraverso sapienti fasci direzionali di luce. Particolare attenzione è stata, inoltre, rivolta alla definizione dell'intensità luminosa per far emergere valenze spaziali, visioni prospettiche, tessiture murarie. La scelta dei corpi illuminanti non è avvenuta ragionando esclusivamente secondo un giudizio estetico, ma considerando lo stato di conservazione dell'opera e cercando, altresì, di utilizzare i molteplici linguaggi della luce, sia scenografici, sia emozionali oltre che funzionali.



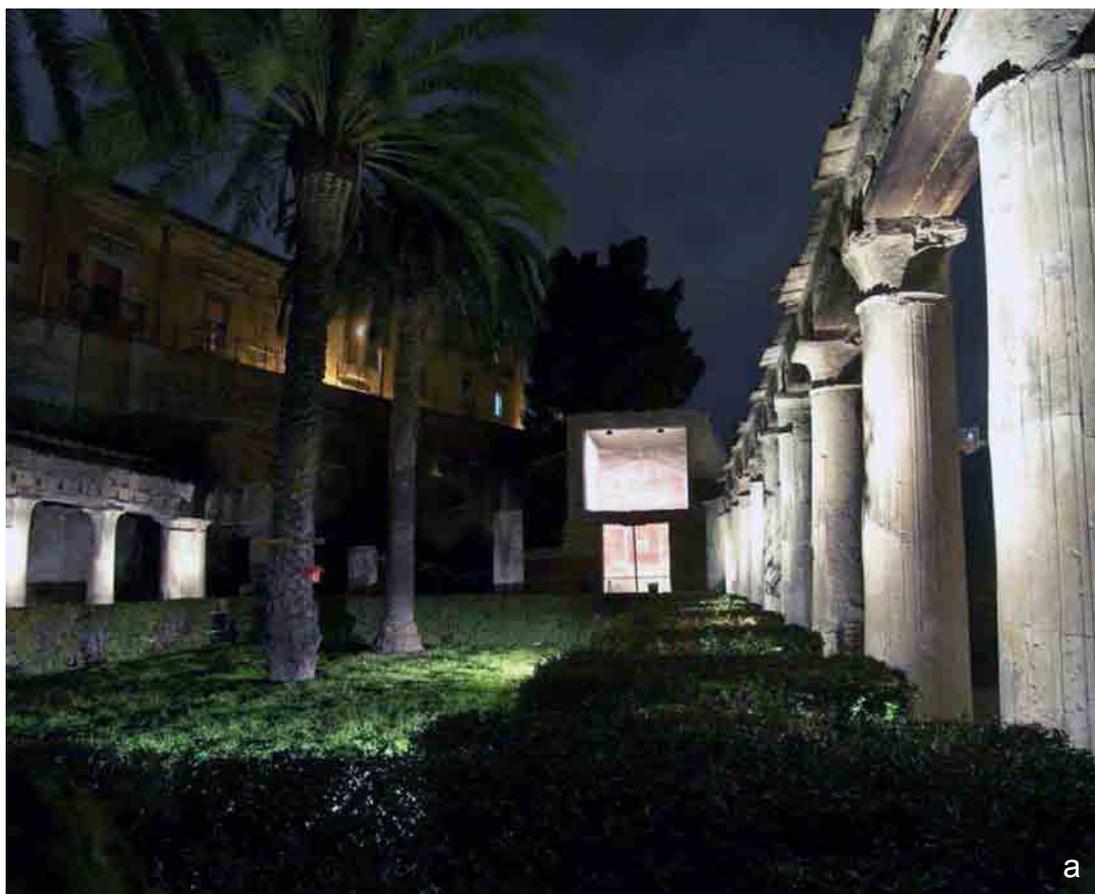
Fig. 4.46  
*Casa dei Cervi*: apparecchio per illuminazione agganciato al tronco di una palma.



*Fig. 4.47  
Casa dei Cervi: impianto  
d'illuminazione esterno.*



*Fig. 4.48  
Casa dei Cervi: pedana di  
legno montata sul corridoio,  
per proteggere i resti del-  
l'abitazione.*

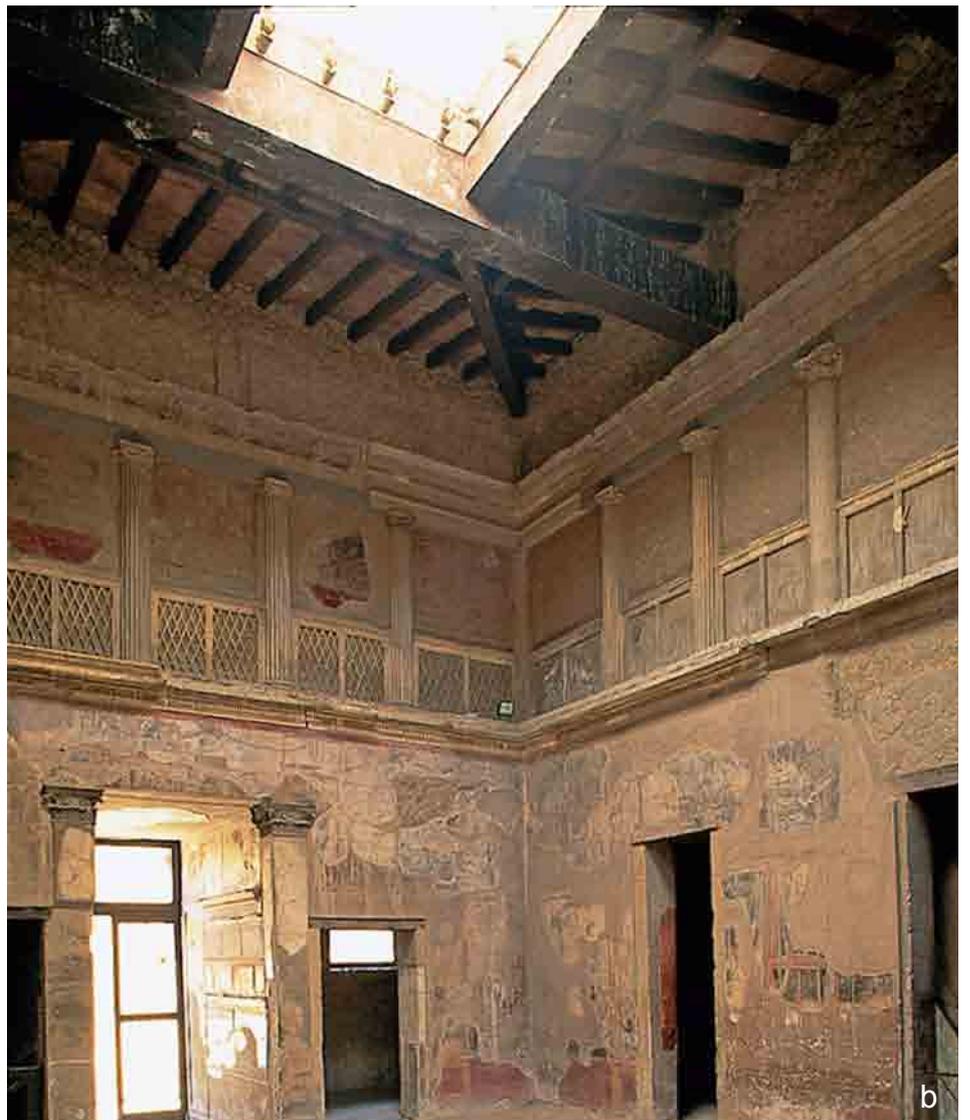
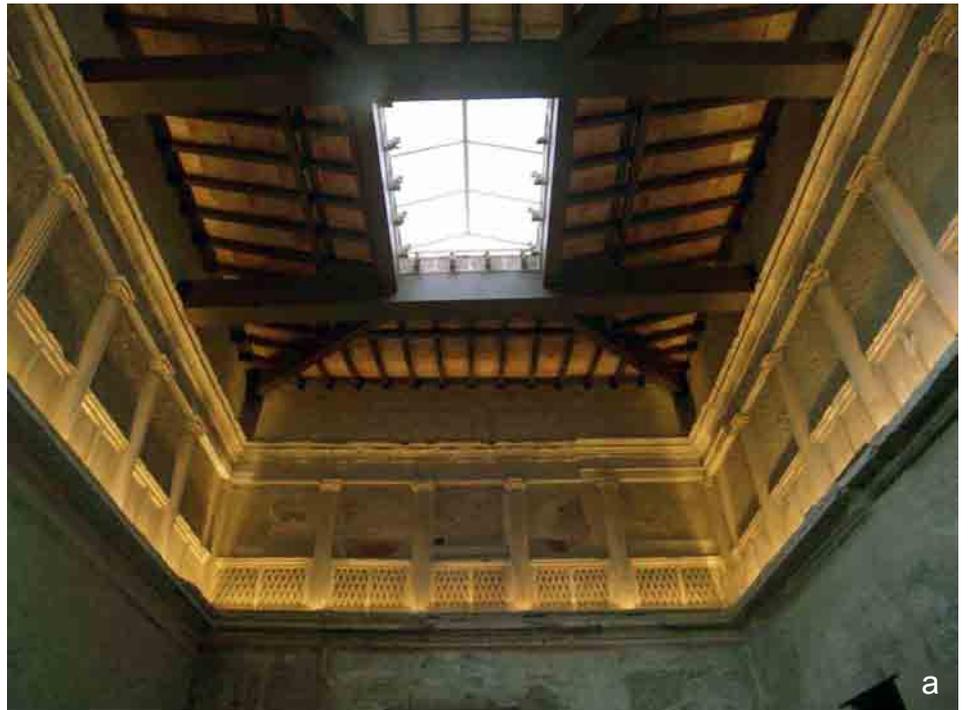


a



b

Fig. 4.49  
Veduta notturna della  
Casa di Arco (a,b).



