

ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITA' DI BOLOGNA
SEDE DI CESENA
FACOLTA' DI ARCHITETTURA
"Aldo Rossi"



CORSO DI LAUREA SPECIALISTICA A CICLO UNICO IN ARCHITETTURA

PROGETTO PER UN
MUSEO
E
PARCO ARCHEOLOGICO
A
VERUCCHIO



MAV

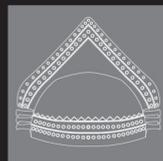
Tesi in
COMPOSIZIONE ARCHITETTONICA

Relatore:
Prof. Arch. FRANCESCO SAVERIO FERA
Correlatore:
Prof. ELENA RODRIGUEZ

Presentata da:
GIOVANNI BASCHETTI

SESSIONE III
ANNO ACCADEMICO 2010/2011

SOMMARIO



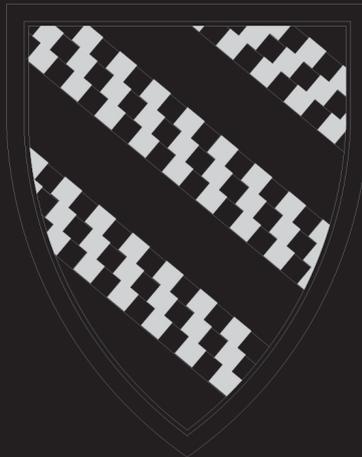
SOMMARIO	0
INTRODUZIONE	5
VERUCCHIO	13
INQUADRAMENTO TERRITORIALE	15
NOTE SULLA STORIA DELLA CITTÀ	16
VERUCCHIO IN ETÀ VILLANOVIANA	19
PERIODO ROMANO	19
PERIODO ALTOMEDIOEVALE	21
IL MEDIOEVO E LA SIGNORIA DEI MALATESTA	22
SECOLI XV, XVI E XVII	25
DALL'OTTOCENTO AI GIORNI NOSTRI	26
VERUCCHIO E I VILLANOVIANI	29
CENNI SULLA CIVILTÀ VILLANOVIANA	31
I VILLANOVIANI NELL'ITALIA CENTRO-ORIENTALE	33
I VILLANOVIANI A VERUCCHIO	35
LE NECROPOLI VERUCCHIESI	37
NECROPOLI LAVATOIO - CAMPO DEL TESORO	38
NECROPOLI SELVE GROSSE, MORONI-SEMPRINI	40
NECROPOLI LE PEGGE	42
NECROPOLI LIPPI	44
IL MUSEO CIVICO ARCHEOLOGICO DI VERUCCHIO	47
IL PERCORSO ESPOSITIVO	53
SALA DEGLI ANTENATI	56
SALA DEGLI ARMATI	56
SALA DEL MANTELLO	57
SALA DEL TRONO	58
SALA DELLA TESSITRICE	59
SALA DELLE AMBRE	59
SALA NUOVI SCAVI	60
SALA DELL'AREA SACRA	60

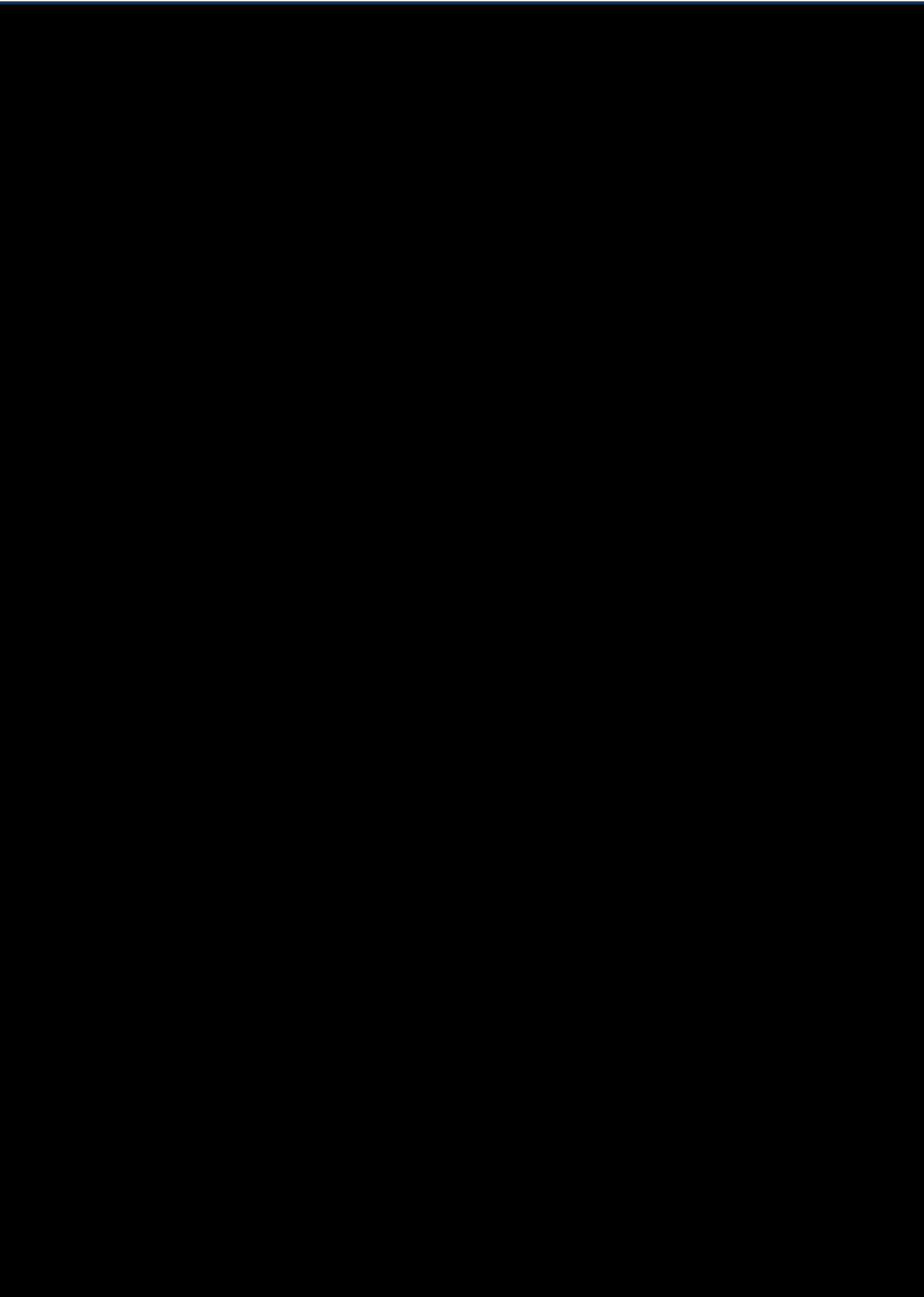
I PARCHI ARCHEOLOGICI	61
DEFINIZIONE	63
CENNI SULLA NASCITA DEI PARCHI ARCHEOLOGICI	65
L'ARCHEOLOGIA SPERIMENTALE E I PARCHI ARCHEOLOGICI	69
I PARCHI ARCHEOLOGICI E IL CONTESTO	71
ALCUNI CASI STUDIO	76
PARCO ARCHEOLOGICO E MUSEO ALL'APERTO TERRAMARA DI MONTALE - MODENA	76
IL MUSEO DELLE PALAFITTE DI UNTERUHLINGEN - GERMANIA	79
SZAZHALOMBATTA - "MATRICA" MUSEUM E REGESZETI PARK - UNGHERIA	83
MUSEOLOGIA E MUSEOGRAFIA	87
MUSEOLOGIA E MUSEOGRAFIA	90
L'ESEMPIO ITALIANO	92
FRANCO ALBINI E I TRE MUSEI GENOVESI	94
CARLO SCARPA, MUSEI E ALLESTIMENTI	104
BBPR E L'ESEMPIO DEL CASTELLO SFORZESCO DI MILANO	112
ARCHITETTURA E ARCHEOLOGIA	117
MUSEO SULLE ROVINE ROMANE, COIRA, SVIZZERA. PETER ZUMTHOR, 1985-86.	120
MUSEO PROVINCIALE DI ARCHEOLOGIA E BELLE ARTI DI ZAMORA, SPAGNA. MANSILLA & TUÑÓN ARQUITECTOS, 1992-1996.	125
MUSEE DE LA CIVILISATION CELTIQUE - BIBRACTE, FRANCIA. ATELIER FALOCI, 1996.	132
IL MUSEO TECNOLOGICO-MULTIMEDIALE	141
STUDIO AZZURRO	146
TAMBURI - TOKYO, "EMBRANCING INTERACTIVE ART", INTERNATIONAL COMMUNICATING CENTER, 2001	147
FABRIZIO DE ANDRE' - LA MOSTRA	148
ATELIER BRÜCKNER	152
UNIVERSE OF PARTICLES - CERN, GINEVRA, 2010	153
RAUTENSTRAUCH JOEST MUSEUM, ESPOSIZIONE PERMANENTE - COLONIA, 2010	155

IL PROGETTO	159
PREMESSA	161
IL RAPPORTO TRA ARCHITETTO E STORICO	161
IL PERCHÉ DI UN NUOVO MUSEO	162
LE LINEE GUIDA DEL PROGETTO	164
ARCHITETTURA E PAESAGGIO	166
I MATERIALI	169
I PERCORSI	171
PIAZZA 'NOVE MARTIRI' E TEATRO ALL'APETRO	173
IL MUSEO	175
PERCORSO MUSEOGRAFICO	178
PRESUPPOSTI	178
PIANO TERRA	179
PIANO INTERRATO	189
SALA PER MOSTRE TEMPORANEE	194
LA TECNOLOGIA A SERVIZIO DEL MAV	197
TOTEM INFORMATIVI E LA TECNOLOGIA NFC	198
IL PARCO ARCHEOLOGICO	200
CENTRO DI ACCOGLIENZA E SERVIZI	201
IL SISTEMA DEL VERDE E LA RICOSTRUZIONE DEL PAESAGGIO	202
LA CITTÀ DEI VIVI	204
IL CENTRO DI RICERCHE ARCHEOLOGICHE E I LABORATORI	210
BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE	215
VERUCCHIO	217
VILLANOVIANI E IL MUSEO ARCHEOLOGICO	218
I PARCHI ARCHEOLOGICI	222
IL MUSEO	224

I

INTRODUZIONE





Ma la città non dice il suo passato, lo contiene come le linee di una mano. Scritto negli spigoli delle vie, nelle griglie delle finestre, negli scorrimano delle scale, nelle antenne dei parafulmini, nelle aste delle bandiere, ogni segmento rigato a sua volta di graffi, seghettature, intagli, virgole¹

Calvino così parla di Zaira in *Le Città Invisibili* nella sezione dedicata a *Le città e la memoria*. Forse nessuno meglio di lui ci restituisce una visione del concetto di memoria all'interno di città. Il tema del passato, quindi della sua memoria, è argomento imprescindibile per la progettazione di un museo archeologico.

L'obiettivo di questa tesi è finalizzato alla realizzazione di un parco archeologico e di un nuovo museo archeologico che valorizzi i tesori del paese di Verucchio. Lo scopo ricercato è quello cogliere i frutti di tante campagne archeologiche svoltesi in questa terra per restituire visibilmente alla memoria, l'eccezionale patrimonio storico di epoca Villanoviana-Etrusca.

Parlare di archeologia significa, da sempre, indagare il tempo, la storia, e l'uomo. Dal momento in cui l'uomo riscopre il passato compie congiuntamente una revisione del presente e influenza il suo futuro. Le architetture che trattano il tema dell'archeologia riflettono su questioni ampie e complesse come la memoria storica, la salvaguardia e la rivitalizzazione delle risorse del territorio. Il museo, in particolare, è un tema architettonico privilegiato essendo esso una delle istituzioni fondamentali del mondo occidentale degli ultimi secoli. Il ruolo civile di un architetto, svolto all'interno della società, è maggiormente sollecitato quando si deve confrontare con una delle tipologie architettoniche di maggiore rilievo nella cultura moderna. Per questo è indispensabile acquisire una consapevolezza critica fondata sulla cultura e sulla conoscenza della realtà dei luoghi, con le sue ricchezze e contraddizioni, con le sue dinamiche e le sue risorse.

Come già anticipato l'operadistudio è incentratasul paeseromagnolo di Verucchio e sull'infinitamente grande patrimonio archeologico e paesaggistico che questa terra, situata nella bassa Valle del Marecchia, porta con se da migliaia di anni.

Verucchio si colloca nel panorama Italiano come uno dei più importanti siti archeologici di epoca Villanoviana-Etrusca. Esso vanta un passato glorioso in epoca protostorica, si parla del X-VI sec a.C. È un fatto assodato che questo luogo fu per lungo tempo il centro villanoviano predominante sulla costa nord adriatica. Motivo del suo splendore furono i fiorenti commerci legati all'Ambra. Il prezioso materiale giungeva fin dalle rive del mar Baltico per essere lavorato e poi commercializzato. Ancora oggi il paesaggio del piccolo comune del riminese conserva numerose tracce lasciate dalla popolazione villanoviana, visibili nelle numerose necropoli che sono state riportate alla luce.

¹ ITALO CALVINO, *Le Città invisibili*, Arnoldo Mondadori Editore, Milano, 2003, p.10.

Tutto il territorio della provincia di Rimini è ricco di testimonianze storico-artistiche di grande pregio, spesso poco note ai più. In modo particolare Verucchio è da considerarsi una piccola gemma, che racchiude in sé molti tesori e tante potenzialità ancora inesprese. L'obiettivo di questa opera di studio è quello di valorizzare il patrimonio esistente e di mettere a frutto gli sforzi delle amministrazioni locali, che negli ultimi anni hanno intrapreso un ambizioso e lungimirante programma culturale per rendere Verucchio uno dei centri archeologici e culturali di primo piano a livello regionale e nazionale.

Nell'ultima decade i maggiori sforzi economici si sono concentrati proprio sul museo archeologico, oggi collocato nell'ex convento dei frati agostiniani. Gli interventi non si sono limitati al solo restauro della struttura che ospita le sale espositive. Di fatto l'elenco delle opere svolte, per implementare il complesso museale, consta di diversi interventi svolti in fasi successive.

Di notevole importanza è stata l'opera che ha portato a deviare la strada provinciale originaria e alla realizzazione di una variante. Ciò ha permesso così di sgomberare una delle aree di maggiore interesse archeologico, dove i ritrovamenti sono stati più numerosi e fondamentali per le ricerche. La nuova strada provinciale, oltre ad avere apportato miglioramenti dal punto di vista dell'impatto paesaggistico, ha predisposto e ampliato l'area per nuovi scavi e indagini archeologiche.

Le nuove campagne di scavo, partite nel 2005, sono state effettuate da archeologi e giovani laureati e laureandi provenienti da ogni parte del mondo. I lavori sono stati ripresi giorno per giorno e trasmessi in streaming via web dalla privata Raytalk Wireless Professional. L'iniziativa, unica e pionieristica nel suo genere, ha permesso di seguire costantemente l'evoluzione degli scavi nei siti verucchiesi. Questa innovativa operazione ha avuto il merito di accrescere notevolmente l'interesse, sia della gente comune che di un pubblico specializzato, attorno al patrimonio storico-archeologico di Verucchio.

Andando ad analizzare nel particolare il Museo Archeologico attuale si può affermare, come la stessa Von Eles scrive, che: *"nel 1985 il restauro della struttura, la scelta dei contenuti e il progetto di allestimento abbiano camminato su strade almeno parzialmente autonome"*². Con i restauri e l'ampliamento dell'esposizione museale, avvenuti nel 1995, si è notevolmente migliorato ed arricchito l'allestimento museale. Purtroppo però si è scartata l'ipotesi di ripartire da zero e di ripensare ad nuovo progetto museologico e museografico, per evitare principalmente uno spreco di fondi.

La pur splendida cornice del complesso di S. Agostino ha dunque imposto scelte museografiche non del tutto attinenti alle necessità dei reperti in possesso del Museo Civico. Queste scelte sono determinate dall'assetto spaziale della struttura del monastero di S. Agostino. Gli ambienti, restaurati

² PATRIZIA VON ELES (a cura di), *Museo Civico Archeologico. Verucchio, Seconda edizione Riveduta e aggiornata*, Sistema dei Musei della Provincia di Rimini, Rimini, 2005, p. 10.

egregiamente dall' architetto Maria Giovanna Giuccioli nel 1985 e poi nel 1995, non lasciano spazio a troppe alternative e l'allestimento museale rimane vincolato alle stanze dell' edificio di epoca medioevale.

Gli esempi in Italia di edifici storici restaurati e riutilizzati a funzione museale, con esiti eccellenti, sono molteplici. F.Albini nel Palazzo Rosso e quello Bianco di Genova, C.Scarpa nel museo di Castelveccchio a Verona, B.B.P.R. nel castello Sforzesco a Milano, per citarne alcuni, sono stati maestri nel coniugare il progetto museologico a quello museografico. Lavorando in simbiosi con i direttori dei musei hanno dato alla luce esempi splendidi di riutilizzo di edifici storici in cui le collezioni di sposano perfettamente con il contenitore.

Gli esempi appena elencati sono però stati realizzati con la disponibilità di ben altre somme di denaro e soprattutto sono stati compiuti in edifici che meglio si prestavano per dimensioni e morfologia. La mia non è affatto una critica all'operato dell'architetto verucchiese, che peraltro ha eseguito un restauro filologico ineccepibile, visti anche i fondi limitati. Al contrario la mia vuole essere una constatazione del fatto che l'edificio, a mio avviso eccessivamente limitato nella superficie, non offra le giuste alternative e di conseguenza non renda giustizia al valore effettivo dei tesori presenti nella collezione del museo.

A conferma di questa tesi è da tener presente che il materiale esposto viene alternato e fatto ruotare con quello presente nei depositi, non sempre per necessità di conservazione dei reperti. Il materiale rinvenuto nelle ultime campagne di scavo, oltre a quello già in possesso del museo, è quantitativamente e qualitativamente elevato. L'ingente numero di reperti meriterebbe maggiore spazio e considerazione. Per ovviare al problema si è avita a mostre temporanee che però, sempre per scarsità di fondi, devono essere allestite utilizzando le teche standard. Queste non sempre si prestano a esporre oggetti di volta in volta diversi. Ne risultano, oltre a non avere abbastanza spazio per esporre tutti i pezzi della collezione, molto spesso, quando questi sono portati all'attenzione del pubblico con allestimenti di mostre tematiche organizzate ad hoc, non sono valorizzati a dovere a causa di contenitori non studiati su misura per i singoli pezzi. Questa considerazione non è rivolta a criticare le scelte dell'operato della direzione museale ma bensì intende mettere in luce le difficoltà effettive che presentano l'attuale struttura e il doverci quotidianamente confrontare con budget limitati.

Non bisogna dimenticare però i grandi risultati ottenuti dal museo, sia in termini di incremento di visitatori sia in base al giudizio di esperti e studiosi del settore. Nel 2000, la lungimiranza e l'operato della direzione del museo civico di Verucchio hanno portato lo stesso ad un importante ed illustre riconoscimento internazionale, entrando a far parte della short list del premio *European Museum Award*. Ciò sta a testimoniare che la strada intrapresa è certamente quella giusta.

Il programma del comune di Verucchio prevede nell'immediato futuro la realizzazione di un nuovo parco archeologico e l'intenzione di costruire un nuovo museo multimediale. Il progetto, fortemente voluto dalle amministrazioni, consiste nella realizzazione di un parco archeologico su di un'area di oltre sei ettari, situato appena sotto alla rocca medioevale. Congiuntamente si andrà ad edificare una nuova struttura ipogea, che accoglierà un museo multimediale, con lo scopo di arricchire l'offerta didattica del museo archeologico, servendosi delle nuove tecnologie quali proiezioni video, schermi interattivi etc.

Indubbiamente lo studio di una nuova strategia museologica, elaborata di pari passo con un nuovo progetto museografico, comporterebbe un ingente esborso di fondi. Ma l'opportunità costituita dalla costruzione del nuovo PAM (Parco Archeologico Multimediale) rappresenta l'occasione adatta per ripensare e rendere ancora migliore l'attuale museo archeologico di Verucchio.

Con la realizzazione di un ulteriore edificio espositivo in questo nuovo polo attrattivo, situato a distanza notevole rispetto alla posizione del museo archeologico esistente, si può incorrere nel forte rischio di creare un doppione che tagli fuori dai flussi turistici la vecchia struttura.

Vi è in programma la realizzazione di un collegamento pedonale diretto tra i due edifici sfruttando una vecchia mulattiera già esistente ma che negli anni è stata abbandonata e resa impraticabile. La realizzazione del nuovo percorso di collegamento tra il PAM e il museo archeologico comporterebbe in ogni caso un esborso economico non indifferente per renderlo fruibile anche a visitatori portatori di handicap visto il notevole dislivello che intercorre tra i due luoghi. Il tragitto risulterebbe sicuramente caratteristico e suggestivo ma sarebbe praticamente impossibile renderlo coperto e riparato dalle intemperie, visto il suo passaggio sotto lo sperone roccioso.

Molto probabilmente questo particolare, unitamente alla notevole pendenza del tratto di collegamento, scoraggerebbe il suo utilizzo da parte di scolaresche o di altri visitatori.

Altro punto di fondamentale importanza per la vita del museo archeologico sono i contenuti che si vorranno dare al PAM. Si rischia fortemente di rendere il nuovo edificio un'alternativa al vecchio con un conseguente e progressivo abbandono del più importante museo archeologico. Il PAM non è pensato per essere un percorso espositivo multimediale volto a sostituire la visione dei reperti veri e propri presenti nel museo civico. Purtroppo però vi sono numerosi elementi che inducono a pensare che esso possa diventare l'attrattiva principale.