*Fig. 4.50*  
*Casa Sannitica, particolare del lucernaio (a,b).*



*Fig. 4.51 - Casa di Nettuno e Anftrite (a), con il mosaico in primo piano (b).*





*Fig. 4.52 - Illuminazione di Ercolano, con intenti di spettacolarizzazione (a,b).*



## NOTE

<sup>1</sup> AMEDEO MAIURI, *Greci ed Etruschi a Pompei Roma*, Reale Accademia D'Italia, Roma 1943.

<sup>2</sup> La Villa dei Papiri è un grandioso edificio di epoca romana rinvenuta ad *Ercolano* in epoca borbonica. Nel Settecento fu riportata alla luce la più ricca serie di sculture mai rinvenuta in un'abitazione privata: 58 sculture in bronzo e 21 in marmo, alcune di grandi dimensioni. Il nome della Villa deriva dal ritrovamento di 1826 rotoli di papiro contenenti testi greci, una vera e propria biblioteca. La Villa resta sepolta sotto 25 metri di terra fangosa divenuta oramai granitica roccia dopo l'eruzione del 79 d. C.

<sup>3</sup> L'etimologia di questo nome è incerta, una leggenda vuole che il nome sia dovuto al fatto che questa fosse una "terra senza re" dal latino *Re sine*.

<sup>4</sup> EGON CORTI, *Ercolano e Pompei*. Einaudi, Torino 1957.

<sup>5</sup> MICHAEL GRANT, *Pompeii, Herculaneum. Untergang und Auferstehung der Städte am Vesuv*, Gondrom, Bindlach 1988.

<sup>6</sup> MARCEL BRION, *Pompéi et Herculaneum*, Cameron, Paris 1960.

<sup>7</sup> GIOVANNI GUERRIERI, «Breve nota in margine alla scoperta di Ercolano», in AA.VV., *La regione sotterrata dal Vesuvio - studi e prospettive*, Atti del Convegno Internazionale 11-15 nov. 1979, Napoli, pp. 99 - 102.

<sup>8</sup> LAURENTINO GARCIA Y GARCIA, *Nova bibliotheca Pompeiana: 250 anni di bibliografia archeologica: catalogo dei libri e degli scritti riguardanti la storia, l'arte e gli scavi di Pompei, Ercolano, Stabia ed Oplonti con numerose referenze per l'eruzione vesuviana del 79 d. C., i papiri ercolanesi, le raccolte del Museo nazionale di Napoli e per i libri dei viaggiatori in Campani: ad uso degli studiosi, degli amatori, dei collezionisti e dei librai*, Bardi, Roma 1998.

<sup>9</sup> L'obiettivo principale dell'*Herculaneum Conservation Project* (HCP) è quello di sostenere l'attività della Soprintendenza Archeologica di Pompei (SAP), di tutelare e di conservare, di valorizzare e di promuovere la conoscenza, la comprensione, e l'apprezzamento da parte del pubblico dell'antico sito di *Herculaneum* e dei suoi reperti.

<sup>10</sup> PIETRO GIOVANNI GUZZO, «Convenzione con il Packard Humanities Institute (PHI): programma di conservazione di Ercolano», in *Pompeii 1998-2003: L'esperimento dell'autonomia*, Electa, Napoli 2003, pp. 216-217.

<sup>11</sup> Per maggiori approfondimenti si legga MARIA PAOLA GUIDOBALDI, «Tutela e sponsorizzazioni: l'Herculaneum Conservation Project», in Coralini A. (cur.) *Vesuviana: archeologie a confronto*, Atti del Convegno Internazionale, 14-16 gennaio 2008, Bologna. È interessante anche CHRISTIAN BIGGI e SARAH COURT, «Oltre il sito archeologico: da un progetto di conservazione ad un centro studi», in Coralini A. (cur.) *Vesuviana: archeologie a confronto*, Atti del Convegno Internazionale, 14-16 gennaio 2008, Bologna.

<sup>12</sup> AMEDEO MAIURI, *Greci ed Etruschi a Pompei ed Ercolano*, cit.

<sup>13</sup> La casa prende il nome da una bellissima rappresentazione murale, in *opus musivum* (pasta vitrea colorata) raffigurante Nettuno e Anfitrite. Detta scena dai colori brillantissimi è ben visibile fin dalla porta d'entrata, tanto che dalla strada, attraverso gli ambienti ampi e poco eleganti, si poteva scorgere molto bene questa raffigurazione nel fondo.

<sup>14</sup> Alessandro Grassia, rivista *Aidi Luce*, consultabile *online*.

## 4.5 Siti archeologici della Catalogna



Fig. 4.53 - Platja d'Aro, Resti della Villa Romana a Pla de Palol.

La volontà di restituire alla collettività la lettura storica della città del passato ha fatto sì che nei siti archeologici della Catalogna la *luce* venisse utilizzata per consentire ai cittadini di riappropriarsi della propria identità e ai turisti di comprenderne la storia. Ai visitatori tutti, in generale, viene data la possibilità di godere delle rovine delle città, non solo per quanto riguarda l'aspetto didattico, ma anche per il valore estetico aggiunto grazie al tipo d'intervento attuato. Si è scoperto, o forse riscoperto, che la luce artificiale può essere sfruttata come “parametro di definizione spaziale” e che, rispetto alla luce naturale, essa offre una maggiore possibilità di “manipolazione”. Infatti, oltre ad essere un elemento integrante dello spazio, la luce artificiale modifica, sfruttando fenomeni ottico-percettivi<sup>1</sup>, la percezione della “distribuzione spaziale”, assumendo un potere che va molto al di là della sua capacità di rivestire e avvolgere l'oggetto.

Martirià Figueras, ingegnere catalano della società *Aspecte*<sup>2</sup> che si è occupato dell'illuminazione dei siti di *Sant Sebastià de la Guardia*, della *Villa Romana di Les Ametllers* a Tossa de Mar e della *Ciudadella de Roses*<sup>3</sup>, spiega come il segno luminoso, indirizzato a vedersi come mezzo comunicativo, debba evidenziare il singolo frammento, affinché possa a questo restituire significato e peso culturale. L'intenzione è quella di riportare agli occhi del fruitore la storia, ricostruendo, attraverso la luce, le funzioni degli ambienti scomparsi. L'illuminazione artificiale deve necessariamente sol-

lecitare un rapporto costruttivo con il rudere, evocativo frammento materiale, agevolandone la rilettura pur utilizzando materiali moderni e innovativi<sup>4</sup>. Del resto, perché la tecnologia non dovrebbe potersi coniugare all'archeologia?

*Pla de Palol*, nella regione di Platja d'Aro, è un sito della Catalogna in cui, durante le attività di scavo, condotte tra il 1998 e il 1999, sono emerse le rovine di una *villa romana* databile tra il sec. I a. C e il sec. VII d. C. Durante il sec. I d. C in questo luogo si produceva un vino importante, tanto che il cittadino Porciano si occupava dell'attività di esportazione<sup>5</sup>. L'intervento in questo sito non riguarda l'illuminotecnica, ma è corretto citarlo tra i casi di studio per l'importanza che riveste l'uso dei colori nel differenziare gli ambienti scomparsi per il progetto di riqualificazione di un sito archeologico. Come sostiene Martirìa Figueras: «l'archeologia è l'eco della gente, ma solo il 2% della popolazione conosce l'archeologia; lo spazio archeologico è uno spazio pubblico e come tale deve essere vissuto dalla gente». Allora il problema stava nel progettare il parco, valorizzando il sito e consentendone la fruizione da parte di un pubblico differenziato, in modo che la gente riconoscesse il luogo come contenitore delle proprie radici. *Pla de Palol* è una zona della Catalogna molto frequentata dai turisti; in particolare, intorno ai resti della *villa romana* vi sono numerose abitazioni.

La migliore soluzione d'intervento è stata la realizzazione di un percorso in diagonale, in parte sopraelevato per salvaguardare le rovine, con l'ingresso da una parte e l'uscita dalla parte opposta. Al centro di questa diagonale è stata creata una zona di sosta, per attività ludico-didattiche, a pianta circolare con il simbolo di quello che rappresentava la funzione della villa all'origine: il simbolo era il disegno di un medaglione raffigurante un grappolo d'uva con il nome del cittadino Porciano. Per distinguere gli ambienti sono stati utilizzati diversi tipi di terra colorata: bianca per la stanza delle



Fig. 4.54 - Platja d'Aro, Resti della Villa Romana a Pla de Palol.

anfore, marrone per la zona esteriore, gialla per la zona dei corridoi, grigia per la cucina. Questo “piano cromatico” è stato pensato per permettere a tutti i visitatori una interpretazione facile e immediata del sito.

*Sant Sebastià de la Guardia* - Gli Iberici sono vissuti generalmente in villaggi collocati in cima alle colline che si affacciavano su terreni coltivati o, come nel caso di *Sant Sebastià de la Guardia*, su terreni che si affacciavano sulla costa stessa<sup>6</sup>. Le origini di questo insediamento iberico risalgono alla metà del sec. VI a. C., nella regione di Palafrugell, a Nord-Est della Catalogna. Scoperto intorno agli anni 1958-1960 e dal 1998, grazie alle campagne di scavo annuali condotte dall’Università di Girona, *Sant Sebastià de la Guardia* rappresenta, oggi, uno degli insediamenti più importanti della regione catalana.

L’esigenza di creare un itinerario di visita notturno nasce dalla grande affluenza di visitatori negli ultimi anni<sup>7</sup>. Il progetto di illuminazione indiretta utilizza la tecnologia *led* e gli apparecchi illuminanti, di forma particolare, sono collocati in punti strategici, al fine di ottenere contrasti luminosi non fastidiosi e una perfetta riconoscibilità degli ambienti. Nel progettare il piano della luce, il progettista spiega che l’intenzione era, principalmente, quella di porre lampade ad alogenuri, ma il consumo di watt sarebbe stato decisamente elevato (75 watt a lampada), e sarebbe stato, inoltre, necessario collocare dei trasformatori. Considerando che uno dei risultati finali doveva essere, anche, un consumo energetico non spropositato, alla fine si è optato per la collocazione di apparecchi con sorgenti *iled* con *rgb*, con programmatore assistito informatico, in modo tale da



Fig. 4.55 - Palafrugell, *Sant Sebastià de la Guardia*.

avere, in tutta l'area, il consumo totale di 1000 watt!

Il problema delle ombre fastidiose, che potevano essere generate dagli apparecchi lungo i percorsi, è stato risolto utilizzando paletti che montano sorgenti a doppia ottica, ovvero a due fasci luminosi aventi diverse ampiezze: in questo modo le ombre dei visitatori che passano davanti all'apparecchio illuminante vengono spezzate evitando, così, fastidi visivi ad altri visitatori che percorrono la medesima direzione. Basandosi su questi criteri è stato creato un percorso perimetrale che si collega, poi, con i percorsi interni, che sono sopraelevati rispetto alle rovine. Sono stati creati numerosi punti di sosta in zone strategiche per potere osservare aree diverse e, al contempo, avere più punti di incontro per differenti gruppi di visitatori, dove comprendere le informazioni relative a ciascuna delle aree.

Per concludere, lo scopo fondamentale dell'intervento a *Sant Sebastià de la Guarda* è quello di consentire la fruizione diurna e notturna, proteggendo il luogo archeologico e l'ambiente definito "a uso del pubblico", permettendo, nello stesso tempo, attività didattico-educative. Le aree sono state trattate in maniera singolare, in modo da consentire l'interazione dell'archeologia con il visitatore; infatti, all'interno della zona dei percorsi, è stata allestita una piccola area di ricerca.

*La Villa Romana di Les Ametllers* - Si trova nella regione di Tossa de Mar. Il progetto di musealizzazione è stato redatto su richiesta del Consiglio di Tossa, in accordo con il Dipartimento di Archeologia dell'Università di Girona. Il progetto propone percorsi di visita diurna e notturna e si sviluppa con l'esigenza di rendere la Villa Romana fruibile al pubblico, dopo aver creato sistemi di protezione a salvaguardia dei resti e degli scavi, con la supervisione del Dipartimento del Patrimonio dell'Università di Girona. La villa comprende un giardino e le Terme del

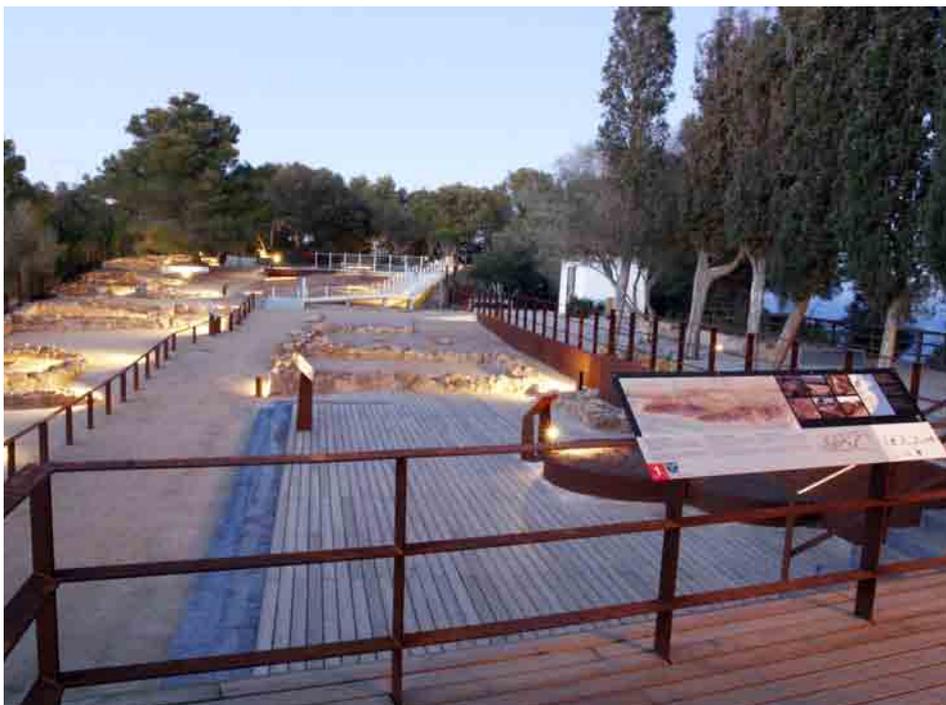


Fig. 4.56 - Palafrugell, Sant Sebastià de la Guarda: illuminazione serale e pannelli illustrativi didattici.

sec. II d. C., con una superficie totale di 1.950 m<sup>2</sup>.

Per quanto riguarda la protezione degli scavi, una importante questione è stata quella di risolvere il problema dello smaltimento delle acque piovane, con la realizzazione di un buon sistema di canalizzazione. Si trattava di aumentare il consolidamento di alcune zone, secondo le prescrizioni archeologiche basate sull'utilizzazione di pavimentazione asciutta o di piattaforme di legno, di strutture comunque reversibili in modo da non compromettere l'esecuzione di scavi futuri. Un altro problema riguardava la protezione dalle erbe infestanti; per tal motivo è stata concepita l'idea di porre sul terreno uno strato di un materiale geotessile coperto da uno strato di ghiaia di circa cm 10. Inoltre, sono state riviste le misure di sicurezza correggendo l'altezza della ringhiera esistente sul pendio e rinforzando il muro perimetrale con la collocazione di una maglia elettrosaldata.

Relativamente ai percorsi per i visitatori, anche in questo sito, come in quello di *Sant Sebastià de la Guarda*, è stato creato un percorso perimetrale con diversi punti di sosta, sufficientemente separati per la fruizione di gruppi di visitatori distinti. Queste zone sono state concepite per le visite guidate e sono situate in luoghi strategici per la comprensione dei diversi ambienti della villa, quali le terme, i laboratori e gli ambienti signorili.