Alle argomentazioni prima riportate va aggiunto il fatto che il nuovo polo sarà dotato di tutte le infrastrutture e le comodità che il centro storico di un paese medioevale, per forza di cose, non potrà mai offrire. Saranno infatti previsti, nella stretta vicinanza della nuova struttura, ampi parcheggi per auto, pullman e camper, nonché piazzole attrezzate per i pic-nic. Tutto ciò potrebbe portare a preferire la nuova offerta didattica alla vecchia, la quale rimane collocata a diverse centinaia di metri dalle zone di parcheggio o di sosta.

La realizzazione del parco archeologico e del nuovo museo multimediale rappresenta un passo fondamentale per la valorizzazione del patrimonio archeologico venuto alla luce con le campagne di scavo del secolo scorso e con quelle più recenti. Si tratta di una tappa fondamentale per incrementare e rendere completa l'offerta storico-artistica di Verucchio nel panorama regionale e nazionale.

Non sono qui per mettere in dubbio la bontà o la necessità di questo intervento, che peraltro reputo assolutamente opportuno come coronamento di quel percorso di iniziative che il comune di Verucchio ha intrapreso anni orsono. La mia vuole essere altresì un'analisi critica delle metodologie da operare per raggiungere un obiettivo che giudico indispensabile.

Le mie perplessità, espresse in primis sui limiti della struttura che attualmente ospita il museo archeologico ed in secondo luogo sulla sua difficile coesistenza con il progetto del nuovo PAM, potrebbero essere risolte con la realizzazione di un unico edificio, di nuova edificazione, che unisca i due musei. Si potrà così perseguire un'idea di museo unitario.

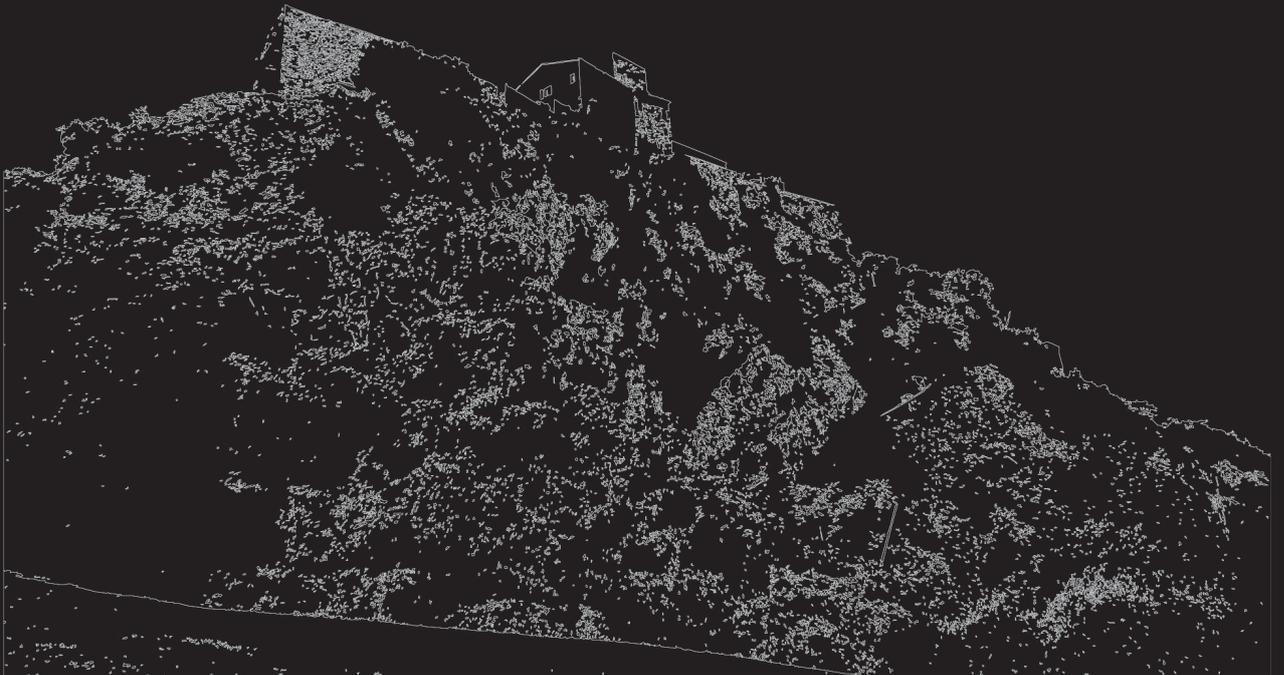
La mia proposta è sicuramente ambiziosa e si deve misurare con diversi problemi di non semplice risoluzione, primo tra tutti quello di natura economica che è legato all'onerosità della realizzazione di un museo di notevoli dimensioni rispetto al più modesto e limitato, in termini di metratura, museo multimediale.

In seconda battuta si presenterebbe il dilemma di come riutilizzare il monastero di S. Agostino, dopo l'abbandono della funzione museale, per non rendere vani gli sforzi economici, e non solo, degli anni passati.

Una sfida non sarebbe tale se non presentasse delle difficoltà, e con il lavoro che presenterò di seguito mi pongo l'obiettivo di dare una risposta a queste problematiche con l'auspicio di trovare la soluzione migliore.

II

VERUCCHIO



INQUADRAMENTO TERRITORIALE



■ Figura 1 – Ortofoto satellitare con inquadramento dell'area di Verucchio.

Verucchio è un piccolo comune della provincia di Rimini che conta, ad oggi, circa 10.000 abitanti. Il suo nome probabilmente deriva dalla parola latina "Verrucula" che significa altura o colle³. I residenti del Comune sono suddivisi tra il capoluogo e le tre frazioni: Villa Verucchio, Ponte Verucchio e Pieve Corena. È situato ad est del fiume Marecchia e si erge su speroni rocciosi denominati Sasso e Pian del Monte. La cartografia cosiddetta "politica" lo vede confinare a sud con la Repubblica di San Marino e la regione del Montefeltro (San Leo). A nord con la città di Rimini, ad ovest con Torriana e ad ovest ancora con San Marino. La Statale 258, che nel tratto verucchiese prende il nome di via Marecchiese, collega il paese con Rimini, che dista circa 18 Km, e con l'alta Valmarecchia. Il territorio del comune di Verucchio presenta una particolare quanto curiosa anomalia, poiché una frazione del comune stesso, Pieve Corena, una piccola insula di pochi abitanti, è situata entro il territorio della limitrofa Provincia di Pesaro-Urbino e al confine di Stato con San Marino.

³ BERNARDI LISETTA, *Verucchio. Guida storico-artistica illustrata*, Pazzini Editore, Villa Verucchio, 2004, p. 11.

NOTE SULLA STORIA DELLA CITTÀ



■ Figura 2 – veduta del borgo antico di Verucchio.

La formazione geologica di Verucchio, insieme al Monte Titano, a Montebello, a San Leo, al Monte Montone e al Sasso di Simone e Simoncello, deriva dall'orogenesi appenninica assestata definitivamente nel Pliocene superiore, risalente a circa 3 milioni di anni fa⁴.

Come gran parte del paesaggio della Valle del Marecchia, anche la placca rocciosa sui cui poggia Verucchio è di formazione calcareo-arenacea. Questo processo che ha portato alla genesi del territorio Verucchiese è noto ai geologi come Coltre o Colata della Valmarecchia. La morfologia attuale è costituita prevalentemente da un terreno ricco di argille. Questa conformazione argillosa è particolarmente soggetta all'erosione operata dagli agenti atmosferici e il paesaggio attuale è caratterizzato da rilievi argillosi intensamente soggetti a frane o alla formazione di calanchi. Da queste arrotondate colline argillose si ergono, in netto contrasto, imponenti speroni di roccia.

La particolare conformazione naturale del luogo ha costituito da sempre una fortezza naturale quasi inespugnabile. Questa straordinaria caratteristica ha rappresentato, sin dall'epoca preistorica, la fortuna delle popolazioni che hanno abitato questi luoghi. La quota più alta del Monte Cimone misura 330

⁴ I dati geografici e geologici sono tratti da: BERNARDI LISETTA, *Verucchio. Guida storico-artistica illustrata*, Pazzini Editore, Villa Verucchio, 2004 e STACCHINI AUGUSTO, *La civiltà di Verucchio*, La Pieve, Villa Verucchio, 1994.

metri sul livello del mare, in corrispondenza dell'imponente sperone su cui si erge l'antica rocca medioevale.

Il territorio di tutta la vallata, nonché quello di Verucchio, è stato da sempre caratterizzato e segnato dalla presenza del fiume Marecchia, letteralmente "piccolo mare", che per secoli fu navigabile. Il Marecchia ha visto sorgere sulle sue rive tanti mulini e ha permesso alle popolazioni che lo abitavano di sfruttarlo per la pesca e per le numerose coltivazioni. La via principale è la via Maggio, un tempo via Maggiore, che segue il corso del fiume e collega da secoli la Romagna alla valle Tiberina⁵.

Numerosi sono i resti risalenti all'epoca villanoviano-etrusca ritrovati nelle tante necropoli che ancora si stanno scoprendo in queste terre. Uno dei periodi di maggiore splendore per Verucchio fu sicuramente il medioevo, epoca che la vide culla dei Malatesta, la potente famiglia che si assicurò il controllo delle terre che presero in seguito il nome di Romagna.

Il centro storico del paese ha mantenuto praticamente intatte le caratteristiche borgate medioevali. Sono visibili alcuni interventi edilizi che nel corso dei secoli hanno lievemente modificato gli assetti urbanistici medioevali. Di particolare rilevanza sono le modifiche di epoca ottocentesca che hanno visto l'ampliamento della piazza centrale, come oggi la vediamo, e l'edificazione dei palazzi signorili che la delimitano⁶.

Nel corso del Novecento, per la maggior parte dei casi, sono stati effettuati dei restauri conservativi di ciò che la Seconda Guerra mondiale il tempo avevano distrutto o danneggiato. Alcuni dei restauri più importanti, che meritano di essere menzionati sono quelli della Rocca, di un tratto delle antiche mura medioevali e delle porte del Passarello e di S. Agostino.

⁵ BERNARDI LISETTA, *Verucchio. Guida storico-artistica illustrata*, Pazzini Editore, Villa Verucchio, 2004, p. 12.

⁶ BERNARDI LISETTA, *idem*, p. 13



■ Figura 3 - La porta medioevale di S. Agostino come appare oggi dopo i restauri di inizio novecento. sullo sfondo si può ammirare il campanile della chiesa di S. Agostino, facente parte del complesso del museo civico archeologico.

VERUCCHIO IN ETÀ VILLANOVIANA

Verucchio vanta un'antichissima storia i cui albori sono collocabili nell'età del ferro, tra il IX e il VI secolo a.C.⁷ Il paese ospitava un importante insediamento di cultura villanoviana del quale custodisce tuttora reperti straordinari nel suo Museo Civico. Come accennato in precedenza la posizione geografica favorevole ha reso queste terre il luogo ideale dove insediarsi. Il promontorio del Monte Ugone rappresentava una fortezza naturale di fondamentale importanza ed un punto di controllo per le navi e le merci di passaggio sul fiume Marecchia. Verucchio costituiva un punto di passaggio obbligato per i flussi commerciali sia da nord a sud, sia per chi avesse voluto attraversare la costa adriatica ed arrivare in quella Tirrenica.

Numerosissime sono le testimonianze giunte fino a noi di questa epoca prospera e fiorente per la città di Verucchio. I reperti di maggiore pregio sono quelli costituiti da materiali organici, conservati solo grazie alle particolari caratteristiche chimico-fisiche del terreno dove venivano scavate tombe nelle necropoli villanoviane. I primi rinvenimenti a Verucchio risalgono al XVII secolo ma le più importanti campagne di scavo, che hanno portato alla luce centinaia di tombe collocabili tra il IX e il VII secolo a.C., si sono svolte tra il 1960 e il 1975 e recentemente tra il 2005 e il 2009. Insieme agli ossuari, cioè le urne che contenevano i resti dell'incinerazione dei corpi dei defunti, sono le sepolture, con i loro ricchi corredi, ad averci consegnato importantissime testimonianze archeologiche. Sono stati rinvenuti resti di tessuto, armi, strumenti per tessere, monili e fibule in oro e in splendida ambra, ampi corredi in ceramica e bronzo, raffinati oggetti in legno tra cui l'eccezionale trono intarsiato con figure umane (tomba Lippi 89). La ricchezza delle tombe di Verucchio non ha nulla da invidiare alle più belle tombe dell'Etruria e del Lazio.

PERIODO ROMANO

La storia di Verucchio è strettamente collegata e influenzata da Rimini che, per la sua collocazione geografica è stata sotto il periodo romano, un importante centro strategico sia militare che commerciale.

Il dominio romano ebbe inizio nel 295 a. C. con la vittoria riportata nella battaglia di Sentino contro una coalizione formata da Sanniti, Galli e Umbri. Questo successo diede a Roma il controllo della zona adriatica.

Nel 268 a. C. Rimini divenne colonia "latina", cioè un'organizzazione statale autonoma dotata di un proprio esercito. Attorno al 90 a.C., in seguito alla rivolta degli alleati italici contro Roma per ottenere la cittadinanza a pieno titolo da colonia, venne trasformata in *Municipium*, cioè in una comunità di cittadini romani, con una sua autonomia amministrativa e un suo collegio di magistrati. La città rappresentava un nodo stradale di fondamentale importanza per il collegamento del centro Italia con

⁷ Per la bibliografia di questo paragrafo vedi il capitolo I VILLANOVIANI.

il nord e vennero fatte confluire davanti all'arco di Augusto due importanti vie consolari: la via Flaminia, che arrivava da Roma, e la via Emilia, che portava a Piacenza. Questo comportò un notevole sviluppo economico e commerciale per Rimini e per le zone limitrofe, tra cui ovviamente Verucchio⁸.

Verucchio, per poter sfruttare al meglio le nuove vie di comunicazione, soprattutto la via Maggiore che collegava Rimini ad Arezzo percorrendo la valle del Marecchia, iniziò ad espandersi dal monte Ugone verso la valle e il fiume.

La zona rimase per un lungo periodo sotto il dominio romano, anche se venne continuamente sottoposta alle pressioni delle invasioni barbariche. Nel 490 cadde sotto il dominio del goto Teodorico e venne travolta nella sanguinosa guerra gotico - bizantina, che durò diciotto anni. Al suo termine Rimini e i territori circostanti passarono sotto il controllo dei Bizantini, conoscendo una nuova fioritura grazie all'inserimento della città, insieme a Pesaro, Fano, Senigallia e Ancona, nella "pentapoli marittima"⁹.

Nonostante le pressanti incursioni dei Longobardi, i bizantini riuscirono a mantenere il controllo sul territorio che da Rimini arriva a Ravenna, zona che venne chiamata Romania (l'odierna Romagna), cioè "terra romana", in contrapposizione ai territori longobardi (detti Lombardia).

In questo lungo periodo di guerre la posizione rialzata di Verucchio sullo sperone roccioso, da cui si domina tutta la valle sottostante e da cui deriva il nome del paese "vero occhio", riacquistò la sua importanza strategica per la difesa del territorio.

I Longobardi riuscirono ad insediarsi in questi territori solo nel 751 e solo sei anni più tardi vennero conquistati dal franco Pipino il Breve.

⁸BERNARDI LISETTA, *Verucchio. Guida storico-artistica illustrata*, Pazzini Editore, Villa Verucchio, 2004, pp. 23-25 e CENERINI FRANCESCA, *La via Emilia e la Romanizzazione* in MONTANARI MASSIMO, RIDOLFI MAURIZIO, ZANGHERI RENATO [a cura di], *Storia dell'Emilia Romagna. Dalle origini al Seicento*, vol. I, Laterza Editore, Bari, 2004, pp. 32-44.

⁹ Per Approfondire l'argomento vedi TONINI LUIGI, *Storia di Rimini*, vol. II, Ghigi editore, Rimini, 1971.

PERIODO ALTOMEDIOEVALE

Pipino il Breve e il figlio Carlo, attraverso diverse donazioni, cedettero i territori della Pentapoli Marittima in mano al papato. Il territorio riminese venne allora posto sotto il controllo di un governatore papale, designato inizialmente con il titolo di Duca e poi, dopo la riforma amministrativa di Carlo Magno, con quello di Conte.¹⁰

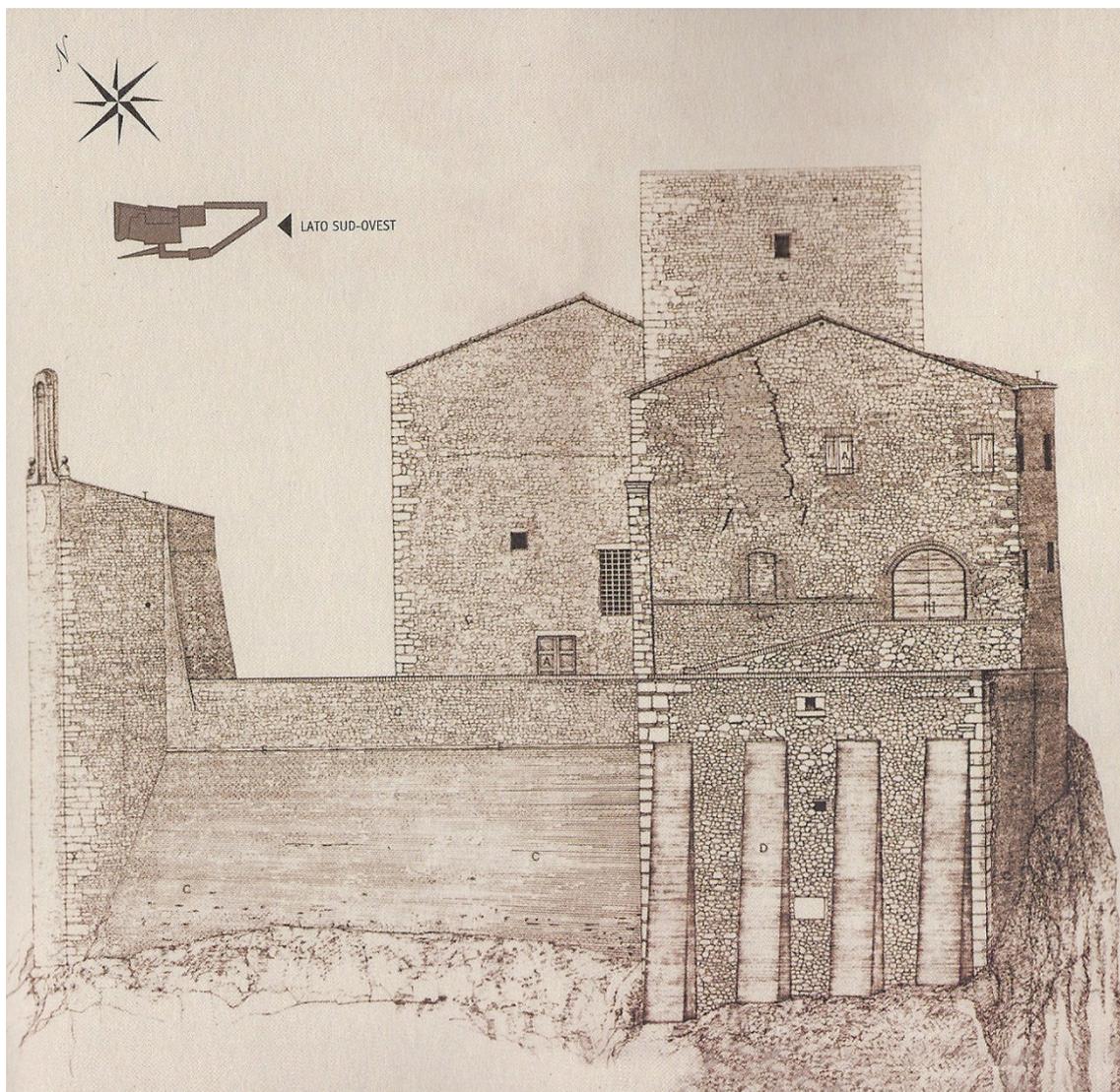
In questa particolare epoca storica, nelle zone di campagna, il vero e unico centro di potere politico e religioso era rappresentato dalla pieve con il suo prete. Nella bolla pontificia del 1144, voluta da papa Lucio II, sono elencate tutte le pievi esistenti nel riminese e tra esse viene citata anche quella di Verucchio intitolata a S. Giovanni in Bulgaria Nova. Tale parrocchia rappresentava sicuramente un importante punto di riferimento per la popolazione della zona¹¹.

Il controllo papale era dunque indiretto e il potere si concentrò nelle mani dei vescovi e dei ceti signorili locali. In questo periodo le casate che riuscirono ad acquistare una notevole influenza furono quelle dei Conti di Carpegna e quella dei Montefeltro. Proprio a Ulderico di Carpegna venne donata Verucchio nel 962 da Ottone I. Dai Conti di Carpegna, Verucchio passò poi nelle mani della chiesa e infine alla famiglia dei Malatesta.

¹⁰ Per il periodo Altomedievale vedi: BERNARDI LISETTA, *Verucchio. Guida storico-artistica illustrata*, Pazzini Editore, Villa Verucchio, 2004, pp. 29-31

¹¹ CURRADI CURRADO, *Pievi del territorio riminese nei documenti fino al Mille*, LuisèEditore, Rimini, 1984.

IL MEDIOEVO E LA SIGNORIA DEI MALATESTA



■ Figura 4 - Prospetto sud -ovest della Rocca Malatestiana. I disegni si riferiscono all' ultimo restauro, operato dall' Architetto Maria Giovanna Giuccioli, nel 1992.

A partire dal XII secolo le vicende della Signoria dei Malatesta sono inscindibilmente legate alla storia di Verucchio, definita infatti "culla dei Malatesta"¹².

Nel periodo d'influenza dei Malatesta il borgo venne arricchito di opere civili e religiose, tra cui le chiese di Sant'Agostino e di Sant'Andrea, e ancora oggi il centro storico mostra nel suo stesso impianto urbanistico la tipica impronta medievale.

¹² Per un'esauriva panoramica sulla storia di Verucchio durante la signoria dei Malatesta: RIMONDINI GIOVANNI, *Il Mastino, appunti di storia malatestiana*, La Pieve Editore, Verucchio, 1985.

Malatesta della Penna fu il primo condottiero illustre della famiglia che iniziò a rafforzare l'influenza politica della famiglia, ma è grazie al figlio, Malatesta da Verucchio (1212–1312), che la casata acquistò un potere indiscusso.

Malatesta da Verucchio, valoroso condottiero guelfo, divenne nel 1239 podestà di Rimini e nel 1295 ottenne la signoria della città, decretando l'espulsione di tutte le famiglie ghibelline a lui rivali. Grazie alla sua alleanza con la Chiesa e ad un'attenta strategia matrimoniale egli riuscì ad ottenere un dominio indiscusso sulla Valmarecchia.

Il potere dei Malatesta continuò a rafforzarsi nel corso degli anni e tra il Trecento e il Quattrocento essi estesero il loro dominio su numerose città romagnole e marchigiane, tra cui Cesena, Cervia, Pesaro e Fano, arrivando a conquistare anche Sansepolcro e alcune zone della provincia di Ancona.

È da Verucchio che i Malatesta poterono tener saldo il loro potere, infatti il paese risulta essere un baluardo strategico per poter controllare e difendere il territorio. Ed è proprio per difendersi dalle truppe di Federico da Montefeltro che Sigismondo Pandolfo Malatesta (1417–1468) nel 1449 ampliò e fortificò ulteriormente l'imprendibile rocca, cuore militare della signoria, e potenziò la cinta muraria del paese.

Nonostante le imponenti fortificazioni, il 31 ottobre del 1462, dopo un lungo assedio, Federico da Montefeltro riuscì con l'inganno a impossessarsi di Verucchio¹³.

¹³ Per il periodo medievale vedi: BERNARDI LISETTA, *Verucchio. Guida storico-artistica illustrata*, Pazzini Editore, Villa Verucchio, 2004, pp. 33–35



■ Figura 5 – La rocca medioevale che fu la "culla" dei Malatesta, vista dal belvedere del Passerello.

SECOLI XV, XVI E XVII

Dopo la caduta dei Malatesta, Verucchio vide un susseguirsi di eventi che portarono come esito conclusivo il dominio diretto della Chiesa su queste terre. Dal 1500 il paese romagnolo divenne possesso di Cesare Borgia. Caduto il Valentino il territorio verucchiese passò tredici anni, dal 1503 al 1516, sotto il giogo della città di Venezia¹⁴.

Nel 1518 papa Leone X assegnò a Verucchio il titolo di città. Un ramo dei Medici, famiglia del pontefice, si insediò nel paese e fece della Rocca la propria dimora. La contea di Verucchio-Scorticata venne poi venduta da Camillo de' Medici a Zenobio de' Medici, che poté acquistarla con la dote della moglie Ippolita Comneno. Alla morte di Zenobio nel 1530, Ippolita si risposò con Lionello Pio Carpi e la contea venne ereditata nel 1556 dal loro figlio Alberto Pio da Carpi. Quest'ultimo non poté trasmettere la signoria per via ereditaria poiché la chiesa rivendicò il suo possesso. Verucchio tornò dunque nel 1580 sotto il dominio diretto dello Stato Pontificio e vi rimase fino all'istituzione delle Repubbliche Cisalpina e Cispadana, passando sotto la Repubblica italiana e in seguito al Regno Italico¹⁵. Durante l'arco di tempo in cui l'influenza papale e di Roma si impose a Verucchio venne intrapresa un'opera di ristrutturazione edilizia e urbanistica del paese per renderlo più adatto all'uso abitativo.

¹⁴MASETTI ZANNINI GIAN LUDOVICO, *Verucchio nel Cinquecento*, Pazzini Editore, Verucchio, 1985, pp 49-65

¹⁵ Per approfondire l'argomento: BERNARDI LISETTA, *Verucchio. Guida storico-artistica illustrata*, Pazzini Editore, Villa Verucchio, 2004, pp. 57-58 e 63-64; MASETTI ZANNINI GIAN LUDOVICO, *Verucchio nel Cinquecento*, Pazzini Editore, Verucchio, 1985, in particolare pp. 66-85; MASETTI ZANNINI GIAN LUDOVICO, *Verucchio nel Seicento*, Pazzini Editore, Verucchio, 1985.

DALL'OTTOCENTO AI GIORNI NOSTRI



■ Figura 6 - La Chiesa della Collegiata sorta nel sopra all'antico monastero dei frati francescani. Nel periodo temporale d'influenza napoleonica si registrò in queste zone, come nel resto d'Italia, la repressione di molti confronti degli antichi conventi. A farne le spese furono tutti gli ordini monastici presenti a Verucchio.

Le Clarisse furono prima allontanate poi, anni dopo, poterono rientrare in possesso del monastero, costrette però a passare sotto l'ordine delle Benedettine. Il convento dei Francescani, presente a Verucchio alta, fu abbattuto per fare spazio alla nuova chiesa della Collegiata.

Il monastero dell'ordine degli Agostiniani, che più ci sta a cuore per questa opera di studio, cessò definitivamente la sua funzione monastica nel 1866. In un primo momento i locali del monastero di S. Agostino vennero adibiti ad uso ospedaliero. I volumi della biblioteca qui presenti vennero requisiti, ed insieme a quelli in possesso dei frati di Villa Verucchio, andarono a formare la neonata biblioteca comunale.

Dal 1816 al 1860 Rimini e Verucchio ritornarono a far parte dello Stato Pontificio fino alla vigilia dell'Unità d'Italia, svolgendo anche un ruolo attivo nelle lotte per l'indipendenza.¹⁶

E' nel corso dell'Ottocento che venne modificato in modo vistoso l'aspetto medievale di Verucchio: la piazza fu ampliata, come la vediamo ancora oggi, vennero edificati i palazzi delle famiglie nobili e restaurate le chiese, rimaneggiandone soprattutto gli interni.

Nel corso del XX secolo una data molto importante per la storia verucchiese fu il 1916, anno dell'inaugurazione del treno a vapore che collegava Rimini a Verucchio. Successivamente la locomotiva arrivò a coprire la tratta Rimini - Novafeltria. L'utilizzo della ferrovia era prevalentemente finalizzato al trasporto di merci, in particolare per lo zolfo delle miniere di Perticara.

Nel corso del Novecento l'evento più rilevante e drammatico anche per Verucchio è senza dubbio rappresentato dalla Seconda Guerra Mondiale. Sempre per via della sua posizione strategica fu occupata dalle truppe tedesche al fine di controllare le operazioni di guerra lungo la linea gotica. Verso la fine della guerra Verucchio fu teatro di uno scontro feroce tra le forze alleate e i tedeschi in ritirata. A ricordare questo triste capitolo della sua storia vi è il Parco 9 Martiri. Un intero parco intitolato alla memoria dei nove martiri verucchiesi giustiziati per rappresaglia dalle truppe tedesche. Il parco si trova nelle strette vicinanze della più ricca necropoli villanoviana denominata Lippi, per via dell'ultimo proprietario del terreno.

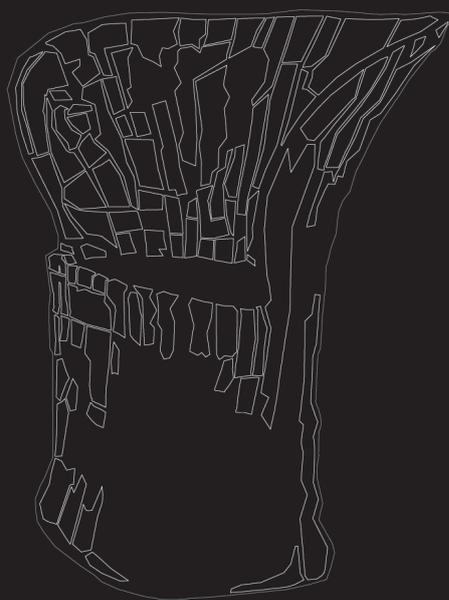
Nel dopoguerra la ricostruzione riportò Verucchio al suo splendore e allo storico paese medievale si aggiunse la frazione di Villa Verucchio, costruita lungo il fiume Marecchia e sviluppatasi come il suo centro economico e commerciale¹⁷.

¹⁶ Per un'esauritiva panoramica sulla storia di Verucchio in questo periodo storico: POTITO AMEDEO, *Verucchio e lo stato Pontificio, nei secoli XVII e XVIII*, Pazzini Editore, Verucchio, 1985. Ed inoltre: BERNARDI LISETTA, *Verucchio nell'Ottocento*, Parrocchia di San Martino Editore, Verucchio, 2002.

¹⁷ BERNARDI LISETTA, *Verucchio. Guida storico-artistica illustrata*, Pazzini Editore, Villa Verucchio, 2004, pp. 85-87.



VERUCCHIO E I VILLANOVIANI



CENNI SULLA CIVILTÀ VILLANOVIANA

Il termine "villanoviano" deriva dal luogo di ritrovamento della prima necropoli attribuita a questa "cultura", ovvero Villanova di Castenaso (BO), avvenuto tra il 1853 e il 1856 ad opera di Giovanni Gozzadini¹⁸. La caratteristica principale riscontrata in questa necropoli è l'utilizzo delle sepolture ad incinerazione, nelle quali le ceneri del defunto cremato venivano deposte in urne biconiche. Questo genere di pratica è molto simile ai campi d'urnerinventi nella pianura danubiana. Le tombe di tipo singolo vennero scavate a pozzetto, con rivestimento in ciottoli, oppure a cassetta, con rivestimento in lastre di pietra. Il corredo funerario maschile poteva comprendere morsi di cavallo, rasoi lunati, spille chiuse per abiti, elementi di cinturoni ed armi; mentre quello delle donne includeva generalmente fibule ad arco e elementi del telaio.

Successivamente vennero scoperte, in altre parti d'Italia, necropoli simili a quella bolognese e si arrivò a definire villanoviane tutte quelle manifestazioni funerarie, della prima età del Ferro, che si esprimevano con il rituale incineratorio e con un biconico come contenitore delle ceneri.

I ritrovamenti di reperti e tecniche di inumazione simili a quelli di Villanova furono fatti nei luoghi corrispondenti all'antica Etruria. Tale zona comprendeva il Lazio settentrionale, l'Umbria occidentale e gran parte della Toscana. In maniera più frammentata si hanno testimonianze di ritrovamenti simili anche in Campania, a Fermo nelle Marche e in maniera particolare in Emilia Romagna, nelle colline bolognesi¹⁹ e nella località riminese di Verucchio.

Le abitazioni erano costituite da capanne di forma circolare in legno e fango, mentre gli edifici per le attività comuni erano di forma rettangolare. La ceramica era lavorata in forme molto varie e mostrava pareti alquanto spesse con decorazioni prevalentemente geometriche.

Inizialmente l'economia dei villanoviani era basata essenzialmente sull'agricoltura e sull'allevamento, ma progressivamente la metallurgia e l'artigianato generarono un aumento della ricchezza e l'inizio di una stratificazione della società.

In Emilia i centri abitati prosperarono per gli scambi commerciali intrattenuti con le regioni più settentrionali, in particolare grazie al commercio di ambra proveniente dal Mar Baltico. In Romagna l'insediamento più importante risultava essere Verucchio. Altre tracce di insediamenti villanoviani sono stati rinvenuti a Carpi, Bologna e nella zona di Modena: più precisamente a Castelfranco Emilia,

¹⁸ Giovanni Gozzadini (Bologna, 15 ottobre 1810 – Ronzano, 25 agosto 1887), senatore del parlamento Italiano, fu l'ultimo discendente di una nobile casata bolognese. Si distinse in vita per gli studi e per la ricerca storica ed archeologica. A lui si devono gli scavi che portarono alla luce le prime testimonianze della civiltà Villanoviana. Questa campagna, condotta nella sua tenuta di Villanova di Castenaso (BO) tra il 1853 e il 1856, riportò a conoscenza di un'ampia necropoli con 179 tombe a cremazione e 14 a inumazione. La scoperta di sepolture praticate con il rito incineratorio, fu talmente rilevante che il luogo del ritrovamento venne scelto per dare il nome a questa nuova cultura dell'età del ferro. Per una soddisfacente panoramica su questo argomento vedi: GOZZADINI GIOVANNI, *Studi archeologici topografici sulla città di Bologna*, Bologna, 1868.

¹⁹ Per una soddisfacente panoramica sul tema del villanoviano nel bolognese vedi: PANICHELLI SIMONA, *Sepolture bolognesi nel VIII sec. A.C.*, in *Miscellanea Protostorica*, a cura di CARANCINI GIAN LUIGI, Bretschneider Giorgio Editore, Roma, 1990, pp. 187-408.

Corngento e Savignano. In Toscana e nel Lazio, si assiste alla formazione di grandi insediamenti composti da più villaggi vicini che si unirono a formare un unico grande centro. A partire dal X secolo a.C. presero forma quelle che successivamente sarebbero diventate importanti città etrusche: Volterra, Chiusi, Vetulonia, Tarquinia, Cerveteri e Veio. Durante il IX secolo a.C., ci fu un'accentuazione di questo fenomeno, con sempre maggiore concentrazione di popolazione in questi grandi centri, i quali risultavano ancora formati da nuclei abitati distinti, con ciascuno la propria necropoli. Essi sorgevano prevalentemente su pianori contigui e nelle vicinanze di punti di comunicazione strategici, da dove potevano controllare vasti territori.

Con il termine "villanoviano" si intende un sistema di consuetudini, un'espressione tipica di civiltà materiale e di cultura caratteristica di quell'area che sarà poi sede della civiltà etrusca. Tale termine è stato utilizzato in modo riduttivo per indicare esclusivamente le manifestazioni funerarie di un certo tipo.

I villanoviani sono stati spesso contrapposti agli Etruschi, specialmente nella diafrasi riguardante le origini della civiltà Etrusca. Spesso la cultura villanoviana è stata riconosciuta come una fase iniziale della civiltà Etrusca. Motivo principale di questa interpretazione è la sua diffusione sui territori che più tardi vedranno la nascita della civiltà Etrusca. È importante chiarire che va considerato come errore quello di allargare la definizione di villanoviani ad un concetto di popolo in senso più ampio. Di recente è stata confutata questa tesi negando un'identità di etnia vera e propria²⁰.

Si è giunti ad una ipotesi che il termine "villanoviano" e l'espressione "cultura villanoviana" possa riferirsi a delle comunità miste, nate nella tarda età del bronzo, e sviluppatesi principalmente nelle zone dell'Etruria. Ciò che avevano in comune queste comunità erano senza dubbio il rito funebre, alcune forme vascolari e, come afferma Massimo Pallottino, *caratteri di prepotente ed esplosiva innovazione in senso proto-urbano e industriale*²¹.

È innegabile la continuità "culturale" in territorio etrusco, ma può essere pericolosa e fuorviante l'equivalenza assoluta ed esclusiva di villanoviani=etruschi, poiché il villanoviano è presente anche in molti altri territori dell'Italia centrale, settentrionale e meridionale.

Ciò che è certo è che sono forti le attestazioni di questa *facies* nell'Etruria, come a Vulci, Tarquinia e Volterra. Altrettanto certo è che questi centri si ricollegavano ai ritrovamenti emiliano romagnoli

²⁰ RIDGWAY DAVID, *L'alba della Magna Grecia*, Longanesi Editore, Milano 1984, p.143.

²¹ PALLOTTINO MASSIMO, *Riflessioni sul concetto di Villanoviano*, in *Miscellanea Archeologica*, Tobias Dohrn dedicato, Bretschneider Giorgio Editore, Roma, 1982, p.70.

per avere il medesimo rituale funebre ad incinerazione e per diverse similitudini nelle tipologie di vasellami e corredi funerari.²²

I VILLANOVIANI NELL'ITALIA CENTRO-ORIENTALE

Nell'Italia centro settentrionale del IX secolo a.C. si è assistito allo sviluppo della cultura villanoviana in tre raggruppamenti principali. I tre centri si svilupparono nel tratto orientale della penisola racchiuso tra gli Appennini e la costa adriatica e circoscritto tra il corso dei fiumi Po e Tenna. Questo territorio è stato teatro della formazione di tre realtà collegate culturalmente, politicamente ed economicamente con le città villanoviane della Toscana e del Lazio. Gli insediamenti situati nella zona dell'Etruria sono databili al X secolo a.C., quindi hanno una formazione di circa un secolo precedente rispetto ai tre centri prima citati.

Il primo dei tre raggruppamenti, quello di maggiore espansione territoriale, si sviluppò nella zona del bolognese. Esso era collegato direttamente con i centri villanoviani dell'Etruria attraverso i flussi commerciali che attraversavano la valle del Reno. L'insediamento Bolognese assicurò ai centri villanoviani di Lazio e Toscana una continuità dei commerci con l'Italia settentrionale, con la cultura atestina del Veneto e con l'Europa centro-settentrionale, dove era presente la cultura hallstattiana.

Gli altri due centri della facies villanoviana, collocati in prossimità della costa adriatica, erano Verucchio in Romagna e Fermo nelle Marche²³. I due poligarantivano gli scambi marittimi con l'Istria e l'Illiria, intercettando le vie dell'ambra provenienti dal Baltico²⁴. Le merci, che provenivano da questo "ponte" sull'Adriatico, giungevano fino ai centri tosco-laziali presumibilmente percorrendo attraverso le due arterie di comunicazione appenniniche: la via Maggiore e la via Tiberina.

Il raggruppamento villanoviano-romagnolo di Verucchio ebbe una storia di maggior floridezza e longevità rispetto a quello di Fermo. Verucchio si sviluppò in un lasso di tempo che va dalla prima metà del IX secolo e si protrasse fino al VI secolo a.C.

²² Per una esaustiva panoramica sul tema dei Villanoviani agli inizi della civiltà etrusca vedi: BARTOLONI GILDA, *La cultura villanoviana. All'inizio della cultura Etrusca*, Carrocci Editore, Roma, 2002.

²³ Per un'esauritiva panoramica sul tema dei Villanoviani nell'Adriatico vedi: GENTILI GINO VINICIO, Il problema del Villanoviano sull'Adriatico, in *Introduzione alle Antichità Adriatiche*, in *Atti del I Convegno di Studi sulle Antichità Adriatiche*, Chieti, Francavilla al mare, 1971, Pisa, 1975 pp. 52-67.

²⁴ Per una soddisfacente panoramica sul tema dei commerci dell'ambra in epoca villanoviana vedi: FORTE MAURIZIO, *Le vie dell'ambra*, in *Il dono delle Eliadi: Ambre e oreficerie dei principi etruschi di Verucchio*, catalogo della mostra tenutasi a Verucchio, Arti grafiche Ramberti, Rimini, 1994, pp. 23-31.



■ Figura 7 - Carta geografica in cui sono illustrati i flussi commerciali dell'ambra nell'età del ferro.

I VILLANOVIANI A VERUCCHIO

Le testimonianze villanoviane di Verucchio sono databili in un arco temporale abbastanza vasto che va dal IX secolo alla metà del VI secolo a.C. Alcuni ritrovamenti sono collocabili anche in epoca successiva ma sono considerati di scarsa entità, rispetto all'enorme quantità e all'inestimabile valore dei reperti dei secoli precedenti. Ci troviamo a cavallo tra l'età del Bronzo e l'età del Ferro, il cui inizio è databile alla fine del IX secolo. Nell'area circostante non mancano testimonianze e rinvenimenti dell'età del bronzo in particolar modo a Riccione e Covignano.

I primi ritrovamenti sono stati effettuati nella seconda metà del 1800, poco dopo le scoperte dei reperti di Villanova di Bologna da parte del Gozzadini. Come dimostra il numero considerevole di tombe ritrovate, le quali circondano da ogni lato il colle, si può affermare che Verucchio avesse un numero cospicuo di abitanti.

Verucchio rappresentava l'epicentro di un comprensorio che arrivava a comprendere un'area di 25 km di raggio e che racchiudeva al suo interno anche Longiano e Savio come testimoniano i recenti ritrovamenti.

La sua posizione privilegiata all'imbocco della valle del Marecchia, che metteva in comunicazione la Romagna con l'Etruria interna, ha indubbiamente favorito la sua espansione, fino a farne uno dei centri villanoviani di maggiore importanza. Il fiume Marecchia, allora navigabile, consentiva di avere un collegamento diretto con il mare. Verucchio era dunque un centro di passaggio obbligato per giungere sulla costa adriatica. Il "piccolo mare" (Marecula) permise al paese di entrare a far parte delle rotte adriatiche mettendo in contatto il capoluogo villanoviano con l'Europa continentale, con l'Egeo e il resto dell'Italia.