Per distinguere gli spazi, come a *Pla de Palol*, sono stati utilizzati strati di ghiaia di differente colorazione. Il tema principale del progetto è stato quello di *mettere in scena* il percorso dell'acqua, dal *Ninpheum* ricostruito, alla piscina, fino al canale dove la presenza dell'acqua viene simulata tramite l'utilizzazione di placche di vetro appositamente collocate in alternanza a porzioni di vetro di colore azzurro. Notevole è il trattamento della pavimentazione della piscina: è stata collocata una particolare *texture* realizzata con frammenti di policarbonato azzurro. Un sistema illuminante,

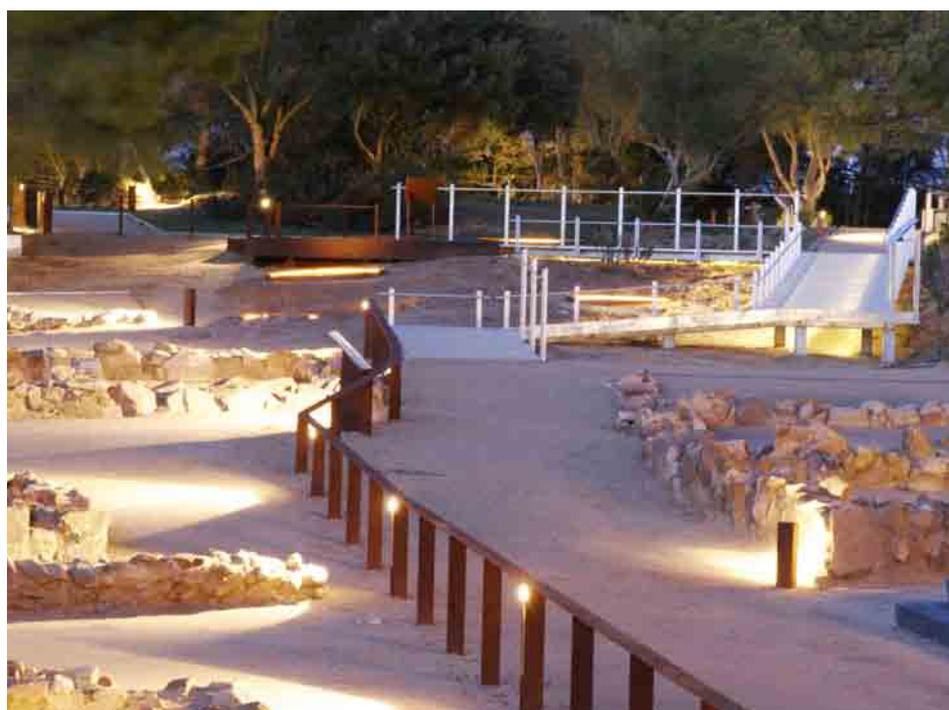


Fig. 4.57 - Palafrugell, Sant Sebastià de la Guarda: l'illuminazione è indicativa di una funzione.

costituito da tubi ondulati e opportunamente intrecciati, illumina l'acqua della piscina, che prende il colore del fondale. L'acqua sembra scorrere direttamente dal *Ninpheum* ma, in realtà, è l'effetto dovuto ai tubi luminosi a simulare un percorso ben definito fino al canale; e proprio in prossimità del canale, l'intensità della luce subisce variazioni, donando la visione suggestiva del movimento costante dell'acqua<sup>8</sup>.

Per concludere, è da rilevare che questi interventi dimostrano come sia forte l'intenzione di raggiungere una simbiosi fra il lavoro del tecnico e quello dell'archeologo, simbiosi dalla quale emergono molti e nuovi interessanti modi di ragionare sulle strategie per un intervento di qualità in un'area sensibile, come un sito archeologico. Fondamentale è percorrere la stessa direzione nel raggiungimento del risultato atteso: fornire una buona comprensione dell'archeologia a un vasto pubblico non specializzato, garantendo attività didattico-educative, perché l'archeologia possa essere una ricchezza accessibile a tutti<sup>9</sup>.

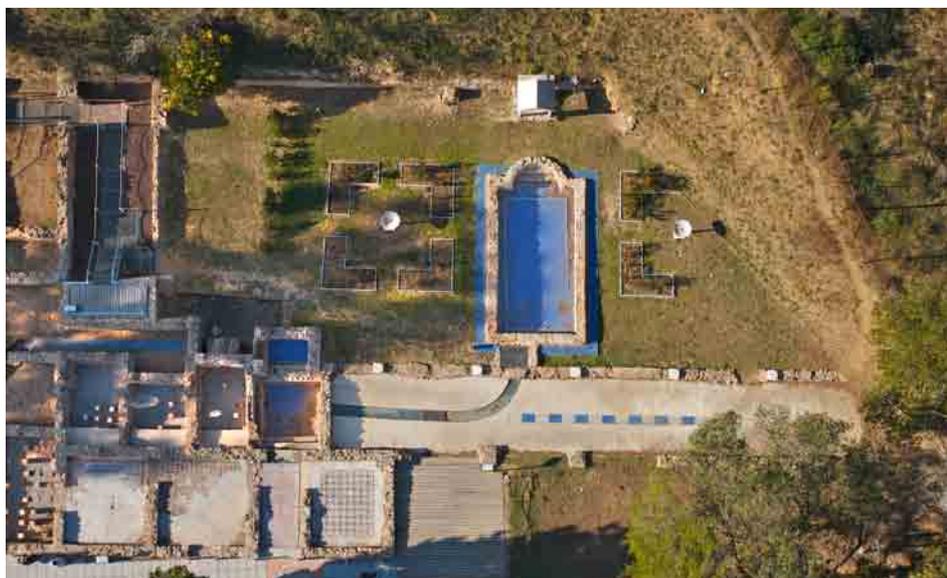
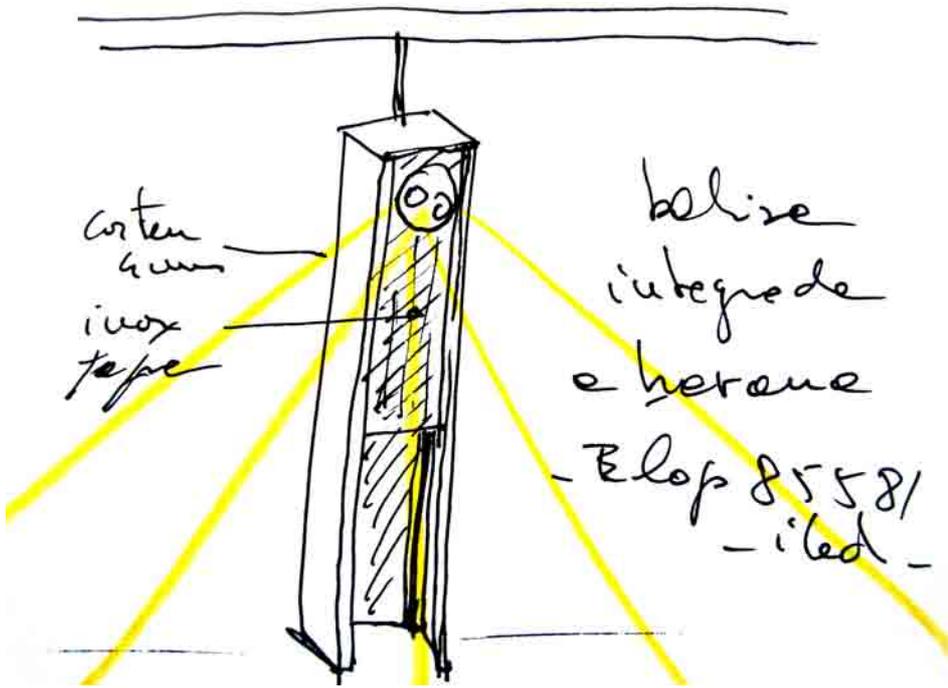


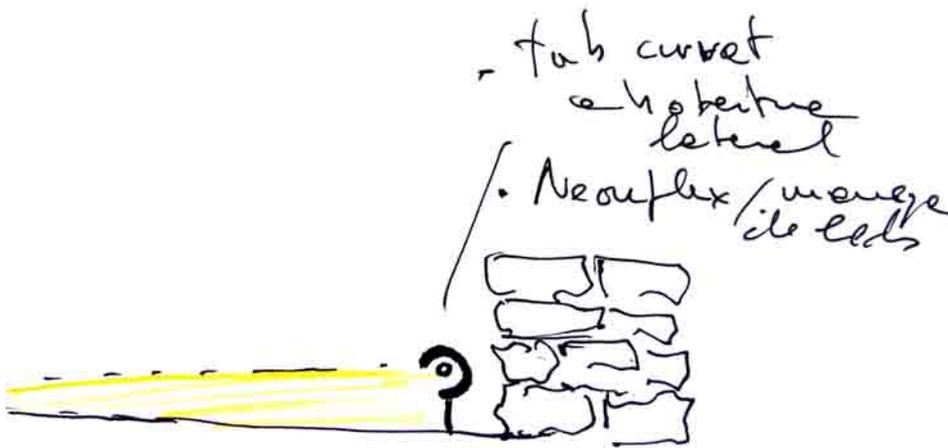
Fig. 4.58 - Tossa de Mar, Villa Romana di Les Ametters (a,b).



*Fig. 4.59 - Vista del Ninpheum (a) e particolare della piscina, con i cristalli di colore azzurro sul fondo (b).*



a



ESTRUTTURE ARQUEOLOGICHE

b

Fig. 4.60 - Schizzi degli impianti d'illuminazione utilizzati per il sito di Sant Sebastià de la Guarda e per la Ciutadella de Roses (a,b).

#### 4.5.1 La Ciutadella de Roses



Fig. 4.61 - Veduta della Ciutadella de Roses.

Roses è una città mediterranea della Catalogna, con una notevole tradizione turistica e marinara, situata in fondo al golfo omonimo, al riparo dai venti del Nord e dell'Est, nell'estrema propaggine pirenaica della Serra de Roses, in un ambiente naturale unico, a Nord della Costa Brava, a 65 km da Girona e a 160 km da Barcellona<sup>10</sup>. Il sito su cui sorge la città attesta l'importanza della posizione geografica, tanto che *Roses* è stata meta ambita dai diversi popoli, nel corso dei secoli.

*L'età greca e romana* - Le sue origini risalgono, secondo una leggenda, al sec. VIII a. C con l'arrivo del popolo dei *Rodii* che si stabilirono nella località cui dettero il nome di *Rhoda* ma, in realtà, non c'è alcuna testimonianza di una presenza ellenica anteriore al sec. V a. C.: i ritrovamenti archeologici risalgono tutti al sec. IV e al sec. III a. C.<sup>11</sup> e, con ogni probabilità, anche questa città, come *Empùries*, doveva essere una fondazione *massaliota*, come ci tramanda Strabone<sup>12</sup>.

*Rhoda*, a giudicare dai ritrovamenti archeologici che iniziarono a venire alla luce solo negli anni Sessanta, era meno estesa e meno popolosa di *Empùries*, ma dovette conoscere anch'essa un periodo di grande prosperità, a giudicare dalle emissioni monetarie della seconda metà del sec. IV a. C. e della prima metà del secolo successivo, fra le più pregiate della *Iberia* preromana<sup>13</sup>. Nel corso del sec. III a. C., *Rhoda* cadde sotto la dominazione di *Empùries*, come ci è testimoniato dalla sostituzione delle sue monete con quelle della vicina città ellenica<sup>14</sup>. Negli ultimi decenni del sec. III a. C.

fino al sec. V, *Rhoda* venne occupata dai Romani che, a differenza dei Greci, avevano imposto condizioni di vita più restrittive. Gli scarsi ritrovamenti di questo periodo lasciano presupporre la modesta importanza che doveva rivestire *Rhoda* sia in epoca repubblicana che imperiale, dato che non è stata trovata traccia di edifici pubblici e di culto.

*L'età medievale e moderna* - Dopo la caduta dell'Impero Romano d'Occidente, si insediarono sul luogo i Visigoti che dominarono la regione fra il sec. V e i primi decenni del sec. VIII. L'occupazione araba nel sec. VIII fu di breve durata, come per tutta la Catalogna settentrionale, e già in epoca carolingia la zona di Roses entrò a far parte della Marca hispanica. Il rinnovamento culturale e religioso iniziò in quel periodo e si concretizzò successivamente con la costruzione del *Monastero di Santa Maria* di cui resta la Chiesa del 1022, in stile romanico lombardo.

La *Ciudadella* è una costruzione militare di pianta pentagonale del sec. XVI, che comprendeva sia la città antica che l'abitato medievale. In quest'area, estesa circa m<sup>2</sup> 135.000, si trovano le storiche vestigia della città di Roses. Il luogo in cui sorge la *Ciudadella* gode di una posizione strategica interessante, dato che la baia è un magnifico porto naturale molto importante dal punto di vista commerciale. Realtà, questa, che giustifica l'insediamento di diverse civiltà nel corso dei secoli. I resti di questi insediamenti accumulati sul sito hanno acquistato un valore archeologico tale che la *Ciudadella* è, oggi, un monumento unico e originale.

I primi scavi hanno avuto inizio nel 1916 e, da questa data in poi, diversi ricercatori del Paese hanno lavorato al fine di evidenziare l'importanza dei vari reperti archeologici ritrovati. Sebbene gli interventi siano stati attuati nel sito in un modo discontinuo, mettendo a repentaglio la conservazione di queste testimonianze, le indagini condotte hanno portato a risultati ve-

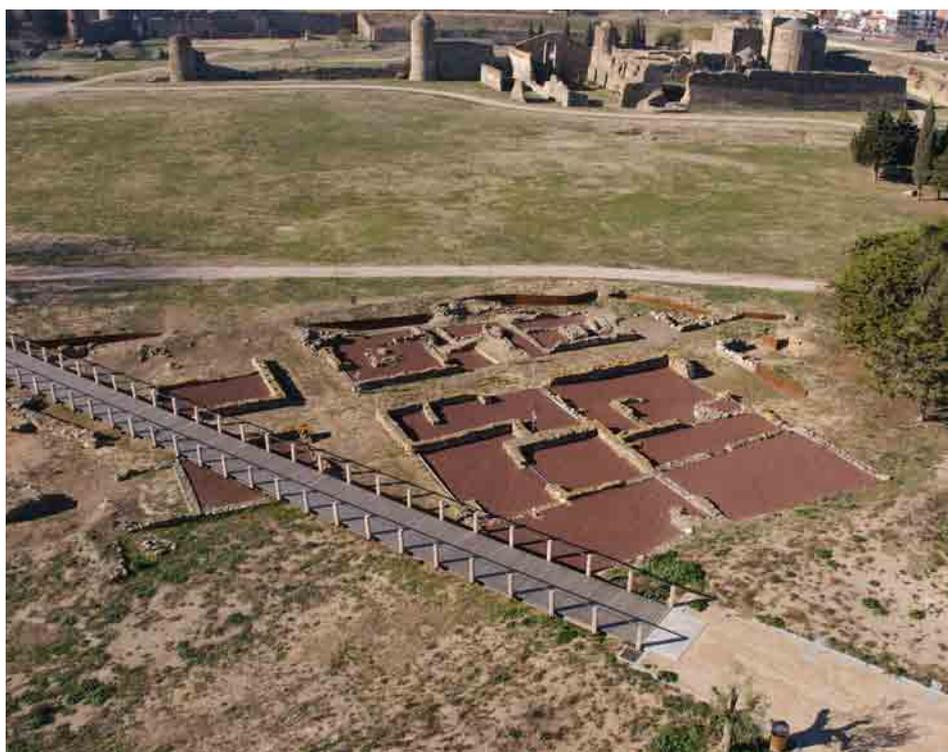


Fig. 4.62 - Ciudadella de Roses: resti dell'insediamento greco.

ramente significativi. Sono stati investiti impegno e denaro, sia da parte delle istituzioni pubbliche che da parte dei cittadini, al fine di indagare sulla storia e sull'archeologia della *Ciudadella*, offrendo al pubblico la possibilità di conoscere e divulgare le radici di questa splendida città.

All'inizio del sec. XX la *Ciudadella* non era altro che "un mucchio di rovine" all'ingresso della città di Roses. La speculazione mise in pericolo i resti degli antichi insediamenti, ma grazie all'interesse e all'impegno degli archeologi, il Monumento è stato salvato dalle opere di demolizione ed il sito è diventato un parco archeologico. Si può affermare che il Patrimonio archeologico rappresenta un valore economico molto importante per la comunità Nord-catalana.

Meritano particolare menzione Pere Bosch Gimpera<sup>15</sup> dell'*Istituto di Studi Catalani*, e Joachim Folch i Torres<sup>16</sup>, del *Consiglio del Museo*, fra i primi archeologi che hanno lavorato sul sito. Successivamente, vennero riprese le attività di scavo, dirette da Francesc Riurò della *Commissione del Patrimonio Artistico e Archeologico*<sup>17</sup>. Qualche anno dopo, si occuparono dell'area gli archeologi Pere de Palol e Miquel Oliva i Prat, i quali, con dedizione e caparbità, sotto la Direzione del *Servizio Tecnico di Indagini Archeologiche* di Girona, hanno ottenuto che il sito della *Ciudadella* non venisse mai urbanizzato e fosse, quindi, salvato da qualsiasi intervento di demolizione<sup>18</sup>. Dopo questi anni difficili, Joan Miquel Oliva e Joan Maluquer de Motes, dell'Università di Barcellona, continuarono a lavorare con più impegno ed entusiasmo<sup>19</sup>.

Il 23 febbraio 1961 la *Ciudadella* è stata dichiarata *Monumento Storico Artistico Nazionale*. Tuttavia, dovettero passare più di venti anni perchè la proprietà della fortezza tornasse di dominio pubblico, attraverso l'acquisto, da parte del Governo, di una parte del sito che era di proprietà privata.