Basilare per l'economia della città era l'artigianato e in maniera particolare la lavorazione del legno, dei metalli e della prestigiosa ambra proveniente dai Balcani. A testimonianza che i verucchiesi erano abili artigiani oltre che commercianti troviamo le diverse fornaci riportate alla luce dagli scavi del Gentili alla fine degli anni sessanta del novecento.

Le attività agricole erano ancora primitive, come nel resto dell'Italia protostorica, e si basavano sul sistema del debbio. Tale pratica consisteva nel rendere il terreno più fertile bruciando sopra stoppie ed erbe. La rotazione dei campi venne scoperta e poi applicata solo in epoca più tarda.

L'uso del cavallo è documentato ed accertato sia dai ritrovamenti di due fosse contenenti rispettivamente tre e due scheletri equini (tombe 63 e 74 del 2008), sia dai numerosi oggetti inerenti alla bardatura e ai carri in tante tombe verucchiesi. Quello che non si può stabilire con certezza assoluta è se questi animali venissero utilizzati anche nell'agricoltura.

Le tracce dei primi villaggi abitati sono riconducibili alla zona denominata Pian del Monte della Baldisserra, nel Pianoro dove ora sorge la rocca medioevale e nelle località di Doccio e Bruciato.

Dell'abitato capannicolo a Verucchio sono state riscontrate tracce a partire dagli anni Venti del secolo scorso. Gherardo Ghirardini portò a conoscenza di una capanna nella zona Monte del Giglio. Purtroppo, però, a causa della sua prematura scomparsa, gli studi e le sue ricerche in merito all'argomento sono rimaste inedite. Nel 1963, in seguito agli sbancamenti di terreno operati per la realizzazione dell'impianto sportivo, vennero portati in superficie i fondi di una ventina di capanne. L'unica testimonianza di alzata di un'abitazione tipica dell'epoca la si può ammirare nell'intaglio del trono della tomba 89 del podere Lippi.

Le zone più impervie e meno adatte all'insediamento e alle attività agricole e di allevamento erano lasciate alla funzione di sepoltura. Troviamo infatti necropoli nei poderi Moroni e nella zona denominata Pegge, che con tutta probabilità erano collegati ai centri abitati di Pianoro e di Doccio. Mentre la necropoli Lippi è situata, non a caso, ai piedi della zona Pianoro. Le tombe più antiche furono ritrovate nella zona denominata Lavatoio o Campo del Tesoro: era, quindi, questa necropoli a servizio dell'abitato di Pian del Monte.

Questi sono gli aspetti essenziali dell'evoluzione villanoviana e delle sue fasi di sviluppo a Verucchio. Dopo questa espansione culturale e politica, che si manifestò fino a tutto il VII secolo a.C., si passò al periodo di decadenza e crisi del centro verucchiese. Al contrario di molte realtà villanoviane, la storia di Verucchio non si risolse con una progressiva trasformazione in un vero e proprio centro etrusco come esito dell'assorbimento di quella cultura. Il suo declino la portò ad un lento e progressivo spopolamento, in favore dello sviluppo della zona costiera, dove in seguito sorse Rimini.

LE NECROPOLI VERUCCHIESI



■ NECROPOLI VILANOVIANE ■ ABITATO VILANOVIANO

Le necropoli costituiscono la maggiore fonte di dati e di conoscenze sulla comunità villanoviana a Verucchio. Le testimonianze finora pervenute, relative agli insediamenti, sono estremamente limitate. Al contrario sono numerosissime le sepolture giunte fino ai giorni nostri, che permettono di delineare un quadro chiaro e importante per comprendere e studiare questa fiorente civiltà. Le condizioni climatiche e la particolare composizione del suolo hanno permesso una straordinaria conservazione degli oggetti di materia organica (legno, tessuti, vimini...). Sono giunti fino a noi mobili, abiti, accessori di uso quotidiano e addirittura resti di cibo. La straordinaria qualità dei reperti ha rappresentato una possibilità unica per gli studiosi di indagare sugli aspetti della vita di un popolo

così antico. Di seguito saranno elencate e brevemente descritte le diverse aree di interesse a carattere sepolcrale.

NECROPOLI LAVATOIO - CAMPO DEL TESORO



■ Figura 8 - Tomba campo del tesoro 52, IX sec a.C. - elmo crestato e fibula a ponticello con perla d'ambra

Il Campo del Tesoro²⁵, situato a sud-est di Verucchio, sulle pendici del monte Baldisserra, fu teatro nel 1893 dei primi scavi regolari condotti in questa località. Gli scavi furono condotti dal medico riminese Alessandro Tosi, in stretta collaborazione con l'allora "Direttore per gli scavi di Antichità per l'Emilia Romagna e le Marche", Edoardo Brizio. Durante le ricerche, condotte a più riprese fino al 1894, la necropoli del Lavatoio ha restituito un totale di 119 tombe ad incinerazione. Le sepolture si presentavano come una semplice buca o un pozzetto rivestito da ciottoli; alcune erano sormontate da un piccolo cumulo sempre di pietre oppure presentavano un dolio esterno che non era altro che la

²⁵Per una soddisfacente panoramica sul tema degli scavi nella necropoli Lavatoio vedi le prime pubblicazioni in merito: - Campo del Tesoro vedi: -TOSI ALESSANDRO, *Di alcune tipo Villanova scoperte a Verucchio*, Comune di Rimini, Rimini 1986. -TOSI ALESSANDRO, *Relazione degli scavi eseguiti in un sepolcreto tipo Villanova a Verucchio*, Comune di Rimini, Rimini, 1984. - BRIZIO EDOARDO, *Verucchio, Spadarolo e Rimini. Prima relazione archeologica delle scoperte nel Riminese*, Rimini, 1894, pp. 374-423. - BRIZIO EDOARDO, *Verucchio. Scoperta di sepolcreti tipo Villanova*, Rimini, 1898, pp. 343-390. Per una storia completa sulla cronologia e la storia delle ricerche sul terreno vedi: GENTILI GINO VINICIO, *L'età del Ferro a Verucchio: cronologia degli scavi e scoperte ed evoluzione della letteratura archeologica*, in *Studi e Documenti di Archeologia*, II, Nuova Alfa Editore, Bologna, 1986, pp. 1-41.

parte superficiale della tomba. All'interno sono stati trovati i corredi e i caratteristici ossuari biconici, alcuni coperti con ciotole capovolte. Le deposizioni più antiche di questo sepolcreto sono anche le più arcaiche ritrovate a Verucchio. Quelle risalenti al IX secolo a.C. presentano al loro interno corredi molto semplici mentre quelle di epoca più recente, databili all'VIII secolo a.C., si differenziano per contenuti più nobili, che rimandano presumibilmente ad un ceto guerriero. È il caso della tomba 52 che presenta nel coperchio dell'ossuario una riproduzione di un elmo (vedi Figura VII) e, come corredo, una fibula a telaietto con bottone d'ambra.

NECROPOLI SELVE GROSSE, MORONI-SEMPRINI



■ Figura 9 - Verucchio, Necropoli Moroni-Semprini, corredo ceramico tomba 26.

La necropoli sull'area Moroni-Semprinesi estendeva sul declivio nord-orientale del colle di Verucchio, a valle della strada provinciale per S. Marino²⁶. Per essere chiari ci troviamo ad est, sud-est della rocca medioevale. La zona in questione presentava dodici trincee di forma irregolare e venne esplorata e interamente scavata nel 1969 da Gentili. La cronologia della necropoli abbraccia meno di due secoli, dalla metà dell'VIII alla fine del VII a.C. Le tombe rinvenute erano complessivamente trentanove e, come nel caso precedente, tutte presentavano il rituale dell'incinerazione. Come per la necropoli del Lavatoio furono rinvenute sia tombe a pozzetto semplice che a pozzetto con dolio, in molti casi coperto da un assito ligneo. Singolari e degne di nota erano le tombe 23 e 24, in cui l'ossuario biconico era stato posto sopra un cesto in vimini; nella stessa tomba 24, inoltre, questo era circondato da dieci paletti di legno. La Tomba 14 aveva caratteristiche dal punto di vista della tipologia strutturale completamente differenti dalle altre. Essa presentava una fossa rettangolare con una grande cassa di legno. Abbastanza frequenti erano poi le sepolture in cui comparivano insieme oggetti sia maschili che femminili. Le supposizioni portano a dedurre che potrebbe trattarsi di deposizioni doppie, oppure di casi in cui il defunto sia stato oggetto di offerte rituali da parte di persone di sesso diverso. Il numero delle deposizioni maschili e femminili è sostanzialmente equivalente: le tombe maschili sono talvolta caratterizzate da armi, mentre quelle femminili sono generalmente connotate da una forte presenza di oggetti ornamentali, per lo più in ambra.

²⁶ Per una soddisfacente panoramica sul tema degli scavi nella necropoli Moroni - Semprini vedi: GENTILI GINO VINICIO, *Il villanoviano verucchiese nella Romagna orientale ed il sepolcreto Moroni*, in *Studi e Documenti di Archeologia*, Arti grafiche Ramberti 1985, pp. 1-130.

NECROPOLI LE PEGGE



■ Figura 10 - Parure di ornamenti della tomba Pegge 9

L'estate 1970 ha visto portare alla luce il sepolcreto nella località denominata "Le Pegge". La necropoli in questione è situata sul declivio nord orientale del colle di Verucchio. Gli scavi hanno restituito 24 tombe databili dalla fine dell'VIII alla fine del VII secolo a.C. Le sepolture, tutte a incinerazione, presentavano una struttura a semplice pozzetto circolare o a pozzetto con dolio. La natura del terreno, meno umido di quello degli altri sepolcreti rinvenuti a Verucchio, non ha permesso la conservazione degli oggetti lignei e dei tessuti, ma ha provocato solo un modesto degrado degli oggetti in bronzo. Diversamente da quanto è riscontrabile nelle necropoli Moroni e Lippi, dove si notano evidenti differenziazioni sociali, nel sepolcreto Le Pegge i corredi funerari esibiscono un livello di ricchezza elevato e relativamente omogeneo. Questi dati suggeriscono l'ipotesi che l'area indagata fosse utilizzata da un gruppo di famiglie aristocratiche. Degne di nota le tombe 21 e 22 che furono rinvenute nell'area occidentale del sepolcreto. Le due deposizioni, la prima maschile, la seconda femminile, si datano all'inizio del VII secolo a.C. La 21 era costituita da un pozzetto circolare contenente un dolio attorno al quale si trovavano numerosi frammenti di ceramica tra cui è stato possibile riconoscere un vaso con protomi di grifo. Nel dolio era stato deposto l'ossuario accompagnato da un ricco corredo di oggetti in metallo. La maggior parte dei manufatti era stata posata sotto il cinerario stesso e comprendeva armi in ferro e in bronzo, bracciali e fibule in bronzo. Una coppia di lance in ferro era invece collocata all'interno dell'ossuario. La tomba 22, a pozzetto circolare, si sovrapponeva intenzionalmente alla precedente. L'ossuario fu deposto sui frammenti del dolio della tomba 21 danneggiato dallo scavo del secondo pozzetto. All'interno del cinerario, sopra i resti della cremazione, si trovava il corredo composto da oggetti personali, quali orecchini in ambra,

fibule in osso e ambra e in bronzo, bracciali in bronzo e da strumenti per la filatura e la tessitura. La sovrapposizione volontaria delle tombe lascia presupporre uno stretto legame familiare tra i defunti.

NECROPOLI LIPPI



■ Figura 11 - Verucchio, Tomba Lippi 89. Il trono, VII sec. a.C.

La Necropoli Lippi, che prende il nome dall'ultimo proprietario del podere, è la più consistente tra quelle verucchiesi sia per la sua estensione sia per il numero di tombe individuate, a tutt'oggi più di trecento²⁷. Il sepolcreto è situato ai piedi della rocca medioevale, luogo nel quale è prevista la realizzazione del nuovo Parco Archeologico Multimediale. La necropoli Lippi è stata oggetto di molteplici scavi succedutesi nel corso degli anni. La prima campagna di scavo è stata condotta da Brizio nel 1884²⁸. Le seconda è stata realizzata a partire dal 1963 da Scarani, ma purtroppo è rimasta inedita. In epoca più recente Gentili ha svolto due ulteriori campagne di scavo sull'area negli anni 1970

²⁷ Per una soddisfacente panoramica sul tema della necropoli Lippi vedi: VON ELES PATRIZIA, BOIARDI ANGIOLA, *I sepolcreti: organizzazione dello spazio e gruppi familiari. Caratteristiche della necropoli Lippi*, in VON ELES PATRIZIA [a cura di], *Guerriero e Sacerdote: Autorità nell'età del ferro a Verucchio, la tomba del trono*. Edizioni All'insegna del Giglio, Firenze, 2002, pp. 5-12. Vedi anche: - BOIARDI ANGIOLA, VON ELES PATRIZIA, *La Necropoli Lippi di Verucchio. Ipotesi preliminari per una analisi delle strutture sociali*, in *Archeologia dell'Emilia Romagna*, All'insegna del Giglio, Firenze, 1997, pp. 23-40. - BOIARDI ANGIOLA, VON ELES PATRIZIA, *Verucchio, la comunità villanoviana, proposte per un'analisi*, in *The Iron Age in the Mediterranean Area: Archaeological materials as indicators of social structure and organization*, XXIII Colloquium, XII Congresso Internazionale di scienze Preistoriche e Protostoriche, Comune Di Forlì, Forlì, 1996, pp. 45-66.

²⁸ BRIZIO EDOARDO, *Verucchio, Spadarolo e Rimini. Prima relazione archeologica delle scoperte nel Riminese*, Comune di Rimini, Rimini, 1894, pp. 374-423.

e 1972. La allora Soprintendente ai Beni Archeologici dell'Emilia Romagna, Bermond, Montanari, ha riportato alla luce un esiguo numero di tombe nel 1984 e nel 1988. Le ultime campagne di scavo si sono susseguite a partire dal 2005 sino al 2009²⁹ sotto la direzione di Patrizia Von Eles. Duecentosettantatré sepolture sono state localizzate e collocate con chiarezza mentre per una trentina di esse non si conosce la posizione esatta. Con tutta probabilità la necropoli era originariamente più estesa di quanto sia stato fino ad oggi studiato. Non si può dunque azzardare una previsione precisa sull'effettivo numero di tombe presenti in origine.

Le tumulazioni sono tutte a incinerazione, in pozzetto, talvolta a struttura complessa con dolio, tranne due casi di inumazioni di difficile interpretazione. La necropoli copre un arco cronologico che va dal IX al VII secolo circa. Andando ad analizzare la planimetria è riscontrabile una distribuzione delle tombe in più raggruppamenti³⁰. Probabilmente queste concentrazioni erano una diretta conseguenza di un grado di parentela tra i defunti. Verso la zona nord dell'area si colloca un piccolo gruppo, relativamente isolato, comprendente alcune tra le tombe più tarde e di maggior prestigio. Sono stati riscontrati in tutto ventuno gruppi. Questi nuclei sono più o meno caratterizzati dal ricorrere di particolari elementi distintivi sia nella disposizione delle tombe e nella loro struttura che nella composizione e disposizione dei corredi.

Nel contesto generale della necropoli Lippi si evince che le sepolture maschili e femminili mantengono un sostanziale equilibrio numerico. Quelle maschili sono riconoscibili in genere dalla presenza di armi, mentre quelle femminili si distinguono per la presenza di elementi per la filatura e la tessitura. Ciò che emerge da questi studi è che a partire dalla fine dell'VIII secolo, il ruolo dei guerrieri aumenta in numero e in importanza. Nonostante questa considerazione non si può affermare che uno di questi gruppi si sia affermato sugli altri. Il significato di questi nuclei di tombe non è ancora del tutto chiaro e, probabilmente, solo con la catalogazione definitiva e completa di tutto il materiale reperito, si potrà delineare un quadro più esaustivo che aiuti a chiarirne il significato.

Impossibile non menzionare la tomba 89, detta anche la "Tomba del Trono". Tale tomba è da sempre considerata il reperto funerario di maggiore prestigio del patrimonio archeologico verucchiese. Grande è stato lo sforzo dell'amministrazione per riportare il ricco corredo facente parte della tomba

²⁹ I risultati delle ultime campagne di scavo sono ancora inediti. Alcune di queste scoperte sono state parzialmente esposte nel convegno tenutosi a Verucchio, nella chiesa di S. Agostino, facente parte del Museo Archeologico, il 10 Aprile 2010. Tale Congresso intitolato: *Archeologia in Valmarecchia: Convegno di studi, nuovi studi e nuove scoperte*, ha visto gli interventi del Sindaco Giorgio Pruccoli e dell'assessore alla Cultura Lisetta Bernardi, che hanno introdotto i vari studiosi partecipanti. La prima relazione è stata esposta dal direttore scientifico degli scavi e del Museo Archeologico di Verucchio PATRIA VON ELES. Il tema del suo intervento era: *Cinque campagne di scavi a Verucchio (2005-2009): primi risultati e prospettive per il futuro per il museo Archeologico*. La seconda relazione aveva come tema: *Progetto di realizzazione della carta archeologica della Valle del Marecchia*, ed è stata illustrata dal professore dell'Università di Innsbruck, ALESSANDRO NASO. Di seguito l'Etruscologo ARMANDO CHERICI ha parlato di: *Una pantera in Valmarecchia. Un bassorilievo tardo-orientalizzato della Pieve di Ponte Messa*. Al termine della conferenza è stata inaugurata la nuova sala del museo intitolata proprio "Nuovi Scavi".

³⁰ Per maggiori informazioni sul tema dei raggruppamenti di tombe e la loro attribuzione a gruppi familiari o parentali nell'ambito delle società nell'Età del Ferro vedi: BERGONZI GIOVANNA, *Etruria - Piceno - Caput Adriae: guerra e aristocrazia nell'età del ferro*, in *La civiltà Picena nelle Marche*, Gianni Maroni Editore; Ripatransone (AP), 1992, pp.60-88.

89 che, dalla data della sua scoperta nel 1972 fino al 1997, fu in possesso del Museo Civico Archeologico di Bologna.



■ Figura 12 - Dettaglio della decorazione del trono, Tomba 89 Lippi.

IV

IL MUSEO CIVICO ARCHEOLOGICO DI
VERUCCHIO





■ Figura 13 – Vista del porticato del convento di S. agostino, XVI sec. a.C.. Sede attuale del Museo Civico Archeologico di Verucchio

Dal 1985, anno della sua fondazione, il Museo Civico Archeologico di Verucchio ha sede nell'ex monastero dei padri Agostiniani. La struttura che ospita le sale museali ha un valore storico ed architettonico notevole essendo il complesso risalente al XII secolo. Il monastero fu eretto appena fuori le mura cittadine. L'edificio vide un ampliamento nel XVII secolo, con l'aggiunta della chiesa e delle filande. Gli ultimi restauri sono stati messi in atto nel 1985 e nel 1995 da parte dell'architetto Giovanna Giuccioli. L'architetto verucchiese si occupò anche della prima esposizione museale nonché della progettazione stessa delle vetrine espositive.

Nell'anno della sua inaugurazione il museo ospitava una piccola selezione dei reperti rinvenuti da Gino Vinicio Gentili nella necropoli Moroni e i corredi delle tombe 85 e 89 che si riferivano agli scavi nel podere Lippi. Ciò che però mancava era uno studio analitico e scientifico dei ritrovamenti. Di fatto, gli oggetti riportati alla luce dal Gentili non furono subito schedati e restaurati, come sarebbe stato opportuno fare.

Questa lacuna venne colmata a partire dal 1992, anno in cui partì un programma di studio e valorizzazione del patrimonio archeologico di Verucchio. Da questa data nacque il *Progetto*

*Verucchio*³¹, condotto dalla Soprintendenza ai Beni Archeologici dell'Emilia Romagna, in collaborazione con l'Istituto per i Beni Culturali dell'Emilia Romagna, la Provincia di Rimini e il Comune di Verucchio. Per svolgere la fase di studio e ricerca scientifica è stato istituito un vero e proprio Comitato Internazionale volto appunto allo studio delle necropoli villanoviane verucchiesi. A dimostrare l'importante valore di questi siti è stata la notevole risposta da parte di illusterrime università come quelle di Roma, di Milano, dell'Ecole des Hautes de Paris, e di quelle tedesche di Colonia e Magonza. Il lavoro di schedatura sistematica, non ancora ultimato, ha fin qui prodotto più di 1000 schede, comprendenti oltre ai dati specifici dei reperti anche una documentazione fotografica e degli elaborati grafici.

Dal 1993 il lavoro del comitato internazionale è coordinato da Patrizia Von Eles, alla quale è affidata anche la direzione scientifica del museo. Tra i tanti studiosi internazionali che partecipano attivamente si possono citare G.Bergonzi, A. Boiardi, M.Bonghi Jovino, L. Malnati, V.Kruta, A.M.Stauffer e F.Von Hase. Lo stesso Gino Vinicio Gentili, autore della maggior parte degli scavi moderni, pur non partecipando fisicamente ha garantito la sua collaborazione fornendo appunti e diari di scavo redatti tra il 1969 e il 1975 e poi dal 1985 al 1988.

Una tappa fondamentale per la crescita del museo e per richiamare l'attenzione sull'ottimo lavoro svolto fu, nel 1994, la mostra *Il dono delle Eliadi. Ambre e oreficerie dei principi etruschi di Verucchio*³². L'enorme successo della mostra allestita nelle sale Verucchiesi, e poi replicata presso il Museo Civico Archeologico di Bologna, fu il motore trainante per far conoscere al grande pubblico la bellezza dei reperti Verucchiesi.