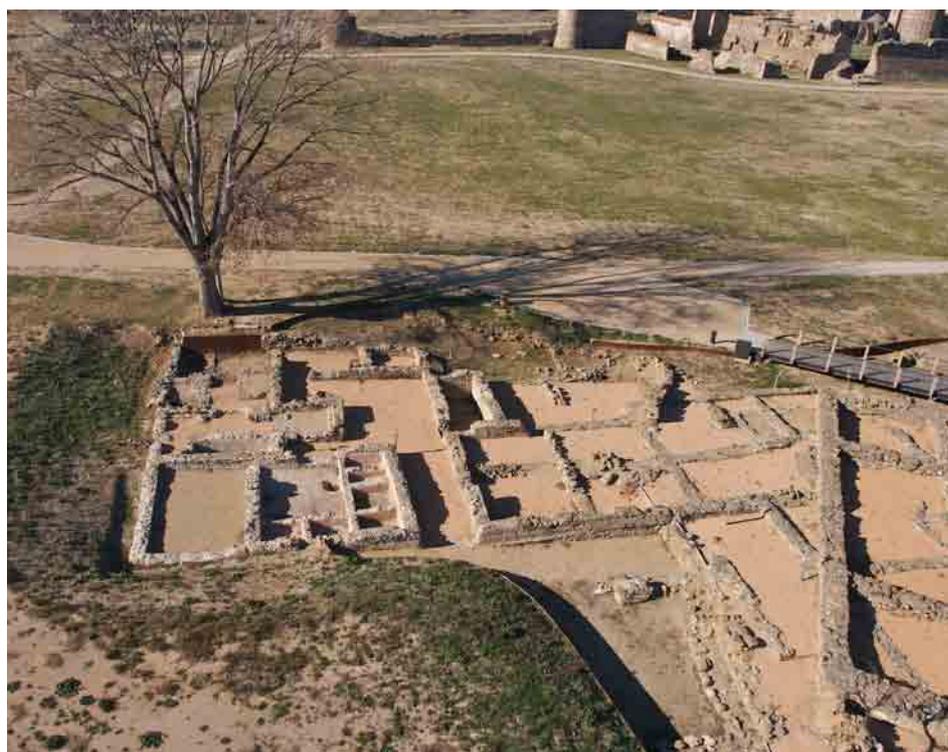


Fig. 4.63 - Ciudadella de Roses: resti dell'insediamento romano.

Verso la metà degli anni Settanta, venne introdotto il metodo archeologico moderno, reso possibile dal lavoro della équipe di ricercatori del *Servizio Tecnico*, Aurora Martín e Javier Nieto, e di Josep Nolla, dell'Università di Girona<sup>20</sup>. Nel Luglio 1993 venne approvato il nuovo *Piano per gli Interventi* nella *Ciudadella de Roses*, in cui vengono stabilite nuove linee di ricerca nell'area archeologica. Da quel momento si apre una nuova fase di scavi sul sito, con il sostegno istituzionale del *Servizio di Archeologia* e di *Generalitat* della Catalogna, del *Consiglio Provinciale* di Girona e della stessa città di Roses<sup>21</sup>.

#### 4.5.2 - Interventi - Il Museo de la Ciudadella de Roses

La *Ciudadella de Roses* è un Monumento che fa parte, dal 1961, del Patrimonio dei Beni Culturali d'Interesse Nazionale. Gli interventi di musealizzazione della *Ciudadella* comprendono una serie di attività finalizzate ad accrescere la conoscenza storica, garantendo la conservazione dei luoghi e la realizzazione di attività per la fruizione<sup>22</sup>.

Pertanto, è stato importante analizzare nuove linee metodologiche in termini di organizzazione, considerando lo sviluppo di nuovi progetti scientifici adeguati alle finalità degli interventi sul patrimonio archeologico. Per tal motivo, l'intervento nella *Ciudadella* riguarda la creazione di un vero e proprio spazio culturale all'interno del perimetro di quello che è conosciuto come *El Museu de la Ciudadella de Roses*, che ha aperto le porte il 15 maggio 2004, con l'intento di raccontare la storia, presentando le testimonianze delle antiche civiltà.

All'interno della *Ciudadella* sono state definite le seguenti aree:

a) *Area archeologica* - Qui la ricerca archeologica è costante. L'itinerario completo e visivamente segnalato permette di conoscere i diversi insediamenti storici in questo sito attraverso i resti conservati dal sec. IV a. C al sec. XX.

b) *Area pubblica* - Qui il visitatore dispone di uno spazio per il tempo libero dove passeggiare in un'area tranquilla nel silenzio più assoluto e approfittare della zona *wi-fi* o più semplicemente, godere di un'incomparabile panorama.

c) *Sala espositiva* - È uno spazio moderno, polivalente che, con una programmazione equilibrata e coerente, permette l'esposizione di diverse discipline artistiche e presentazioni didattiche, orientate verso un pubblico ampio.

d) *Museo di storia* - Qui si trovano reperti archeologici, testi, foto, stampe, modelli interattivi, proiezioni audiovisive che facilitano l'immersione nella storia e nella cultura di *Roses*, dalla preistoria all'epoca più recente.

e) *Spazio scenico* - La cittadella offre un quadro unico al mondo che può diventare la scena ideale di concerti, spettacoli di danza, e diversi tipi di rappresentazione.

Il progetto di allestimento e illuminazione è stato curato dalla società *Aspecte*<sup>23</sup>, diretta dall'ingegner Martiría Figueras<sup>24</sup>: si è indagato sulla com-

plexità e la diversità della storia di *Roses*, avviando un progetto ambizioso, il cui scopo è stato quello di offrire a residenti e visitatori una prospettiva esauriente. Il progetto offre la possibilità di rivelare la storia della città di *Roses* attraverso la presentazione delle sue stratificazioni storiche, seguendo un itinerario educativo che percorre sei sezioni: le origini, la zona degli insediamenti greci, la zona degli insediamenti romani, il Monastero, il borgo medievale e la città moderna.

Fare una passeggiata all'interno della fortezza è una continua scoperta perché offre la possibilità di godere, insieme con la visione delle rovine, di un panorama magnifico, sia all'interno che all'esterno del recinto. Inoltre, la creazione di percorsi sopraelevati ha reso più semplice il passaggio dei visitatori alla zona archeologica, limitandone nel contempo l'accesso diretto sulle rovine. L'interesse di documentare le origini di *Roses* greca ha lasciato il posto, dopo più di ottanta anni di ricerca, all'approfondimento sui vari insediamenti storici trovati all'interno della *Ciudadella*: dalla fondazione a oggi, praticamente, questa fortificazione si presenta come un sito *multistratificato*, dove i resti archeologici di epoche differenti si sovrappongono nello spazio e nel tempo<sup>25</sup>.

È innegabile che questa sovrapposizione, registrabile nella maggior parte degli scavi, di strutture prodotte nelle diverse fasi storiche, gli stessi processi di distruzione causati dal tempo e dalle attività umane, lo stesso scavo archeologico e molti altri fattori comportino, spesso, grandi o talvolta insormontabili difficoltà nella lettura, soprattutto da parte di un pubblico non specializzato. Ed è proprio per una vasta tipologia di pubblico che si è cercato di operare, ricercando le strategie più utili alla comprensione del sito, attuabile con l'osservazione diretta. Così l'ingegnere Figueras, nell'allestimento e nella illuminazione del sito della *Ciudadella*, ha cercato di favorire l'interazione fra luogo e visitatori, cercando di minimizzare i rischi. Sono



Fig. 4.64 - *Ciudadella de Roses*: resti dell'abitato medievale. Lungo il percorso vi è un sistema d'illuminazione temporaneo.

stati, perciò, utilizzati materiali capaci di catturare l'attenzione del visitatore, e allo stesso tempo, tali da permettere di leggere il sito storico, descrivendone le epoche, le funzioni o le attività del passato, senza danneggiarlo. Ciò è stato ottenuto attraverso strategie in cui sono state valutate le diverse caratteristiche dei materiali, le differenze dei colori ed altri "elementi di comunicazione".

L'illuminazione singolare e innovativa, grazie all'uso di fonti illuminanti di luce fredda, a *led RGB*, che non provocano emissioni nocive per le rovine, consente di riconoscere i resti degli insediamenti, di generare atmosfere, attraverso giochi visivi e differenti colorazioni, producendo sul visitatore suggestioni sensoriali che non possono non affascinarlo ed incantarlo. Le sovrapposizioni storiche della *Ciudadella di Roses* sono diventate i segni dell'identità di una città oggi culturalmente attiva che, lentamente, con attenzione, entusiasmo e innovazione, ha recuperato la sua storia e viene presentata nel migliore dei modi ai cittadini e ai visitatori. A metà del percorso, la sala multimediale prevede proiezioni che integrano il contenuto dei pannelli espositivi e dei modelli. Le proiezioni utilizzano tecnologie che impiegano suoni e immagini ad alta definizione per descrivere meglio questo viaggio spazio-temporale.

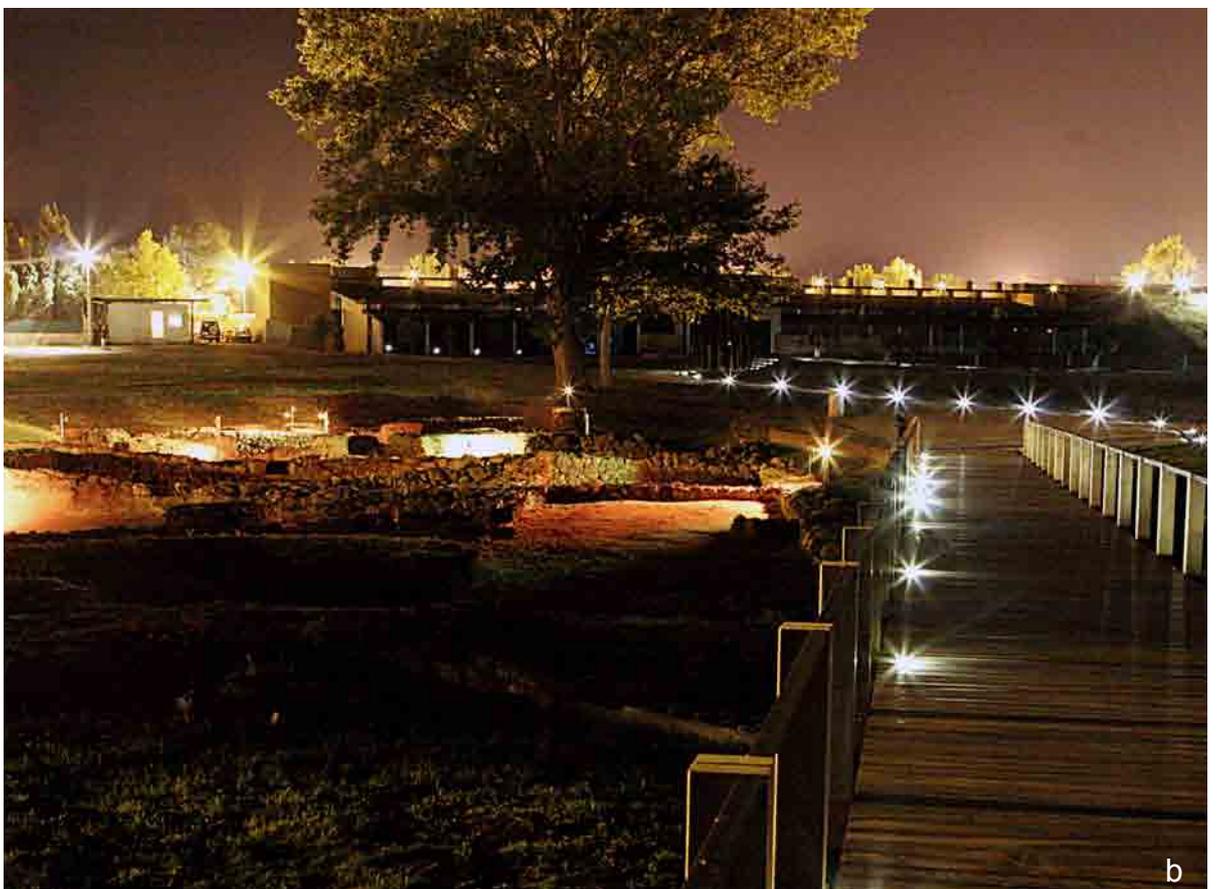
Martirià Figueras sostiene che «Il paesaggio di Roses contiene diversi "paesaggi nel paesaggio", la cui percezione e interpretazione apre la mente a un dialogo aperto e trasversale, che li fa sentire propri. Questa visione genera pensieri e ipotesi creative e permette di lavorare su scale diverse. Il risultato finale consente al visitatore di integrarsi con l'ambiente e lo fa sentire proiettato in quel contesto storico. Il raggiungimento di questo obiettivo è il più grande piacere personale per un ingegnere progettista di giardini». L'area archeologica della *Ciudadella* è divenuta luogo ricco di sensazioni in attesa di essere scoperte, come hanno fatto i primi coloni oltre tremila anni fa<sup>26</sup>, un luogo in cui il godimento della natura, la cultura e le tradizioni rappresentano un privilegio accessibile a tutti.

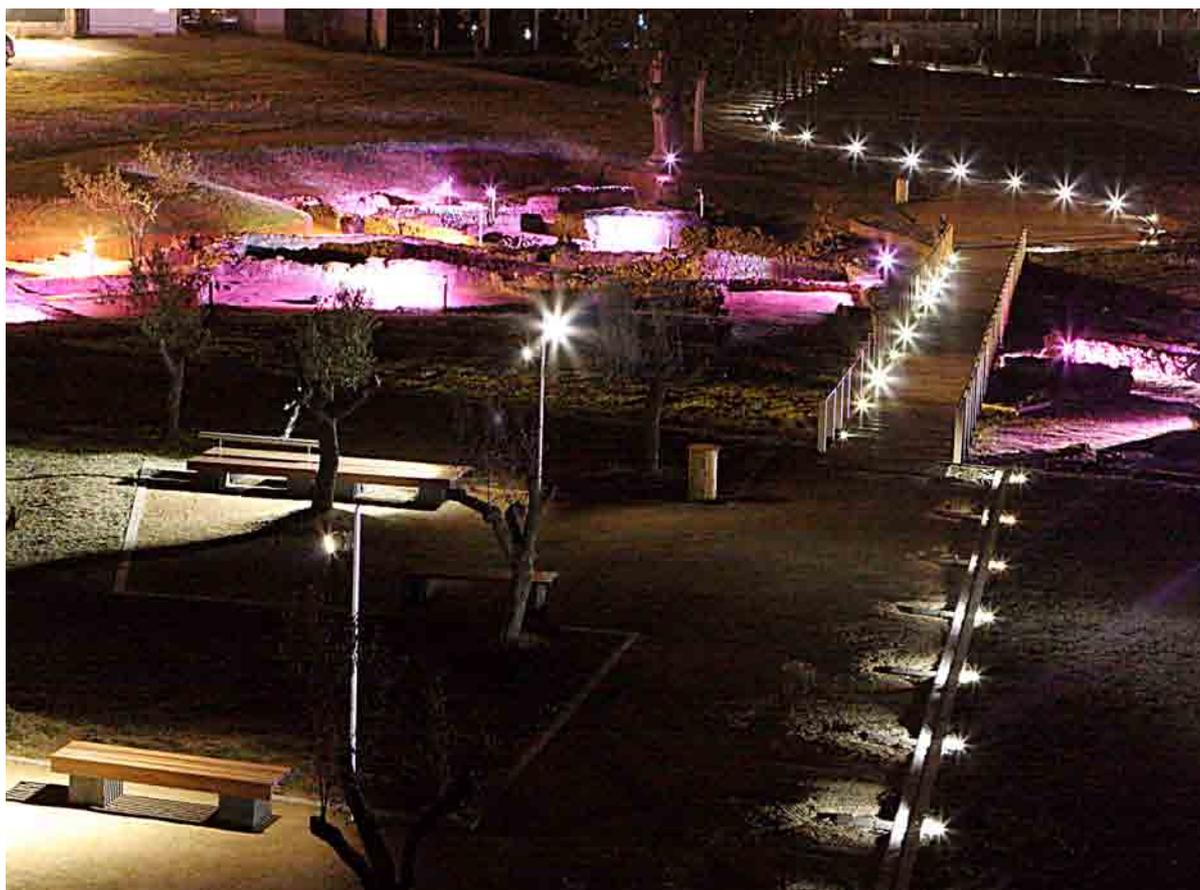


Fig. 4.65 - Ciudadella de Roses: resti dell'abitato medievale.

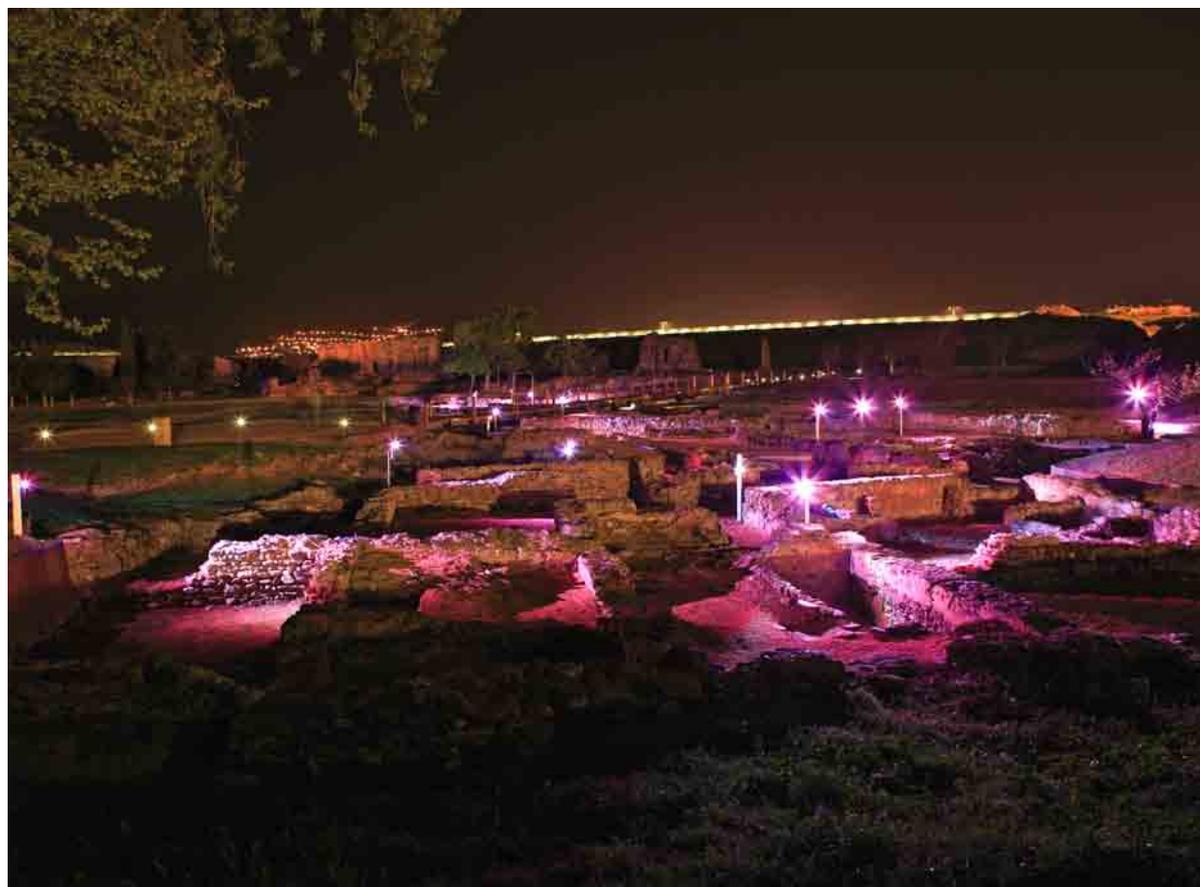


*Fig. 4.66 - Veduta del percorso (a) e della pedana di legno, illuminata con fibre ottiche (b).*