Nel 1995 furono completate le opere di restauro dell'edificio conventuale, che incluse più tardi anche l'adiacente chiesa, anch'essa intitolata a S.Agostino, ora sconsacrata. L'opera di restauro congiuntamente agli enormi passi in avanti svolti nel lavoro di catalogazione, restauro e studio dei reperti ha permesso di realizzare un nuovo e ben più ampio allestimento museale.

A partire dal giugno 2005 il Museo Civico Archeologico di Verucchio in collaborazione con la Soprintendenza ai Beni Archeologici dell'Emilia Romagna e con l'appoggio della Provincia di Rimini ha ripreso gli scavi nelle necropoli villanoviane. Le nuove campagne si sono svolte nella necropoli Lippi e mirano a chiarire questioni relative alle strutture funerarie messe in evidenza dalle ricerche condotte dal Museo e dalla Soprintendenza negli ultimi anni.

L'immensa novità apportata con questi nuovi scavi è il progetto RayTalk. Il museo conferma la sua vocazione a coniugare la ricerca scientifica con la comunicazione, mettendo a disposizione del vasto

³¹ Per maggiori informazioni in merito al "Progetto Verucchio" vedi: VON ELES PATRIZIA, FORTE MAURIZIO [a cura di], *Il dono delle Eliadi: Ambre e oreficerie dei principi etruschi di Verucchio*, catalogo della mostra tenutasi a Verucchio, Arti grafiche Ramberti, Rimini, 1994, p.13.

³² Per una panoramica esaustiva sulla mostra vedi il catalogo: VON ELES PATRIZIA, FORTE MAURIZIO [a cura di], *Il dono delle Eliadi: Ambre e oreficerie dei principi etruschi di Verucchio*, catalogo della mostra tenutasi a Verucchio, Arti grafiche Ramberti, Rimini, 1994.

pubblico la documentazione in tempo reale attraverso un sistema di webcam wireless altamente tecnologico. Grazie a questo pioneristico programma è stato possibile seguire gli scavi in tutte le sue fasi. La struttura Hot Spot RayTalk ha permesso la registrazione e la trasmissione, attraverso una rete Wireless, di filmati ad altissima risoluzione digitale utilizzando micro telecamere che gli archeologi impegnati nello scavo potevano posizionare a piacimento per inquadrare i dettagli del loro lavoro.

L'impegno del Comune di Verucchio e della Provincia di Rimini è stato portato avanti anche dopo la fase di scavo e proseguirà ancora con il restauro del materiale rinvenuto. Alcuni di questi reperti sono già esposti, mentre quelli che devono essere ancora restaurati andranno ad incrementare ulteriormente le esposizioni del museo nei prossimi anni.

L'ambizioso programma di Verucchio, partito nel 1992, ha come scopo il riordino scientifico, lo studio e la valorizzazione dei complessi archeologici villanoviani di quest'area. Una tappa fondamentale di questo lungo processo, tuttora in corso, è una serie di mostre inaugurate nel 2006 con *Il potere e la morte, L'aristocrazia, i guerrieri e i simboli*³³.

La recente opera di restauro di materiali scavati nel 1971 da Gino Vinicio Gentili ha permesso una nuova lettura di alcuni fra i più importanti contesti tombali della Verucchio villanoviana, pertinenti ad individui di alto rango connotati come guerrieri dai prestigiosi oggetti che componevano i loro corredi funerari.

Con questo primo evento, che ha inoltre visto l'inaugurazione del nuovo spazio espositivo della chiesa di S. Agostino, viene sancita la conclusione della prima fase di scavi nella necropoli Lippi. I corredi dei guerrieri villanoviani, "uomini eccellenti" della prima età del ferro, sono stati i protagonisti della mostra. Gli elmi con cresta e speroni, le vesti ricamate, le fibule in oro e ambra, i carri da guerra e le armi da parata rinvenute nel corso degli anni costituiscono il tema centrale insieme alla figura maschile nella comunità villanoviana.

*Le ore e i giorni delle donne*³⁴, è il titolo della seconda rassegna in mostra al Museo Civico Archeologico di Verucchio dal giugno 2007. Questa volta il tema verte sulla figura femminile e in particolare sulla vita di una villanoviana di rango vista attraverso la ricostruzione virtuale di una sua giornata ideale. È dunque una donna vissuta a Verucchio tra l'VIII e il VII secolo a.C., la protagonista di questa esposizione, che ricostruisce il quotidiano svolgersi di una giornata, tra i gesti, gli oggetti, i colori e i rituali che scandivano il tempo in questo scorcio di Romagna di quasi tremila anni fa.

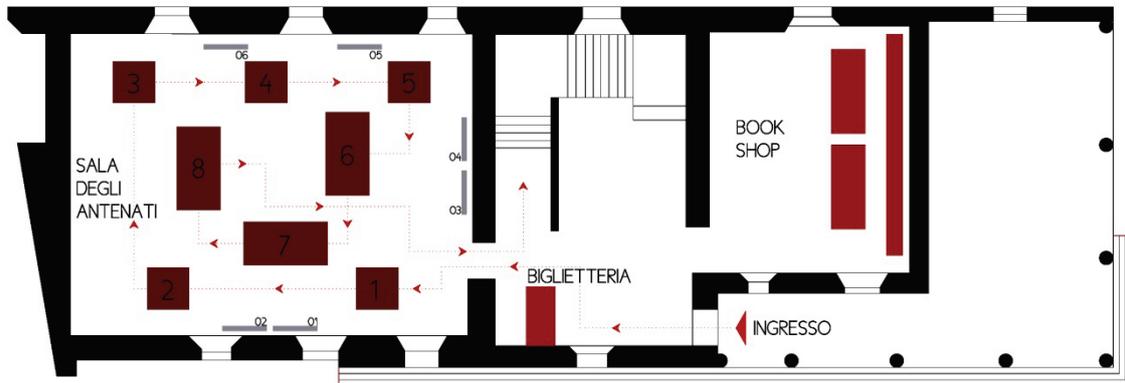
³³Per avere maggiori informazioni riguardanti la mostra e i suoi contenuti consultare il catalogo: BENTINI LAURA, BOIARDI ANGIOLA, VON ELES PATRIZIA *Il potere e la morte: Aristocrazia guerrieri e simboli*. Verucchio, Ex Chiesa S. Agostino, Museo Civico Archeologico 12 Aprile 2006-7 Gennaio 2007, Pazzini Editore, Verucchio, 2007.

³⁴Per una soddisfacente e più ampia panoramica sulla mostra svolatasi nel 2007 -2008 consultare il catalogo: VON ELES PATRIZIA [a cura di], *Le ore e i giorni delle donne, Dalla quotidianità alla sacralità tra VIII e VII sec a.C.*, Catalogo della Mostra Museo Civico Archeologico di Verucchio 14 giugno 2007 - 6 gennaio 2008, Pazzini Editore, Verucchio, 2007.

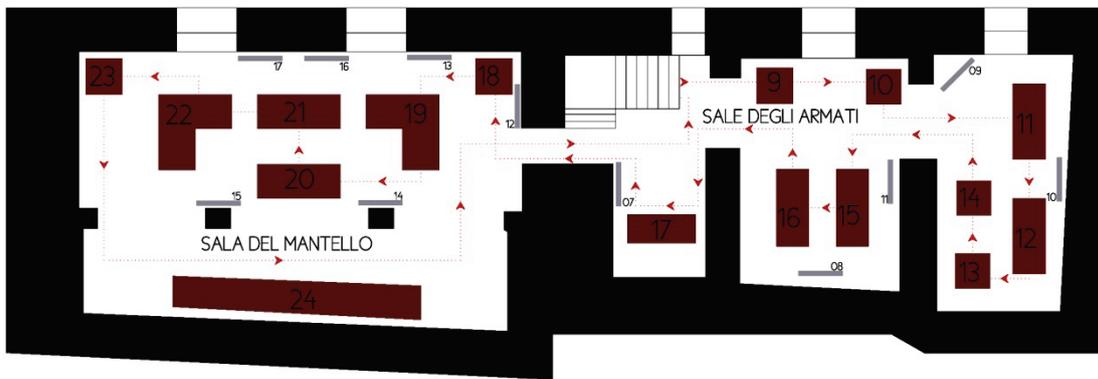
Ultimo in ordine di tempo è stato il convegno di studi tenutosi nell'aprile del 2010 con il titolo *Archeologia in Valmarecchia, nuovi studi e nuove scoperte*. In questa occasione oltre a presentare le ultime cinque campagne di studi svolte dal 2005 al 2009 si è dato rilievo a tutta la situazione, per quanto riguarda la situazione archeologica, in tutta la valle del Marecchia. In particolare si è esposto il progetto per una realizzazione di una carta archeologica comune per tutta la vallata.

IL PERCORSO ESPOSITIVO

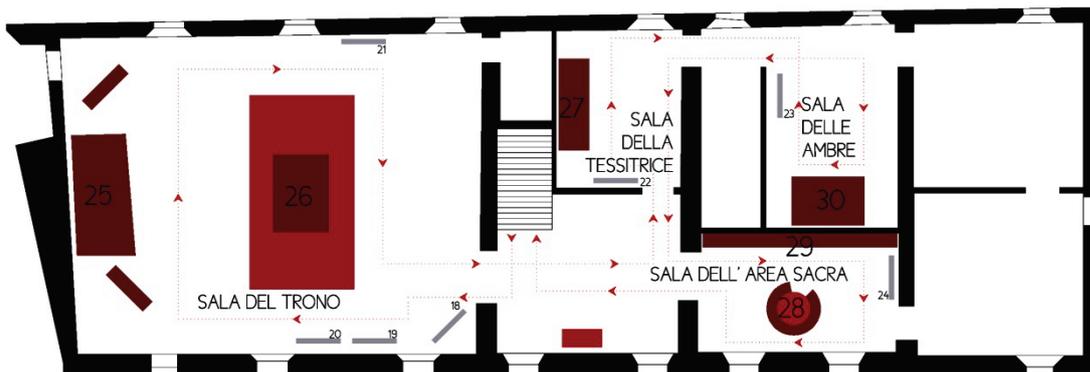
PIANO TERRA



PIANO SEMINTERRATO



PIANO PRIMO



■ VETRINE ■ ARREDI MUSEO — 01 PANNELLI ILLUSTRATIVI —> PERCORSO CONSIGLIATO

■ Figura 14 -Pianta e percorsi Museo Archeologico di Verucchio

Il percorso espositivo si articola su tre piani e i reperti sono raggruppati in otto stanze in cui sono ben visibili otto macro-temi distinti³⁵. L'allestimento museale segue principalmente un ordine cronologico, in base alla datazione dei reperti: si va dal materiale dai più antichi a quello più recente. Per renderlo al visitatore di facile lettura, il percorso è arricchito da pannelli, didascalie e ricostruzioni. Molto significativa è l'animazione multimediale del rito funebre che rappresenta una piccola anticipazione di cosa sarà esposto nel PAM, il Parco Archeologico Multimediale di prossima edificazione. Il percorso è attentamente studiato al fine di rendere il più agevole la comprensione di ogni oggetto e il suo inquadramento nel contesto generale.

I reperti esposti nelle otto sale tematiche sono stati selezionati da varie necropoli, scelti in modo da rappresentare un quadro complessivo della civiltà villanoviana radicata nel verucchiese. Sono resi riconoscibili vari gruppi familiari e si è cercato di sottolineare le caratteristiche dei diversi tipi di corredi: maschili, femminili, guerrieri, etc..

La documentazione archeologica rinvenuta a Verucchio è quasi totalmente di natura funeraria. L'immenso valore e il loro incredibile stato di conservazione ha permesso di mettere in evidenza gli aspetti più rilevanti di questa antica civiltà. I corredi sono esposti nella loro integrità indicando anche la tomba di provenienza. Nei casi in cui era possibile, si è cercato anche di mantenere la disposizione degli oggetti all'interno delle sepolture. Come era consuetudine nella cultura villanoviana, all'interno delle tombe, si trovavano i contenitori biconici delle ceneri dei defunti e gli oggetti di uso quotidiano che costituivano il corredo funebre. Tali corredi erano nella maggior parte dei casi costituiti da elementi dell'abbigliamento, vasellame da banchetto, arredi, elementi di carri e bardature nelle tombe maschili e femminili; rocchetti e strumenti usati per la filatura e la tessitura e gioielli nelle sepolture femminili. Le tombe dei guerrieri erano caratterizzate dalla presenza di armi offensive e difensive come scudi e spade.

La peculiarità del contenuto dei corredi stessi ha permesso di ipotizzare le principali dinamiche interne alla comunità. Sono stati definiti i ruoli e i rapporti sociali dei gruppi familiari, le forme organizzative del quotidiano e i rituali che accompagnavano le credenze nell'aldilà. Studiando il contenuto delle sepolture è stato possibile avere un quadro delle produzioni artigianali del luogo. Inoltre, in base al riconoscimento di materiali e oggetti provenienti da altre zone, si sono potute delineare le direzioni degli spostamenti e i rapporti commerciali con regioni lontane.

Dall'analisi di alcune sepolture, come ad esempio la tomba del trono, si può dedurre come alcune famiglie appartenessero ad un altissimo rango, rappresentando presumibilmente i gruppi gentili locali. Si ipotizza che il loro potere e prestigio poteva derivare dal controllo di un territorio più esteso

³⁵ Il percorso espositivo, la descrizione delle sale, delle vetrine e dei reperti in mostra al Museo Civico Archeologico di Verucchio sono temi ampiamente trattati in: VON ELES PATRIZIA [a cura di], *Museo Civico Archeologico, Verucchio, Seconda edizione Riveduta e aggiornata*, Sistema dei Musei della Provincia di Rimini, Rimini, 2005, pp. 50-88.

rispetto alla sola Verucchio. Probabilmente il loro influsso si estendeva anche ai territori circostanti dove controllavano e gestivano i traffici e le produzioni.

Di seguito saranno brevemente descritte le sale tematiche elencate nell'ordine che esse si presentano nel percorso consigliato del museo.

SALA DEGLI ANTENATI

La prima stanza che si incontra al piano terra è quella degli antenati. Il percorso museale parte, in ordine cronologico, dalle sepolture più antiche. I corredi esposti in questo locale, essendo i più primitivi, si presentano come i più semplici ma offrono lo spunto anche per una introduzione generale sul villanoviano verucchiese, sulla distribuzione topografica dei rinvenimenti, sulle tipologie di tombe rinvenute, presentando anche un sintetico ed esaustivo quadro dello sviluppo dei corredi funerari maschili e femminili nei secoli di vita del villaggio, dal IX al VII a.C.

SALA DEGLI ARMATI

Scendendo nel piano seminterrato, il percorso suggerito prevede la visita alla "Sala degli Armati". Come è facilmente deducibile dal nome, in questi ambienti vengono presentate prevalentemente tombe di guerrieri. Il periodo temporale a cui si riferiscono i reperti va dall'VIII al VII secolo a.C.. Congiuntamente ai materiali appartenenti agli armati è esposto un esiguo numero di quei corredi femminili che erano compresi nella stessa area sepolcrale. Queste sepolture sono contraddistinte dalla costante presenza di armi offensive e difensive, realizzate in bronzo e ferro e nella maggior parte dei casi riccamente decorate. La complessità di spade, lance e pugnali, elmi e scudi, denota l'alto livello raggiunto dalle produzioni artigianali locali e riflette la caratterizzazione sia in senso fortemente aristocratico, sia in senso rituale dei defunti deposti nelle necropoli intorno al villaggio. Il ruolo del guerriero³⁶, come in tutte le società dell'età del ferro italiana, riveste notevole importanza anche nella cultura villanoviana a Verucchio. In molti corredi si conviene che la presenza delle armi aveva esclusivamente scopi cerimoniali per rimarcare il grado e il prestigio del defunto.

³⁶Il tema legato alla figura maschile nella comunità villanoviana di Verucchio è stato snocciolato dalla mostra: *Il potere e la morte: Aristocrazia guerrieri e simboli*, svolta a Verucchio tra l'aprile 2006 e il gennaio 2007. Nella rassegna verucchiese sono state messe in evidenza le modalità con cui gli uomini gentilizzi manifestavano, nei vari momenti della vita sociale, il proprio rango ed il proprio potere politico, religioso e militare. Per avere maggiori informazioni a riguardo consultare: BENTINI LAURA, BOIARDI ANGIOLA, VON ELES PATRIZIA *Il potere e la morte: Aristocrazia guerrieri e simboli*. Verucchio, Ex Chiesa S. Agostino, Museo Civico Archeologico 12 Aprile 2006 - 7 Gennaio 2007, Pazzini Editore, Verucchio, 2007.

SALA DEL MANTELLO

Rimanendo nel piano seminterrato si passa nella sala del Mantello. Questa parte del museo è dedicata alle donne e in modo particolare alle attività della filatura e tessitura. Come è già stato precedentemente accennato la peculiarità dei sedimenti del terreno di Verucchio ha permesso una conservazione di rara qualità per quanto riguarda i materiali organici come i tessuti. Nelle vetrine della "Sala del Mantello" risultano eccezionalmente documentate non solo gli utensili utilizzati per filare e tessere, ma anche veri e propri scampoli di tessuti e vestiario risalenti a quell'epoca. Quindi accanto a oggetti come conocchie, fusi, rocchetti, fusaiole, aghi, pettini, distanziatori e tavolette per i bordi delle vesti, troviamo anche dei resti di abiti che si sono mantenuti in numerose tombe maschili e femminili.

Per la maggior parte dei casi possiamo ammirare tuniche e mantelli in lana. Naturalmente la loro conservazione richiede una maggiore attenzione rispetto ad altri materiali, i tessuti, infatti, possono sopportare una luminosità molto bassa ed una temperatura costante priva di umidità. L'esposizione di questi straordinari reperti è stata possibile anche grazie alla collaborazione con la Fachhochschule di Colonia, tuttora impegnata nel completamento delle ricerche sui tessuti verucchiesi³⁷.

Questi reperti rappresentano l'unico caso di abiti mantenutisi pressoché integralmente per l'Italia protostorica. Lo straordinario stato di conservazione ha permesso di risalire alla forma, alla materia prima ed al colore originario, di studiare le tecniche di tessitura utilizzate dalle donne villanoviane. Sono state inoltre formulate delle ipotesi sulle funzioni che gli elementi dell'abbigliamento dovevano rivestire in ambito rituale. Di straordinario valore risultano anche gli oggetti utilizzati ad ornamento delle vesti come i cinturoni, pettorali, fibule, perline e gioielli in ambra, osso, bronzo, pasta vitrea. Non solo gioielli ma anche gli strumenti per filare e tessere erano realizzati in materiali preziosi ed erano pieni di elementi simbolici. Questa serie di condizioni porta a pensare che anche le donne occupassero ruoli complessi e di alto livello nell'ambito della comunità antica.

³⁷Tutti i reperti tessili verucchiesi sono stati curati dalla Professoressa AnnemarieStauffer della Fachhochschule di Colonia. Per avere una panoramica esaustiva sul tema dei tessuti ritrovati nei corredi delle sepolture verucchiesi vedi: ANAMARIE STAUFFER, *Tessuti*, in VON ELES PATRIZIA [a cura di], *Guerriero e Sacerdote: Autorità nell'età del ferro a Verucchio, la tomba del trono*. Edizioni All'insegna del Giglio, Firenze, 2002, pp. 192-219.

SALA DEL TRONO

Il percorso dell'allestimento ci porta a risalire la rampa di scale fino al primo piano. Sul pianerottolo è collocata una postazione multimediale che offre un quadro complessivo dei rinvenimenti di Verucchio.

La prima sala che si incontra è quella che ospita il tesoro che dai più è considerato quello di maggior valore nella collezione del Museo Civico Archeologico di Verucchio. La sala in questione è interamente dedicata alla ricostruzione della tomba del "principe", ovvero la tomba Lippi 89. Questa sepoltura sottolinea fortemente, attraverso molteplici segni, il prestigio del defunto, che doveva rappresentare uno dei membri più autorevoli delle élites locali. Molto probabilmente egli impersonava una figura investita di più ruoli legati alla sfera militare, civile ma anche religiosa.

L'elemento di spicco di questo corredo è certamente il trono ligneo³⁸. Non rappresenta l'unico esemplare di trono di provenienza verucchiese, ma è di certo quello meglio conservato e più rappresentativo. Il suo valore e la sua bellezza sono dimostrabili dalla complessa decorazione figurativa che, all'interno dello schienale, include vere e proprie scene, ricche di significati complessi e non ancora del tutto compresi.

La ricostruzione ha mantenuto la forma e le dimensioni originarie della struttura tombale. Al suo interno sono collocati il cassone ligneo, che racchiudeva il trono istoriato, unitamente agli altri elementi minori del corredo. Gli oggetti che accompagnavano la deposizione sono numerosissimi e sono riportati nelle posizioni originali. Alcuni avevano seguito il defunto sul rogo: ornamenti personali, abiti, insegne, armi, carri, vasellame. Altri avevano il compito di rappresentare simbolicamente il prestigio e la collocazione sociale del defunto. A tale scopo erano presenti varie armi ed un grande mantello perfettamente conservato ed esposto in Museo. Altri oggetti ancora dovevano essere destinati alla vita nell'aldilà e impiegati durante i rituali connessi alla cremazione e sepoltura da coloro che vi presero parte.

³⁸Per una soddisfacente panoramica sull'argomento del trono della tomba vedi: VON ELES PATRIZIA [a cura di], *Guerriero e Sacerdote: Autorità nell'età del ferro a Verucchio, la tomba del trono*. Edizioni All'insegna del Giglio, Firenze, 2002.