*Fig. 4.67 - Veduta dell'insieme, illuminato con sorgenti led rgb.*





*Fig. 4.68 - Veduta dei percorsi, con, in primo piano, i sistemi d'illuminazione con sorgenti led rgb.*



## NOTE

<sup>1</sup> RUDOLPH ARNHEIM, *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milano 1962.

<sup>2</sup> La *Aspecte* è una società, con sede a Banyoles, costituita il 2 aprile 1991. Attualmente diretta dall'ing. *Martirià Figueras*, dispone di un *team* multidisciplinare di tecnici professionisti, esperti nella progettazione e gestione di spazi verdi. La società è specializzata nel settore del paesaggio, mentre si sta evolvendo con la creazione di nuovi dipartimenti specializzati nella progettazione del paesaggio.

<sup>3</sup> CARLOS DIAZ, HUG PALOU e ANNA MA PUIG, *La Ciutadella de Roses*, “Quaderns de la Rivista de Girona”, n. 33 (2004), Palai Arts Gràfiques, SL Girona.

<sup>4</sup> MICHAEL BAXANDALL, *Exhibiting intention: some Preconditions of the Visual Display of Culturally Powerfull Objects*, in KARP I., LAVINE S. D., *Exhibiting Cultures: the Poetics and Politics of Museum Display*, Smithsonian Institute Press, Washington & London 1991.

<sup>5</sup> JOSEP BURCH, JOAN LLINÀS e JOSEP MARIA NOLLA, *Excavacions arqueologiques a les viles romanes de Pla de Palol, l'Hort d'en Bach i sez Alzines*, Generalitat de Catalunya. Servei d'Arqueologia, Barcellona 2002, pp. 229 - 236.

<sup>6</sup> ÁNGEL MONTENEGRO, J. M. BLÁZQUEZ, D. RUIZ MATA, J. M. GARCÍA CANO, ÁNGEL INIESTA, GUILLERMO FATÁS, MANUEL SALINAS, MAURICIO PASTOR, *Historia de España vol.II, Colonizaciones y formación de los Pueblos prerromanos (1200-218 a.C.)*, Gredos S.A., Madrid 1998, p. 196.

<sup>7</sup> Dalla Sintesi del “Adequaciò o ordenaciò de l'ús public del poblat iberi de Sant Sebastià de la Guarda, Far de Sant Sebastià i T.M Palafrugell”, della società *Aspecte*, Banyoles.

<sup>8</sup> Dalla sintesi del “Projecte d'adequaciò de la zona arqueològica Villa Romana Dels Ametllers de Tossa”, redatto su richiesta del Consiglio di Tossa in accordo con il Dipartimento di Archeologia dell'Università di Girona.

<sup>9</sup> L'autrice di queste note è stata in Catalogna dal 5 al 15 luglio 2010 e ha avuto modo di conoscere e di parlare direttamente con le persone che si sono occupate della musealizzazione dei siti archeologici studiati nel presente capitolo. Per tal motivo porge i propri ringraziamenti a Josep Burch, docente di archeologia dell'Università di Girona, all'ingegnere paesaggista Martirià Figueras, all'architetto Lluís Prat della società *Aspecte* di Banyoles e all'ingegnere illuminotecnico Juan Emo, di Barcellona.

<sup>10</sup> CARLOS DIAZ, HUG PALOU e ANNA MA PUIG, *La Ciutadella de Roses*, “Quaderns de la Rivista de Girona”, n. 33 (2004), Palai Arts Gràfiques, SL Girona.

<sup>11</sup> ÁNGEL MONTENEGRO, JOSÉ-MARÍA BLÁZQUEZ, DIEGO RUIZ MATA, JOSÉ MIGUEL GARCÍA CANO, ÁNGEL INIESTA, GUILLERMO FATÁS, MANUEL SALINAS, MAURICIO PASTOR, *Historia de España vol.II*, cit. p. 210.

<sup>12</sup> Strabone, *Geografia. Iberia*. (ΓΕΟΓΡΑΦΙΚΑ) Libro III, 4, 8, traduzione e note a cura di Anna Maria Biraschi, 1996.

<sup>13</sup> Secondo A. Montenegro Duque «Sus hermosas monedas de plata originaria de fines del siglo IV figuran entre las mejores producciones artísticas giegas y fueron imitadas durante varios siglos por gente de uno y otro lado del Pirineo» (Le sue belle monete d'argento originario figurano fra le migliori produzioni artistiche greche e furono imitate, per lunghi secoli, da genti stanziate nei due versanti dei Pirenei). Cit. in A. MONTENEGRO DUQUE, *Historia de España, Edad Antigua, I, España prerromana*, Gredos S.A., Madrid 1972, p. 433.

14. ÁNGEL MONTENEGRO DUQUE, *Historia de España, Edad Antigua, I, España prerromana*, Editorial Gredos S.A, Madrid 1972, pag. 433.

15. PERE BOSCH-GIMPERA, *Etnología de la península ibérica*, Barcellona, 1932.

16. Joaquim Folch i Torres (Barcellona, 1886 - Badalona, 1963) è stato uno scrittore, pittore, curatore di musei, storico e critico d'arte, specializzato in storia dell'arte catalana. Ha studiato con Puig Cadafalch presso l'*Istituto di Studi Catalani*. In qualità di Direttore Generale del *Museo d'Arte di Barcellona*, tra il 1920 e il 1939, ha condotto alcune campagne intense per il recupero degli affreschi delle chiese romaniche dei Pirenei, aragonesi e catalane, che erano stati venduti a collezionisti stranieri. Il risultato di questo recupero si può vedere al Museo Nazionale di Arte Catalana. Ha inoltre acquisito diverse opere di Marian Fortuny a Parigi. È stato consulente artistico di Francesc Cambo e Damian Mateu. È stato nominato membro della *Real Academia de Bellas Artes de Sant Jordi*.

<sup>17</sup> XEVI PLANAS, *Francesco Riuro, El padre de la arqueología gerundense*, "Revista de Girona", n. 179 (1996), Girona, pp. 22 - 27.

<sup>18</sup> PERE DE PALOL, *Roses de la antigüedad a la edad Media*, "Revista de Girona" n. 31 (1965) Girona, pp. 23 - 33.

<sup>19</sup> JOAN MALUQUER, *En torno a las fuentes griegas sobre el origen de Rhode*, "Symposio de colonizaciones", Barcellona 1971, pp. 125 - 138.

<sup>20</sup> AURORA MARTIN, F. XAVIER NIETO, JOSEP NOLLA, *Excavaciones en la Ciudadela de Rosas. Campanãs 1976 - 1977*. Servei Tecnici d'Investigacions Arqueològiques de Girona, Serie monogràfica n.2, Girona 1979, pp. 366 - 369.

<sup>21</sup> CARLOS DIAZ, HUG PALOU e ANNA MA PUIG, *La Ciutadella de Rosas*, cit. pag. 9.

<sup>22</sup> MASSIMO MONTELLA, *Musei e beni culturali: verso un modello di governance*, Milano 2003.

<sup>23</sup> Sito ufficiale della società *Aspecte*.

<sup>24</sup> Martirià Figueras è socio fondatore e manager di Aspecte Paisatge s.l.u. È ingegnere tecnico specializzato nel paesaggio. Ha diretto diversi progetti di riqualificazione dei siti archeologici della provincia di Girona.

<sup>25</sup> JOSEP BURCH, MARTIRIA FIGUERAS, «Nous criteris en l'adequació de jaciments arqueològics. Alguns exemples de les comarques de Girona», II Congrés Internacional sobre museïtzació de jaciments arqueològics, Barcellona 2003, pp.130-134.

<sup>26</sup> NARCISO DIAZ I ROMANACH, *Roses. Una vila amb historia*. Anjuntament de Rosas, Rosas 1991.