Per ulteriori informazioni sul medesimo argomento e per avere un'ulteriore interpretazione sul significato del Trono della tomba 89 vedi: TORELLI MARIO, "Domiseda, lanificata, univora". *Il Trono di Verucchio e il ruolo e l'immagine della donna tra arcaismo e repubblica*, in *Il Rango, il rito e l'immagine: Alle origini della rappresentazione storica romana*, Mondadori Electa Editore, Milano, 1997, pp. 52-58.

SALA DELLA TESSITRICE

Uscendo dalla stanza del trono ci si imbatte nella sala denominata "della Tessitrice". La ricchezza degli strumenti da tessitura ha indotto a dare questo nome alla stanza. La tomba presentata in questa sala doveva essere riservata a due defunti, di cui una doveva essere una fanciulla, contraddistinta da elementi ben caratterizzanti il genere femminile, alcuni realizzati però in dimensioni ridotte: piccoli orecchini, fibule e rocchetti miniaturizzati. Di una tessitrice viene proposta anche la rappresentazione grafica, che esemplifica in modo efficace gli elementi dell'abbigliamento, nonché la modalità di lavorazione al telaio. Per arrivare a queste raffigurazioni grafiche ci si è serviti delle rappresentazioni di tessitrici presenti sullo schienale del trono Lippi 89.

SALA DELLE AMBRE

La sala delle ambre rappresenta una delle ultime sale introdotta ad ampliare il percorso museale. Questa area è dedicata ad una delle più prestigiose sepolture femminili finora rinvenute: la Tomba Lippi 47.

La tomba presentava la caratteristica struttura a dolio, che conteneva al suo interno un ossuario in bronzo. La scelta del nome è chiaramente dovuta all'enorme quantità e qualità degli elementi di ambra presenti nel corredo. Gli elementi elaborati con questo prezioso materiale risultano eccezionali per fattura e per la qualità delle finiture. In maniera particolare è necessario evidenziare le fibule, che documentano la conoscenza di tecnologie particolarmente sofisticate e contribuiscono a rafforzare l'ipotesi che fa di Verucchio uno dei centri maggiormente specializzati all'epoca nel commercio e nella lavorazione di ambra baltica.

La sepoltura appartiene ad una donna adulta e la scelta degli oggetti di corredo ne sottolinea l'alto rango occupato all'interno della società. Le attività di filatura e tessitura sono documentate simbolicamente dalle conocchie in ambra.

Le donne a Verucchio, come in altre comunità italiche di questo periodo, assumevano ruoli di rilievo nella sfera del sacro e forse anche in altri ambiti importanti. In questa tomba è presente un esemplare di quelli oggetti riconosciuti come "simboli di potere", un'ascia.

"Le ore e i giorni delle donne"³⁹ è la mostra allestita al Museo Civico Archeologico di Verucchio, svoltasi nel 2008, che ha affrontato ampiamente il ruolo della donna all'interno della cultura villanoviana. Protagonista dell'esibizione temporanea è stata la figura virtuale di una donna di rango, una *domina*, che si muove nello spazio-tempo di una giornata idealmente ricostruita.

³⁹Per una soddisfacente e più ampia panoramica su questo argomento vedi: VON ELES PATRIZIA [a cura di], *Le ore e i giorni delle donne, Dalla quotidianità alla sacralità tra VIII e VII sec a.C.*, Catalogo della Mostra Museo Civico Archeologico di Verucchio 14 giugno 2007 - 6 gennaio 2008, Pazzini Editore, Verucchio, 2007.

SALA NUOVI SCAVI

L'ultima sala che stata allestita è la sala "Nuovi Scavi", che presenta una selezione di materiali rinvenuti nelle più recenti campagne scavi partite nel 2005. Teatro dei nuovi rinvenimenti è la Necropoli Lippi di Verucchio, che ha messo in luce sino ad ora 50 nuove sepolture.

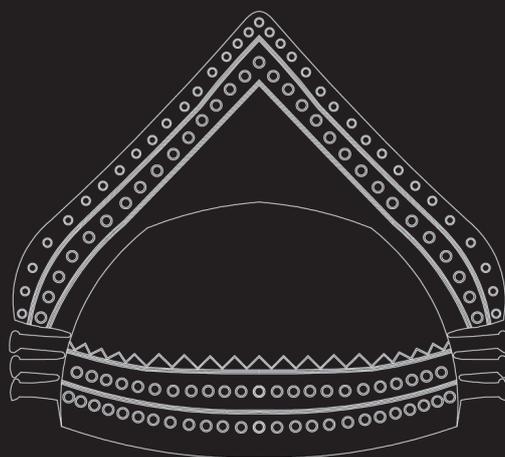
I reperti più significativi rinvenuti durante gli scavi del 2005 e 2006 sono stati restaurati e sono già visibili al pubblico. Si tratta di oggetti appartenenti a corredi sia femminili che maschili. Tra le armi, spicca un elmo in bronzo di tipo Vetulonia che costituisce il primo caso documentato a Verucchio. L'incredibile stato conservativo di questo elmo ha riportato fino a noi anche la fodera interna, realizzata in vimine intrecciato.

SALA DELL'AREA SACRA

L'unica sala non dedicata a sepolture è quella dell'"Area Sacra". In questo piccolo ambiente è ricostruito il pozzo di Pian del Monte. Il pozzo fu rinvenuto nel 1963 sulla sommità del pianoro di Pian del Monte. Gli scavi condotti da R. Scarani hanno portato alla luce un settore del villaggio antico ed inizialmente anche lo stesso pozzo era stato classificato come unità abitativa. Inizialmente venne affibbiato a questa area il nome di "capanna dei vasi Attici" a causa della grande presenza di frammenti di vasi di importazione greca. A chiarire la vera funzione del pozzo fu G.V. Gentili con i suoi scavi nel 1971 che arrivarono sino ai 14 metri di profondità. I materiali qui rinvenuti coprono un ampio excursus cronologico, dal Bronzo recente (VIII secolo a.C.) agli inizi del IV a.C.

V

I PARCHI ARCHEOLOGICI



DEFINIZIONE

Il tema dei parchi archeologici è un argomento molto ampio ed articolato, che pone svariate problematiche da affrontare. La prima questione che viene posta all'attenzione riguarda la museificazione delle aree archeologiche indagate o ancora da indagare. In secondo luogo è necessario affrontare questa tematica facendo un'analisi in termini di conservazione e tutela delle risorse. La conservazione del patrimonio, infatti, è elemento indispensabile per la trasmissione dei beni e dunque per la loro utilizzazione nell'ambito dei Parchi Archeologici. Va, infine, posta la dovuta attenzione al campo della ricerca, cardine di ogni attività, sia nei musei che nei parchi.

La definizione generale di museo viene fornita dall'ICOM che lo identifica come: *un'istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo, aperta al pubblico che compie ricerche sulle testimonianze materiali dell'uomo e del suo ambiente, le acquisisce, le conserva, le comunica e soprattutto le espone ai fini di studio, di educazione e di diletto*⁴⁰.

Risulta invece più complesso e problematico restituire una definizione di parco archeologico⁴¹. Sarebbe riduttivo considerarlo esclusivamente un'estensione del museo canonico, come una sorta di "museo all'aperto", nel quale la narrazione espositiva avviene *en plain air*.

I Parchi Archeologici costituiscono una delle più recenti metodologie di approccio e divulgazione del patrimonio storico - archeologico nel mondo. Negli ultimi decenni questa nuova realtà didattica è stata affiancata, ed ha permesso di integrare l'esposizione museale tradizionale, garantendo al pubblico un'offerta formativa a tutto tondo. Come Andrea Zifferero lo definisce, il parco archeologico è *una forma integrata di conservazione e di fruizione dei beni culturali*⁴².

Si tratta di una modalità di fruizione museale, nata con l'obiettivo di coinvolgere direttamente il visitatore mediante l'ausilio di ricostruzioni fisiche delle realtà del passato. Il museo classico permette al pubblico di porsi dinanzi a reperti ed oggetti della collezione in maniera per lo più passiva. L'innovazione portata dai parchi archeologici consiste proprio nel consentire ai visitatori di svolgere un ruolo attivo. Il fruitore si trova fisicamente e visivamente dinanzi a ricostruzioni a grandezza naturale di strutture a cielo aperto, arredi e repliche di oggetti ricreati seguendo modelli documentati sulla base di fonti storiche ed archeologiche.

⁴⁰ ICOM International Council of Museum è un organismo internazionale che è espressione del mondo dei musei. La definizione di Museo sopra riportata è contenuta nell'articolo 2.1 dello statuto della suddetta organizzazione. Lo statuto e molte altre informazioni utili sono reperibili tramite il sito web ufficiale: www.icom-italia.org.

⁴¹ I testi che trattano il dibattito sulla definizione di Parco Archeologico all'Aperto sono numerosi. La migliore sintesi è offerta da: BENINI SIMONE, *Tutela dei beni culturali e istituzione dei Parchi Archeologici*, in LENZI FIAMMA [a cura di], *Archeologia e Ambiente. atti del convegno internazionale, Ferrara Fiere, 3-4 aprile 1998*, ABACO Editore per l'Istituto per i beni artistici culturali e naturali della Regione Emilia-Romagna, Forlì, 1999.

, pp.614-626.

⁴² ZIFFERERO ANDREA, FRANCOVICH RICCARDO [a cura di], *Musei e parchi archeologici*, Firenze, All'Insegna del Giglio Editore, 1999, p. 19.

È doveroso riportare una prima definizione di museo archeologico all'aperto fornita nel 2008 dal network EXARC:

Un museo archeologico all'aperto è una istituzione no profit permanente con ricostruzioni architettoniche tridimensionali all'aperto basate principalmente su fonti archeologiche. Contiene collezioni di risorse di cultura immateriale e fornisce un'interpretazione di come le persone vivevano ed agivano nel passato; questo viene realizzato tramite valide procedure scientifiche, studio e divertimento dei suoi visitatori⁴³.

Il dibattito sulla terminologia, da utilizzare per il raggiungimento di una definizione completa e risolutiva, è ancora aperto, ma questa prima stesura costituisce un'importante punto di partenza per il raggiungimento dell'obiettivo preposto.

Per concludere il discorso riguardante la definizione di parco archeologico è necessario riportare l'importante classificazione compiuta da Zifferero nell'ambito dei siti e dei parchi in cui si pratica l'archeologia sperimentale⁴⁴. Questa distinzione, seppur sommaria, come dichiarato dallo stesso autore, è utile per chiarire la materia in un quadro europeo in cui è presente un'offerta molto ampia e diversificata. Le categorie si dividono in cinque tipologie:

1. *Siti archeologici, anche urbani, con ricostruzioni e attività di archeologia sperimentale.* Alcuni esempi di successo sono il Globe Theatre a Londra nel quartiere di Southwark; lo Jorvik Viking Centre e annesso ARC (Archaeological Resource Centre) a York (UK), (www.vikingjorvik.com); le palafitte di Unteruhldingen sull'ago di Costanza in Germania, (www.pfahlbauten.eu). In Italia il parco archeologico e museo all'aperto della Terramara di Montale presso Modena, (www.parcomontale.it).
2. *Parchi naturali (anche archeologici) con attività di archeologia sperimentale.* si riportano gli esempi di: Pembrokeshire Coast National Park in Galles, (www.pembrokeshirecoast.org); all'interno dei Parchi della Val di Cornia (LI), vanno menzionati il parco archeo-minerario di San Silvestro e archeologico di Baratti e Populonia (www.parchivaldicornia.it).
3. *Archeoparkso Parchi tematici.* Sono i cosiddetti parchi off-site, i quali vengono edificati lontano dalle aree archeologiche. Essi fanno dell'archeologia sperimentale la loro principale attrazione. Questi parchi a tema hanno un notevole successo comunicativo e commerciale, aumentato dal fatto di non avere spese di mantenimento di manufatti autentici, né le relative

⁴³ Il testo originale in lingua inglese è reperibile sul sito web www.exarxc.net. Si rimanda al sito per approfondimenti relativi alle parole chiave utilizzate nella definizione. Per la traduzione in italiano consultare: COMIS LAURA, *I Musei Archeologici all'aperto in Europa e in Italia*, in PITTINI SANDRO [a cura di], *Museografia per l'architettura, Progetti per il sito di Domagnano*, *Architettura 36*, Clueb Editore, Forlì, 2009, pp. 16-21.

⁴⁴ ZIFFERERO ANDREA, *Archeologia sperimentale e parchi archeologici*, in BELLINTANI PAOLO, MOSER LUISA [a cura di], *Archeologie sperimentali. Metodologie ed esperienze tra verifica, riproduzione, comunicazione e simulazione*, Atti del convegno Comano Terme - Fivè (Trento - Italia) 13-15 settembre 2001, Provincia autonoma di Trento Ufficio Beni Archeologici, Trento 2003, pp. 54-55.

responsabilità. Questi fattori si traducono in un'indubbia semplificazione a tutto vantaggio della gestione. Ecco alcuni esempi rappresentativi: Archaeolink Prehistory Park ad Aberdeenshire (UK), (www.archaeolink.co.uk) ; Archeonad Alphen aanden Rijn (Olanda), (www.archeon.nl); Archéodrome de Bourgogne (Francia), (www.archeodromebourgogne.com); Archeopark di Darfo Boario Terme, (www.archeopark.net).

4. Musei (open air museum) che ospitano ricostruzioni e/o attività di archeologia sperimentale. I Musei più importanti in questa categoria sono: Gross Raden ed Oleinghausen (Germania); Federseemuseum nell'Alta Svevia (Germania), (www.federseemuseum.de); Parc Archeologique de Beynac nel Périgord (Francia), (www.le-perigord.com).
5. Centri di ricerca, educazione e formazione con attività collegate all'archeologia sperimentale. Degni di menzione sono: Butser Ancient Farm nell'Hampshire (UK), (www.butser.org.uk); Peak District National Park Authority nel Derbyshire (UK), (www.peakdistrict.org); Centro Antiquitates a Blera, in provincia di Viterbo, (www.antiquitates.it);⁴⁵

CENNI SULLA NASCITA DEI PARCHI ARCHEOLOGICI

I primi esempi di ricostruzione tridimensionale di modelli abitativi preistorici risalgono all'Esposizione Universale del 1889. All'interno della rassegna parigina, infatti, si trovava un'esibizione denominata *L'histoire de l'Habitation*, realizzata sotto la direzione dell'architetto Charles Garnier⁴⁶. La mostra comprendeva numerose abitazioni, ricostruite su basi storico-scientifiche, risalenti al periodo preistorico e protostorico. La genesi del fenomeno dei Parchi Archeologici all'aperto è di qualche anno più recente e può essere ricondotta, come afferma Merlo, ai musei etnografici nord-europei sorti tra la fine dell'Ottocento e i primi del Novecento⁴⁷. L'affermazione di queste prime realtà dell'Europa settentrionale ha introdotto criteri espositivi che evitano di sottrarre i reperti dal contesto in cui sono stati rinvenuti. La prima testimonianza è costituita sicuramente dallo Skansen di Stoccolma. Questi grandi musei all'aperto hanno introdotto una nuova concezione museografica che in breve ha contagiato il campo dell'archeologia. La diretta conseguenza di questa contaminazione è riscontrabile nella diffusione dei primi parchi archeologici. Uno dei più antichi esempi è quello tedesco del Museo delle Palafitte di Unterhuldingen. Situato sulle sponde del lago di Costanza è stato inaugurato ed aperto al pubblico nel lontano 1922.

Sulla base dell'esperienza centenaria dei paesi dell'Europa del nord, attualmente, i musei archeologici all'aperto si sono diffusi su tutto il territorio del "Vecchio Continente". La ricerca accademica e il

⁴⁵ Tutti gli esempi citati sono ampiamente trattati nella classificazione operata da Zifferero in: PELILLO ALESSIA [a cura di], *Guida ai Musei Archeologici all'aperto in Europa*, Nuovagrafica in collaborazione con liveARCHproject, Carpi (MO), 2009.

⁴⁶ MÜLLER-SCHIESSLE NILS, *Fair Prehistory: archaeological exhibits at French Expositions, Antiquity 75 Universelles*, Romisch-Germanische Kommission des Deutschen Archäologischen Instituts, Palmengartenstr., Francoforte, 2001, pp.391-401 ; COMIS LAURA, *Dioramas, (re)constructions and Experimental Archeology*, EuroAREA 3, 2006, pp. 78-82.

⁴⁷ MERLO RICCARDO, *Il territorio come componente del Parco Archeologico*, in ZIFFERERO ANDREA, FRANCOVICH RICCARDO [a cura di], *Musei e parchi archeologici*, Firenze, All'Insegna del Giglio Editore, 1999, p.197.

dibattito su questo importante tema di divulgazione archeologica si è fatto sempre più vivace e ricco di spunti⁴⁸.

I musei archeologici all'aperto, sorti nel corso degli anni in tutto il continente, hanno svolto la loro attività individualmente senza cooperare né scambiarsi dati e informazioni utili. Il progetto denominato Archeolive⁴⁹ rappresenta il primo passo mosso per uno studio unitario realizzato in sinergia tra più nazioni sul tema dei parchi archeologici della protostoria in Europa. L'esperienza, svolta tra il 1999 ed il 2002, è nata con l'intento di valorizzare l'età del bronzo come momento di forte unità culturale del continente. Tale progetto ha messo a confronto tre esperienze affini di parchi archeologici della protostoria europea, con la volontà di esplorare modalità di fruizione museale alternative a quelle offerte dai musei archeologici tradizionali. Archeolive, sostenuto dalla Unione Europea, ha coinvolto, accanto al Museo Civico di Modena, il Museo di Storia Naturale di Vienna e il Museo delle Palafitte di Unteruhldingen, sul Lago di Costanza.

La presenza di un insieme eterogeneo e complesso di parchi nel panorama europeo e la necessità di approfondire l'articolato tema dei musei archeologici all'aperto ha spinto, nel 2001, le istituzioni internazionali e gli studiosi a formare EXARC, un'organizzazione dei Musei Archeologici Open Air e dell'Archeologia Sperimentale⁵⁰. Tale associazione nasce con l'obiettivo di accrescere ed elevare lo standard di ricerca scientifica in questo settore. L'intento che si prefigge EXARC può essere raggiunto solo grazie ad una cooperazione internazionale e ad uno scambio di conoscenze e risorse umane. Il fine ultimo è quello di incentivare lo sviluppo e la qualità dei musei open air associati aiutandoli a raggiungere un livello di offerta culturale superiore. Ad oggi Exarc conta circa 60 membri di 18 paesi diversi ed una fiorente rete di professionisti attivi su tutte le questioni fondamentali inerenti alla materia. I temi trattati spaziano dall'archeologia sperimentale alla living history, dal marketing alla didattica. L'organo realizza periodicamente seminari rivolti allo staff dei musei partner e agli esperti del settore, riguardanti i temi sopra citati. Dal 2004, per mantenere

⁴⁸ Per avere una panoramica esaustiva sul tema di seguito sono elencati alcuni delle pubblicazioni fondamentali: MERRIMAN NICK [a cura di], *Making Early Histories in Museums*, Leicester University Press, London, 1999; KAPLAN FLORA EDOUWAYE S. [a cura di], *Museums and the Making of "Ourselves": The Role of Objects in National Identity*, Printer Pub Ltd, London, 1994; PELILLO ALESSIA [a cura di], *Guida ai Musei Archeologici all'aperto in Europa*, Nuovagrafica per conto di liveARCHproject, Carpi (MO), 2009; STONE PETER e PLANEL PHILLIPE [a cura di], *The Constructed Past. Experimental archaeology, education and the public*, Routledge: One World Archaeology Series, London, 1999; STONE PETER e MOLYNEAUX BRIAN [a cura di], *The Presented Past. Heritage, Museums and Educations*, Routledge: One World Archaeology Series, London, 1994; ZIFFERERO ANDREA, *Archeologia sperimentale e parchi archeologici*, in BELLINTANI PAOLO, MOSER LUISA [a cura di], *Archeologie sperimentali. Metodologie ed esperienze tra verifica, riproduzione, comunicazione e simulazione. Atti del convegno Comano Terme - Fivè (Trento - Italia) 13-15 settembre 2001*, Provincia autonoma di Trento Ufficio Beni Archeologici, Trento 2003, pp. 49-76; ZIFFERERO ANDREA, FRANCOVICH RICCARDO [a cura di], *Musei e parchi archeologici*, Firenze, All'Insegna del Giglio Editore, 1999.

⁴⁹ Il Tema del progetto europeo Archeolive è trattato in: BARTH FRITZ ECKART, CARDARELLI ANDREA, LOBISSER WOLFGANG, SCHÖBEL GUNTER, *Il progetto Archeolive. Parchi archeologici della protostoria europea* in BELLINTANI PAOLO, MOSER LUISA [a cura di], *Archeologie sperimentali. Metodologie ed esperienze tra verifica, riproduzione, comunicazione e simulazione. Atti del convegno Comano Terme - Fivè (Trento - Italia) 13-15 settembre 2001*, Provincia autonoma di Trento Ufficio Beni Archeologici, Trento 2003, pp. 129-144.

⁵⁰ EXARC (acronimo di European Exchange on Archeological Research and Communication), le attività e le pubblicazioni di settore sono costantemente monitorate ed aggiornate sul sito web dell'associazione: www.exarxc.net

costantemente aggiornati i membri dell'associazione e tutti gli studiosi del settore sull'operato dell'ente, viene pubblicata la rivista EuroAREA.

Nel 2006, sotto il patrocinio di EXARC, è nata una rete di cooperazione internazionale tra musei archeologici all'aperto denominata *liveARCH*⁵¹. Essa vede la partecipazione di otto musei di altrettante nazioni europee. L'Italia è rappresentata dal parco di Montale di Modena⁵². La rete *liveARCH* intende promuovere la conoscenza della storia più antica attraverso ricostruzioni di luoghi, ambienti, attività del passato sulla scorta dei dati archeologici. Fanno parte del team di *liveARCH*: Eindhoven (Olanda), Unteruhldingen (Germania), Szazhalombatta (Ungheria), Bostad (isole Lofoten - Norvegia), Kenmore (Scozia), Riga (Lettonia), Hollviken (Svezia), e il già citato parco Montale di Modena.

La volontà comune di tutti i partecipanti al progetto ha portato alla realizzazione di un censimento aggiornato di tutti i musei archeologici all'aperto presenti nel territorio europeo. Un ruolo fondamentale per la catalogazione di tutte le realtà presenti in Europa è stato svolto dal Museo Civico Archeologico Etnologico di Modena. Grazie all'apporto basilare dell'archeologa Alessia Pelillo è stato possibile, nella primavera 2009, la pubblicazione della prima guida europea dei Musei Archeologici Open Air⁵³. Tale opera costituisce il punto di partenza di un progetto articolato di promozione e riflessione sugli standard di qualità negli open air museum.

La classificazione dei parchi archeologici ha tenuto conto di un arco cronologico compreso fra la preistoria e il medioevo, tralasciando le ricostruzioni relative ad un passato più recente. Per la catalogazione si è partiti da un quadro variegato di ricostruzioni archeologiche che spaziano dal neolitico, con gli abitati lacustri del lago di Costanza in Germania, al medioevo, con i villaggi vichinghi di Svezia e Norvegia. Ad oggi si è giunti alla classificazione di più di duecento musei. Per giungere a tale risultato sono stati condivisi criteri comuni con cui operare la selezione. Una delle caratteristiche peculiari che i musei devono possedere è la presenza di ricostruzioni a grandezza naturale di abitazioni ed arredi. Naturalmente il processo che porta alla riedificazione di elementi del passato deve basarsi su di una documentazione storica riconosciuta. Un altro punto imprescindibile è rappresentato dall'utilizzo della cosiddetta archeologia sperimentale. L'integrazione con il pubblico viene svolta mediante la dimostrazione di tecniche antiche e la rievocazione in costume della vita e delle usanze del passato. Ovviamente per considerare i parchi alla stregua di un vero museo dovevano essere presenti tutte quelle strutture indispensabili per renderli accessibili e fruibili da parte del pubblico. Si fa riferimento alle strutture ricettive quali la biglietteria e i parcheggi, congiuntamente alla presenza di

⁵¹ Per avere maggiori notizie sul progetto *liveARCH* consultare il sito web www.livearch.com e: PAARDEKOOOPER ROELAN, *introduzione*, in PELILLO ALESSIA [a cura di], *Guida ai Musei Archeologici all'aperto in Europa*, Nuovagrafica in collaborazione con *liveARCHproject*, Carpi (MO), 2009, pp. 9-11.

⁵² Per maggiori informazioni sul Parco di Terramara di Montale consultare: CARDARELLI ANDREA, *Parco Archeologico e Museo all'aperto della Terramara di Montale*, Nuovagrafica in collaborazione con *liveARCHproject*, Carpi (MO), 2009.

⁵³ PELILLO ALESSIA [a cura di], *Guida ai Musei Archeologici all'aperto in Europa*, Nuovagrafica in collaborazione con *liveARCHproject*, Carpi (MO), 2009.

servizi igienici, caffetterie e bookshop. La presenza più consistente di musei all'aperto è stata riscontrata nei paesi del nord Europa, in modo particolare, le maggiori concentrazioni sono presenti in Germania e in Scandinavia.

Anche per l'Italia la sperimentazione archeologica, soprattutto quella riguardante la protostoria, è un tema di grande attualità ed in continua evoluzione. Il numero dei parchi archeologici, su di un territorio estremamente ricco di testimonianze del passato e di storia, cresce di giorno in giorno. Quello che si evince è che nel nostro paese ci si è mossi con un certo ritardo rispetto alla lunga tradizione del centro - nord Europa. In modo particolare, va sottolineato, di comèsia diffusa la sensazione che manchi, a fronte di molte singole esperienze, un quadro generale di riferimento. Tuttavia, l'esperienza di EXARC e *LiveARCH*, mira a rappresentare queste realtà museali sulla scena internazionale, quindi anche su quella italiana, nell'ambito già affermato dei musei e dei beni culturali. Le attività e gli sforzi compiuti da queste associazioni sono stati messi in atto per assicurare l'introduzione, a pieno merito, dei Musei Archeologi open air, nel contesto riconosciuto universalmente dell'ICOM.

L'ARCHEOLOGIA SPERIMENTALE E I PARCHI ARCHEOLOGICI

L'archeologia sperimentale è una disciplina fondata sulla sperimentazione scientifica strettamente relazionata al concetto di parco archeologico⁵⁴. Questa branca dell'archeologia moderna tenta di verificare attraverso il metodo sperimentale, cioè in maniera riproducibile e misurabile, i dati archeologici presi in esame.

Si può erroneamente pensare che l'archeologia sperimentale sia applicabile limitatamente al tema dei parchi archeologici all'aperto. Al contrario, i campi di applicazione sono molteplici e possono toccare anche settori che si estendono oltre l'ambito di pertinenza dei parchi archeologici.

I musei archeologici all'aperto, come già più volte sottolineato, finalizzano l'opera di ricerca alla ricostruzione tridimensionale di elementi del passato, alla ricreazione di contesti e allo studio di tecniche abbandonate da tempo. L'archeologia sperimentale, oltre a promuovere la ricerca, offre la possibilità di creare una forma di divulgazione scientifica innovativa e coinvolgente. Il contributo reso dall'archeologia sperimentale ha permesso una notevole evoluzione nel settore del turismo archeologico. Grazie ad essa si è passati ad una valorizzazione e ad una fruizione più consapevole del patrimonio storico-archeologico, andando ad integrare e a migliorare gli apparati della didattica museale tradizionale.

Le funzioni dell'archeologia sperimentale all'interno dei parchi e dei siti archeologici sono sintetizzate con estrema chiarezza da Zifferero in tre punti principali⁵⁵:

1. SPERIMENTAZIONE: la sperimentazione archeologica è basata sulla ricostruzione di alcune fasi della tecnologia antica o di cicli produttivi. Questa particolare sperimentazione viene definita anche come *archeologia della produzione*.
2. DIDATTICA: è una finalità primaria ed importantissima. Deve svolgere attività ritenute formative per i giovani in età scolastica.
3. COMUNICAZIONE: la valorizzazione della struttura passa per una adeguata presentazione del sito e dei suoi contenuti. Il fine è quello di favorire lo sviluppo turistico e accentuare le identità culturali locali.

⁵⁴ Il tema dell'archeologia sperimentale è trattato in: COLES JOHN, *Archeologia sperimentale*, Longaresi Editore, Milano, 1981. Il tema viene affrontato quotidianamente sul portale web www.archaeogate.org. Al suo interno sono contenute informazioni aggiornate su musei, università, collezioni, libri e riviste.

Nello specifico, il tema dell'archeologia sperimentale nei parchi archeologici è ampiamente trattato in: ZIFFERERO ANDREA, *Archeologia sperimentale e parchi archeologici*, in BELLINTANI PAOLO, MOSER LUISA [a cura di], *Archeologie sperimentali. Metodologie ed esperienze tra verifica, riproduzione, comunicazione e simulazione*, Atti del convegno Comano Terme - Fiavè (Trento - Italia) 13-15 settembre 2001, Provincia autonoma di Trento Ufficio Beni Archeologici, Trento 2003, pp. 49-75.

⁵⁵ ZIFFERERO ANDREA, *Archeologia sperimentale e parchi archeologici*, in BELLINTANI PAOLO, MOSER LUISA [a cura di], *Archeologie sperimentali. Metodologie ed esperienze tra verifica, riproduzione, comunicazione e simulazione*, Atti del convegno Comano Terme - Fiavè (Trento - Italia) 13-15 settembre 2001, Provincia autonoma di Trento Ufficio Beni Archeologici, Trento 2003, p. 52.

Lo sviluppo congiunto dell'archeologia sperimentale e dei parchi archeologici ha introdotto una nuova forma museale che propone un'interazione diretta con il pubblico. La volontà di proporre i reperti archeologici al di fuori degli schemi restrittivi dell'esposizione in vetrina ha condotto all'utilizzo di nuove formule didattiche quali *ilre-enactment*. Quest'ultimo comprende dimostrazioni finalizzate a illustrare tecnologie antiche e rievocazioni storiche di usanze e tradizioni attraverso rappresentazioni in costume. Soprattutto nell'area nord - europea ci si trova di fronte ad una forma evoluta di re-enactment, definita *living history*. Si tratta sempre di un' interpretazione e rappresentazioni in costume di culture e stili di vita del passato, che però mettono in scena determinati avvenimenti storici⁵⁶.

Il rischio più consistente in cui si può incorrere, adottando l'archeologia sperimentale senza cognizione di causa e senza comprenderne a fondo la sua vera funzione, è quello della cosiddetta disneyficazione. Con questo termine ci si riferisce ad un processo che esalta le suggestioni spettacolari e di consumo, sottraendo valore alla tutela del patrimonio archeologico e alla pratica del metodo scientifico. Esiste un pericolo reale di rendere i parchi archeologici dei centri di attrazione dove il dato storico-archeologico passa in secondo piano o addirittura viene escluso. Un'eccessiva teatralizzazione delle ricostruzioni tridimensionali o una cattiva comunicazione e divulgazione del dato scientifico portano inevitabilmente a questo risultato.

La contromisura più efficace da adottare nella gestione di un parco archeologico è quella di studiare un vero progetto archeologico di programmazione. Un piano che contempli non soltanto un programma di ricerca scientifica sul campo e in laboratorio ma, soprattutto, una strategia di valorizzazione complessiva che consideri l'importanza della didattica e della comunicazione a fini scientifici.

56 Il C.E.R.S., Consorzio Europeo Rievocazioni Storiche, è un organo istituito per tenere a raccolta un database di attività ed eventi inerenti alle rievocazioni storiche denominate re-enactment e living history. Il consorzio svolge la propria attività oltre che con diverse pubblicazioni cartacee anche attraverso il sito web www.cersonweb.org. Un'istituzione simile è l'italiana *Gesti ritrovati* che si compone di uno staff di archeologi laureati e specialisti in preistoria e protostoria, con esperienza concreta di scavo e una formazione culturale umanistica e scientifica. Gesti ritrovati è impegnata in progetti di ricerca e di consulting con enti pubblici (musei, scuole) e privati (associazioni culturali) nell'ambito della divulgazione scientifica; si occupa principalmente di sperimentazione mirata e riproduzione assistita di originali archeologici e di antiche attività di sussistenza, riconosciute sulla base di sicuri contesti di scavo. I suoi progetti sperimentali sono rivolti a sostegno di attività scolastiche e di divulgazione al grande pubblico e sono di supporto per allestimenti museali.

I PARCHI ARCHEOLOGICI E IL CONTESTO

I musei archeologici all'aperto sono fortemente influenzati e caratterizzati dalla storia del paesaggio culturale in cui essi sorgono. Ogni parco archeologicocostituisce una realtà unica ed irripetibile perché si propone di restituire la peculiarità del patrimonio storico di un determinato luogo. In definitiva, il contesto, nella complessità di tutte le sue componenti, svolge un ruolo fondamentale nella realizzazione e nello sviluppo dei parchi archeologici open air.

Il patrimonio archeologico è dunque condizionato dalle valenze storiche, culturali e simboliche caratteristiche del contesto e dell'area geografica in cui ci si trova ad operare. Come risultato si ha un approccio anche molto differente da parte delle varie nazioni. Spesso, anche all'interno di uno stesso paese, si osservano contraddizioni nelle metodiche di agire. In Europa la gestione dei parchi archeologici, e dell'archeologia in generale, muta profondamente da una nazione all'altra.

Paesi dell'Europa settentrionale quali Norvegia, Svezia, Finlandia, Danimarca, Gran Bretagna e Germania si caratterizzano per la presenza di Parchi Archeologici all'aperto collocati in ampie aree verdi.

In molti casile aree archeologiche indagate non consentono di poter conservare ed esporre *in situ*⁵⁷. Queste difficoltà accrescono se i siti archeologici sono ubicati nel contesto urbano, poiché ci si trova a dover necessariamente tenere conto delle stratificazioni architettoniche ed urbanistiche. In questi casi gli interventi sono caratterizzati da complessità e varietà ancora maggiori che si traducono spesso in una lievitazione dei costi. È il caso dell'Italia e dei paesi mediterranei, i quali si trovano in molti casi a dover affrontare interventi di realizzazione all'interno di nuclei urbani.

Nelle realizzazioni compreseall'interno tessutourbano, per ovvie ragioni, bisogna confrontarsi con una modernità che spesso stride con l'oggetto archeologico.La capanna di Fidene, a Roma, costituisce un esempio emblematico di area di scavo musealizzata*in situ*, all'interno di una zona urbana ad alta densità edilizia⁵⁸. Nel parco archeologico all'aperto di Fidene vi è la ricostruzione di una tipologia abitativa tipica del VII secolo a.C. inserita all'interno del moderno quartiere residenziale della periferia romana. La ricostruzione della capanna in terra cruda, pali e canne palustri, è situata nei pressi dei resti della capanna originale. Ilcontesto naturale è completamente scomparso in quanto la capanna si viene a trovare all'interno di una zona ad alta densità edilizia, con alti palazzi a più piani. Come sostiene Zifferero: *oltre all'ovvio valore aggiunto che la capanna conferisce al luogo, si dovrebbe considerare anche la potenziale sollecitazione che l'archeologia urbana (e con essa l'archeologia sperimentale),*

⁵⁷Svariati esempi sul tema dei Musei e dei Parchi Archeologici realizzati in situ e non solo sono studiati in: RUGGERI TRICOLI MARIA CLARA[a cura di], *Musei sulle rovine, Architetture nel contesto archeologiche.*, Edizioni Lybra immagine, Milano, 2007.

⁵⁸Lo scavo e la direzione scientifica dei lavori è stata condotta da A.M. Bietti Sestieri e A. De Santis. Il progetto e la direzione dei lavori svolti per la ricostruzione della struttura sono stati eseguiti da R.Merlo. L'intero progetto è ampiamente spiegato nei suoi dettagli in : MERLO RICCARDO, Il territorio come componente del Parco Archeologico, in ZIFFERERO ANDREA, FRANCOVICH RICCARDO [a cura di], *Musei e parchi archeologici*, Firenze, All'Insegna del Giglio Editore, 1999, pp. 201-215.

potrebbe esercitare sulle periferie urbane e sugli stessi abitanti del luogo, attraverso l'inserimento di questi "segni" del passato, in tutti i sensi marcatori della crescita della città⁵⁹.



■ Figura 15 – La capanna inserita nel quartiere residenziale di Fidenza. In corrispondenza della reale posizione dell'antica capanna sono stati segnalati a terra i muri perimetrali e la posizione dei pali.

Sul nostro territorio nazionale sono molteplici i casi di ritrovamenti archeologici compiuti durante gli scavi per la realizzazione di nuovi interventi edilizi. Basti menzionare il noto esempio dell'Auditorium – Parco della Musica di Renzo Piano a Roma⁶⁰. In questo caso grazie ad una modifica progettuale è stato possibile portare a termine la realizzazione dell'auditorium e allo stesso tempo è stata resa fruibile al pubblico un'importante area archeologica. Nel 1995, nel corso dei preliminari lavori di sterro nell'area, vennero alla luce significativi resti murari ascrivibili ad un'epoca storica compresa tra la metà del VI secolo a.C. e l'inizio del III secolo d.C. Negli anni 1996–98 fu effettuato lo scavo integrale dell'area, che portò alla scoperta di un edificio di oltre 2.000 mq di superficie. La grandevilla romana rinvenuta è stata preservata ed integrata nel complesso grazie ad una revisione sostanziale del progetto che ha portato alla realizzazione di un vero e proprio museo archeologico all'aperto. Oltre al parco archeologico open air sono stati integrati al complesso dell'auditorium due spazi espositivi. Nel primo vengono illustrate, con modelli in legno, le architetture della fattoria e la villa nelle sue varie fasi, associate con i materiali archeologici più significativi. Nella seconda sezione vengono illustrate le emergenze archeologiche del territorio compreso tra le Mura Aureliane e i corsi dell'Aniene e del Tevere e attraversato dalle vie Nomentana, Salaria e Flaminia.

59 ZIFFERERO ANDREA, Archeologia sperimentale e parchi archeologici, in BELLINTANI PAOLO, MOSER LUISA (a cura di), *Archeologie sperimentali. Metodologie ed esperienze tra verifica, riproduzione, comunicazione e simulazione*, Atti del convegno Comano Terme – Fivè (Trento – Italia) 13–15 settembre 2001, Provincia autonoma di Trento Ufficio Beni Archeologici, Trento 2003, p.51.

60 BUCHANAN PETER, *Renzo Piano Building Workshop, Volume III*. Phaidon Editore, Londra, 2003, pp. 102–113



■ Figura 16 – Renzo Piano Building Workshop – Auditorium Parco della Musica – Roma – 1994–2002 – Vista della villa romana del VI secolo a.C.

Questi interventi, costretti a convivere con situazioni di alta densità abitativa, possono risultare assai problematici. In questi ambiti è necessario cercare nuove forme di integrazione con l'ambiente circostante, che salvaguardino in qualche maniera il significato stesso del patrimonio archeologico. È doverosa una riflessione sulla possibilità di comunicazione tra il costruito e il paesaggio archeologico, che può essere resa possibile solo grazie ad un approccio interdisciplinare al tema. Si rende necessaria una stretta collaborazione tra l'archeologo e l'architetto per lo studio specifico delle soluzioni formali, funzionali e tecnologiche che ogni singolo caso richiede.

In contrapposizione ai musei all'aperto realizzati all'interno di un tessuto urbano radicato, come già anticipato, troviamo i parchi archeologici inseriti in un contesto paesaggistico naturale, in cui l'aspetto ambientale prevale⁶¹. I paesaggi archeologici caratterizzati da ampi spazi verdi rispecchiano con un maggiore fondamento storico, il quadro in cui erano collocati i reperti archeologici in origine. La conoscenza dei caratteri naturali del territorio deve essere posta come base di partenza per gli interventi riguardanti questa tipologia. Il paesaggio dei siti archeologici,

⁶¹Il tema dell'archeologia inserita in un contesto ambientale è ampiamente trattato in: MILLER NAOMI F. e GLEASON KATHRYN L., *The Archaeology of Garden and Field*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia, 1994; ASTON MICHAEL, *Interpreting the Landscape: Landscape Archaeology and Local History*, Routledge New York e London, 1985; RUGGERI TRICOLI MARIA CLARA [a cura di], *Musei sulle rovine. Architetture nel contesto archeologiche*, Edizioni Lybra immagine, Milani, 2007, pp. 13–16.

dunque, va conservato, interpretato e possibilmente restaurato per garantire ai monumenti quell'insieme di significati che ne permettono una migliore trasmissione e comprensione da parte del pubblico.

In presenza di realtà ambientali e paesaggistiche di pregio, la progettazione di nuovi interventi edilizi a servizio dei parchi archeologici è un tema delicato che va trattato con assoluto rigore. In questi contesti, in realtà come quelle del nord Europa, si sono diffuse strutture ipogee mimetizzate nella natura e architetture vernacolari. È questo il caso dei parchi archeologici realizzati in Irlanda a Navan Fort e a Brú na Boinne. Gli interventi architettonici, al cospetto di paesaggi archeologici naturali, esigono una particolare sensibilità e un approfondimento specifico per adottare soluzioni adeguate, caso per caso.



■ Figura 17 -il visitor centre di Brú na Boinne.esempio di struttura ipogea e di intervento architettonico perfettamente integrato nel paesaggio archeologico.

In conclusione, il rispetto e la conoscenza del "contesto" è un tema di vitale importanza nell'affrontare la progettazione e la realizzazione di interventi architettonici nel campo dell'archeologia. Sia che ci si trovi in ambito urbano o che ci si ponga in presenza di realtà archeologiche caratterizzate dall'aspetto ambientale, la prerogativa indispensabile per ogni progettista è quella di un attento studio e di una profonda comprensione del contesto. La tematica dei parchi archeologici costituisce per l'architettura

un ambito di grande attualità e di assoluta importanza con cui si troverà, sempre più, a dover convivere in futuro. Per affrontare l'argomento nel migliore di modi sarà necessario, tanto in sede didattica quanto in sede di ricerca, confrontarsi e fare tesoro delle tante diversità e delle esperienze variegata che la materia propone.

ALCUNI CASI STUDIO

PARCO ARCHEOLOGICO E MUSEO ALL'APERTO TERRAMARA DI MONTALE - MODENA



■ Figura 18 - Le due abitazioni simbolo del parco archeologico all'aperto di Terramara di Montale.

Impossibile non menzionare tra gli esempi italiani il parco archeologico e museo all'aperto della Terramara di Montale⁶². La cittadina della provincia di Modena è salita agli onori della cronaca grazie al suo parco archeologico all'interno del quale è possibile ammirare una magnifica ricostruzione di un vero villaggio dell'età del bronzo. Esso rappresenta, in Italia ed in Europa, uno degli esempi meglio riusciti di parco archeologico all'aperto realizzato con solidi criteri scientifici e allo stesso tempo con finalità rivolte alla divulgazione culturale.

Le terramare sono villaggi risalenti alla media età del bronzo (metà del II millennio a.C.) sorti nella zona centrale della pianura padana. Gli insediamenti erano caratterizzati da fortificazioni perimetrali costruite con terrapieni, palizzate in legno e profondi fossati. I numerosi scavi iniziarono fin dall'Ottocento condotti dal Museo Civico di Modena che nacque proprio nel 1871. L'intento della fondazione del Museo Civico Archeologico di Modena era quello di dare dimora alla grande mole di

⁶²PELILLO ALESSIA [a cura di], Guida ai Musei Archeologici all'aperto in Europa, Nuovagrafica in collaborazione con liveARCHproject, Carpi (MO), 2009, pp. 26-29. Per maggiori informazioni sull'argomento vedi: PULINI ILARIA [a cura di], Guida al Parco archeologico e Museo all'aperto Terramara di Montale, Comune di Modena Museo Civico Archeologico Etnologico, Modena, 2004.

reperiti che venivano alla luce dagli scavi delle terramare della provincia. Nella località di Montale Ragone gli scavi ripresero nel 1994 e permisero di trovare ancora tantissime testimonianze relative alle popolazioni che abitarono queste terre nell'età del bronzo.



■ Figura 19 - Due immagini delle abitazioni ricostruite nel parco archeologico all'aperto di Terramara di Montale.

Oggi la visione della museologia è mutata ed è allargata ad un pubblico più vasto. La strada intrapresa è quella della valorizzazione del reperto nel suo contesto originario per permettere una giusta fruizione sotto il punto di vista scientifico, didattico e divulgativo. Partendo da questi presupposti, la ricostruzione del villaggio di Montale è stata realizzata sul luogo stesso dove sorgeva l'abitato dell'età del bronzo, traslato di poche centinaia di metri. A poca distanza dallo scavo archeologico sorge ora il museo open air con le ricostruzioni in scala reale di parti dell'antico abitato.

Il punto di maggiore attrazione è costituito dalle due grandi case ricostruite sulle basi scientifiche fornite dagli scavi risalenti ad un arco temporale tra il 1600 e il 1450 a.C.. La prima abitazione è stata arredata in stile, per riprodurre la dimora di un rappresentante dell'élite guerriera, mentre la seconda ricalca la casa di un contadino di rango inferiore. Al loro interno sono presenti riproduzioni fedeli di vasellame, utensili, abiti e armi che caratterizzavano le dimore di queste due figure sociali peculiari del mondo delle terramare. Nel parco archeologico, oltre alle due abitazioni, sono presenti altre parti tipiche di un villaggio terramaricolo quali il terrapieno difensivo, il fossato e un poderoso accesso fortificato.

L'archeologia sperimentale a Montale è un elemento forte su cui si è puntato sin dalla fondazione del parco archeologico avvenuta ufficialmente nel 2004. L'attività dei ricercatori, archeo-tecnici e animatori culturali, è rivolta ad un approccio scientificamente corretto, ma nello stesso tempo coinvolgente, nel rappresentare le attività dell'uomo che ha abitato questi territori dal 1650 al 1170 a.C.



■ Figura 20 – Dimostrazione di lavorazione della terracotta per i visitatori.

Il Museo Civico Archeologico di Modena svolge un'attività costante di ricerca e di divulgazione in stretta collaborazione con le università italiane ed internazionali. Il parco di Montale è stato sede di numerosi convegni scientifici e di incontri di sperimentazione su temi come la lavorazione del legno, l'intreccio di canne, la fusione del bronzo, l'alimentazione preistorica, l'argilla.



■ Figura 21 – Da sinistra a destra: ricostruzione di una fornace; particolare dell'ingresso fortificato al villaggio; interno di una delle capanne.

IL MUSEO DELLE PALAFITTE DI UNTERUHLINGEN – GERMANIA



■ Figura 22 – Vista complessiva del parco archeologico all'aperto delle palafitte di Unteruhldingen.

Il Museo delle Palafitte (Pfahlbaumuseum) di Unteruhldingen rappresenta il parco archeologico all'aperto più antico in Europa⁶³. Esso sorge sulle sponde del Lago di Costanza, nella Germania meridionale, a pochissima distanza dalla Svizzera a sud e dall'Austria ad est. La sua fondazione risale addirittura al 1922. Il Pfahlbaumuseum, da quasi cento anni, propone ai visitatori un quadro storico, relativo all'età neolitica e a quella del bronzo (4000-850 a.C.), caratteristica della zona dei laghi prealpini dell'Europa settentrionale. Rappresenta oggi una delle maggiori attrattive nel campo dei musei archeologici open air, richiamando quasi 300.000 visitatori all'anno.

Il parco è costituito da 23 capanne fedelmente ricostruite in scala uno a uno, raggruppate a formare 6 porzioni di abitato. Ognuna di esse raggruppa abitazioni tipiche di differenti epoche preistoriche. La costruzione del parco archeologico all'aperto è durata quasi 80 anni e si è servita dei dati ricavati dai diversi scavi, succeduti nel corso degli anni, nei numerosi siti archeologici della zona. Ci troviamo infatti nella più antica oasi naturalistica dell'area del Lago di Costanza: la Seefelder Aachniederung. In questa magnifica cornice naturalistica che cinge il parco archeologico sono stati rinvenuti all'incirca quaranta siti di età pre-protostorica.

⁶³ PELILLO ALESSIA (a cura di), Guida ai Musei Archeologici all'aperto in Europa, Nuovagrafica in collaborazione con liveARCHproject, Carpi (MO), 2009, pp. 18-21.



■ Figura 23 – tre particolari delle palafitte di Unteruhldingen ricostruite nella splendida cornice del lago di Colonia.

Il museo ed il parco archeologico annoverano nell'allestimento permanente numerosi reperti originali provenienti da insediamenti lacustri. Il tutto è integrato da modellini esplicativi in scala ridotta, aree di archeologia sperimentale, un acquario subacqueo e un'area botanica preistorica che contribuiscono a completare l'offerta museale.

Nelle tipiche case con il tetto di canne, i visitatori vengono in contatto con il mondo dei primi agricoltori, pescatori e mercanti del Lago di Costanza. All'interno delle abitazioni vengono illustrati, attraverso pannelli esplicativi, gli elementi fondamentali dell'Epoca Neolitica: la storia climatica e del paesaggio del Lago di Costanza, la costruzione delle case, l'agricoltura, l'allevamento, la pesca e anche come accendere il fuoco alla maniera preistorica. Inoltre, i visitatori possono partecipare attivamente all'esperienza usando direttamente strumenti e manufatti, rendendo l'esperienza ancora più coinvolgente.

Il primo agglomerato di palafitte alle quali il visitatore si pone di fronte è composto dalle ricostruzioni avvenute nel 1922, sulla base degli scavi dell'abitato neolitico di Riedschachen a BadSchussenried.

Successivamente si passa per la visita virtuale del villaggio dell'età del bronzo di Buchau. Questo villaggio di palafitte è stato ricostruito nel 1931 in base ai risultati degli scavi effettuati su insediamenti lacustri a Costanza ed Unteruhldingen sul lago di Costanza, e sul Federsee a BadBuchau (1050-850 a.C.). I visitatori hanno modo di provare con le proprie mani strumenti ricostruiti secondo i rinvenimenti originali. In questo villaggio, inoltre, si possono visitare i laboratori del ceramista e del fonditore di bronzo, la casa del pastore e quella del Capo del Villaggio.

Proseguendo nel tour si incontrano le palafitte erette nel 2002, nell'ambito del progetto Archaeolive. Il museo ha realizzato tre abitazioni basate sull'evidenza degli scavi dell'insediamento dell'età del bronzo finale (975-850 a.C.) di Unteruhldingen-Stollenwiesen, e di altri siti situati nelle vicinanze, come ad esempio quello di "Wasserburg-Buchau", nella palude di Federseemoor (1050-850 a.C.). All'interno di queste tre abitazioni trovano spazio nuove modalità di allestimento molto suggestive. Diversi scenografi, lavorando congiuntamente al personale specializzato del museo, hanno ricreato

vere e proprie scene di vita animate con manichini antropomorfi molto realistici. Si tratta di rappresentazioni legate alla vita domestica, all'artigianato, all'allevamento, alla formazione del paesaggio, ma anche a temi quali la schiavitù, il culto, la religione, il commercio, l'arte della guerra o la danza.

Attraversata quest'area tematica si passa al villaggio neolitico fortificato di Sipplingen. Esso vide la luce nel 1940 e venne costruito in sintonia con i rinvenimenti archeologici del Federsee e di Sipplingen effettuati sul Lago di Costanza tra 1918 ed il 1937. Questo insediamento del Neolitico (3500 a.C.), circondato da una palizzata, si conforma come la ricostruzione di un piccolo villaggio tipico sulle sponde del Lago di Costanza.

Di seguito troviamo case Hornstaad e Arbon. Queste due costruzioni sono state realizzate servendosi delle tecniche tipiche dell'archeologia sperimentale e rappresentano due antichi principi costruttivi distintivi del Lago di Costanza e delle regioni intorno alle Alpi. La casa Hornstaad, del 1996, è stata costruita anche allo scopo di realizzarvi al suo interno una sorta di reality show educativo per bambini. La trasmissione televisiva, intitolata "lo show con il mouse", vedeva la presenza di "Uldhi", l'uomo dell'età della pietra, impersonato da un addetto del museo, che utilizzava la casa come alloggio e viveva proprio come se fosse stato catapultato nel neolitico. La casa Arbon è stata costruita nel 1998 con l'aiuto di archeologi svizzeri provenienti dalla regione di Thurgau. Essa è una palafitta con pareti in tavole di legno e un tetto di tegole in legno. Entrambe le case vengono monitorate per esperimenti a lungo termine, e non possono quindi essere oggetto di visite interne da parte del pubblico.



■ Figura 24 – in ordine da sinistra a destra: un particolare di una teca interna al museo; una scena che testimonia l'attività didattica dell'archeologia sperimentale svolta in favore di due giovani visitatori; scorcio del percorso "Il cammino del tempo".

Il parco archeologico vanta anche un percorso di circa 2 chilometri immerso nella natura. "Il cammino del tempo" contiene oltre 20 stazioni informative in cui vengono illustrati i 10000 anni di storia della civiltà e del paesaggio.

Infine troviamo il museo vero e proprio, ricavato in un edificio storico, realizzato negli anni trenta del secolo scorso. Esso ospita collezioni provenienti dalle Palafitte scavate a Unteruhldingen e Sipplingen. Un recente intervento edilizio ha permesso di realizzare una nuova struttura in cui sono ospitati il bookshop, una sala conferenze ed uno spazio per le mostre temporanee.



■ Figura 25 - vista aerea dell' intero parco archeologico di Unteruhldingen.

SZAZHALOMBATTA - 'MATRICA' MUSEUM E REGESZETI PARK - UNGHERIA



■ Figura 26 - Vista aerea di una vasta porzione del parco archeologico open air di Szazhalombatta.

A soli 30 chilometri a sud-ovest di Budapest si trova la città di Szazhalombatta, sede del primo e unico museo preistorico dell'Ungheria. Il nome della città, Szazhalombatta, in ungherese significa cento tumuli. Il termine deriva dalla concentrazione di decine di halom, tumuli per l'appunto, dell'età di ferro che caratterizzano l'intero paesaggio cittadino. La necropoli si estendeva sopra l'attuale centro storico risalendo all'età del ferro (secoli VII-V a.C.). Nelle caratteristiche tombe a tumulo vi erano sepolti i nobili della cultura Hallstatt. Sotto uno di questi halom gli archeologi hanno fatto una scoperta straordinaria: una camera sepolcrale in rovere di 2.700 anni.

A valorizzare ulteriormente il ricco patrimonio culturale del sito è stato realizzato il parco archeologico, ideato proprio per conservare al meglio questi importanti reperti. Il fulcro dell'intero parco archeologico è rappresentato dalla ricostruzione in situ di un tumulo funerario nelle sue dimensioni originali. La camera sepolcrale di dimensioni 5.5 x 5.5 m, è interamente visitabile e al suo interno è possibile conoscere a fondo le usanze funebri dell'epoca per mezzo di un filmato multilingue.

Il parco si estende su un territorio di circa 6 ettari, all'interno del quale sono state fedelmente ricostruite copie di case e forni dell'età del bronzo e del ferro. Tutto è stato realizzato sulla base dei dati scientifici forniti dalle numerose ricerche archeologiche svolte. Negli orti vicini alle case si coltivano verdure dell'epoca, nei forni si preparano le pietanze "preistoriche". I visitatori, inoltre, possono provare a creare degli oggetti di artigianato caratteristiche dei tempi antichi.



■ Figura 27 - tre immagini che testimoniano la fedele ricostruzione delle abitazioni di epoca preistorica.

Oltre al parco archeologico è presente il museo comunale della città, il museo "Matrica". Il nome deriva dall'antico villaggio romano che si estendeva sul territorio. Nel museo oltre ai reperti preistorici sono esposti i ritrovamenti di quest'epoca. Il villaggio romano comprendeva un accampamento militare, dei bagni termali ed una zona destinata alla sepoltura dei defunti.

Nel museo è esibita la pietra consacrata con la scritta "territoriummatricensis", rinvenuta durante gli scavi archeologici. Attraverso il ricco materiale in possesso del museo è possibile ripercorrere la storia della città dalla preistoria ai giorni nostri. La rilevanza maggiore delle collezioni museali è sicuramente costituita dal patrimonio relativo all'età del bronzo. Tutt'ora si stanno svolgendo nuove campagne di scavo per implementare ulteriormente il valore ed il numero dei reperti.



■ Figura 28 – Vista dell'ingresso alla camera funeraria.

VI

MUSEOLOGIA E MUSEOGRAFIA



MUSEO ARCHEOLOGICO VERUCCHIO

È doveroso dedicare al tema del museo, ed in particolare alla museologia e alla museografia, una sezione in questa opera di studio. Di certo questo non vuole essere un trattato che indaghi le tante tematiche e i numerosi aspetti che compongono un argomento articolato e complesso come quello del museo. In queste pagine si cercherà di analizzare quegli aspetti e quelle sfaccettature che si sono affrontati e che sono venuti alla luce in fase di studio e di progettazione del museo archeologico di Verucchio.

Il museo è un'istituzione che qualifica il nostro tempo, e come tale, la sua progettazione rappresenta oggi uno degli incarichi più autorevoli di maggior prestigio a cui un architetto possa aspirare. Emblematiche sono le parole di Jean Clair, all'interno della sua *Critica della modernità*, con cui descrive il progressivo abbandono della chiesa come edificio simbolo e distintivo della società occidentale in favore del museo: *all'alba del secondo millennio il monaco Glaber guardava con meraviglia "il bianco mantello delle chiese" distendersi sull'Europa. Alla fine dello stesso millennio ci si potrebbe stupire nel vedere il grigio mantello dei musei coprire l'occidente*⁶⁴.

Il proliferare di attività secondarie all'interno del museo quali bar, ristoranti, bookshop, boutique, biblioteche, auditorium, ha contribuito a trasformare l'istituzione museale, oltre che luogo di attrazione culturale e turistica, in un vero e proprio centro di ritrovo e aggregazione per le comunità. Il nuovo ruolo che il museo occupa all'interno della società lo ha reso per molti aspetti simile per funzione sociale a quello che rappresentavano le chiese nel passato. Ci troviamo dunque di fronte a quello che potremo definire come il tempio della cultura e della società moderna.

⁶⁴CLAIR JEAN, *Critica della modernità*, Allemandi Editore, Torino, 1985, pp.16-17.

MUSEOLOGIA E MUSEOGRAFIA

A partire dai primi decenni del XX secolo si intensifica il dibattito sul tema dei musei e in particolare sulla loro mutazione e il nuovo ruolo sociale che andava progressivamente a ricoprire nella società moderna. Il successo dei musei, l'apertura di nuove strutture, il proliferare di mostre temporanee e permanenti sviluppa inevitabilmente una critica ed una letteratura specializzata. Il museo diventava un'istituzione dalla natura molto complessa composta innanzitutto da tre elementi fondamentali e ben distinti: collezioni, edificio e pubblico. Un'importante occasione di confronto su questi temi fu la conferenza internazionale di museografia svoltasi a Madrid nel 1934. Il passo successivo avvenne nel 1948 con l'istituzione dell'I.C.O.M. (International Council of Museum), un'organizzazione internazionale non governativa nata allo scopo di coordinare le attività museali in tutto il mondo.

L'I.C.O.M. definisce il Museo come: *un'istituzione permanente senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo; è aperta al pubblico e compie ricerche che riguardano le testimonianze materiali dell'umanità e del suo ambiente: le acquisisce, le conserva, le comunica e, soprattutto, le espone a fini di studio, educazione e diletto*⁶⁵.

Oltre che discutere sulla genesi della definizione di museo, è indispensabile trattare le due discipline fondamentali che compongono l'idea di museo moderno: la museologia e la museografia. L'uso dei due termini, anche in ambito professionale, non è uniforme ed ha spesso generato malintesi. È dunque importante attribuire con chiarezza un ruolo ed un significato alle due materie.

La MUSEOLOGIA è connotata come una scienza applicata che studia la conservazione, l'educazione e l'organizzazione all'interno del museo. Essa è quella disciplina che guarda al museo nel suo *status* di istituto culturale che deve assolvere compiti e doveri nei confronti della società e del suo sviluppo in tal senso. La museologia assume un'importanza decisiva nel momento in cui il museo diviene specchio della società moderna. Secondo la definizione restituita da Adalgisa Lugli non si può che considerarla come *un contenitore capace di dare organicità alle riflessioni o alla presa di coscienza che il museo ha effettuato in questi anni e potrà effettuare in futuro*⁶⁶.

Uno dei compiti della museologia è elaborare, attraverso un'accurata indagine storica, un piano per la selezione delle opere da esporre. Allo stesso tempo l'aspetto conservativo del patrimonio è estremamente importante. Anche questo ramo della museologia ha come fondamento la conoscenza della storia del museo e della collezione stessa.

La MUSEOGRAFIA è quella disciplina che si occupa del museo per quanto concerne l'aspetto tecnico. Essa studia infatti la struttura architettonica, l'allestimento delle collezioni, le soluzioni espositive e

⁶⁵ Estratto dallo Statuto dell'ICOM (Articolo 2. Definizioni), adottato dalla 16a Assemblea generale dell'ICOM (L'Aja, Paesi Bassi, 5 settembre 1989) e modificato dalla 18° Assemblea generale dell'ICOM (Stavanger, Norvegia, 7 luglio 1995) nonché dalla 20a Assemblea generale (Barcellona, Spagna, 6 luglio 2001).

⁶⁶ LUGLI ADALGISA, *Museologia*, Jaca Book, Milano, 2001, p.28.

tecniche e lo studio degli spazi. È quella materia che si identifica con il rapporto diretto con il fruitore attraverso la scelta pratica del modo di portare il messaggio del museo al visitatore. Abbraccia quella branca della pratica museale che riguarda maggiormente l'aspetto pratico e si sposa con la professione dell'architetto. Il progetto museografico è quindi l'insieme degli accorgimenti che definiscono lo spazio architettonico e gli allestimenti delle collezioni per quanto riguarda le soluzioni tecniche ed espositive. Per soluzioni tecniche ed espositive si intende la progettazione delle teche e dei supporti, lo studio dell'illuminazione e degli impianti di climatizzazione preposti alla conservazione del patrimonio oltre che a una fruizione ottimale.

Si può concludere asserendo che la museografia studia la relazione tra architettura e collezioni, il rapporto tra lo spazio e l'opera d'arte. Il tutto è volto al conseguimento di una leggibilità dei contenuti museologici e al funzionamento generale del museo, in termini di conservazione materiale degli oggetti.

Compiendo un'estrema sintesi si potrebbe affermare che la museologia studia *cosa* esporre mentre la museografia si occupa di *come* esporlo.

In seguito a queste considerazioni risulta ovvio che le due materie non possono che essere considerate come due facce della stessa medaglia. Anche nella pratica, esse risultano inscindibili per la riuscita di un museo di successo in quanto è praticamente impossibile affrontare i problemi specifici che competono ad una senza affrontare quelli inerenti all'altra materia.

L'ESEMPIO ITALIANO

Il periodo immediatamente successivo al secondo conflitto mondiale è contraddistinto, per l'Italia, da una forte volontà di rinascita e dal desiderio di recuperare un'identità nazionale. La rifondazione culturale del paese passa per il recupero dell'inesestimabile patrimonio artistico e culturale che da sempre appartiene alla nazione italiana. In questo determinato contesto storico assume un valore ed un significato particolare la ristrutturazione e la riorganizzazione dei musei. Si coglie l'occasione per ripensare all'istituzione museale in termini sociali rifiutando un'idea, ampiamente diffusa fino a quel momento, di museo come prodotto elitario. I musei non sono più concepiti solo ed esclusivamente come luoghi della conservazione di oggetti d'arte e testimonianze storiche, ma come strumenti di conoscenza accessibili e disponibili a tutti. Essi diventano così un mezzo divulgativo e didattico volto a stabilire un contatto diretto con l'arte e la cultura acquisendo un'utilità sociale a servizio delle masse. Carlo Giulio Argan, in un breve saggio pubblicato sulle pagine di Casabella nel 1955, coglie pienamente lo spirito di quel periodo storico-culturale: *Il museo non è più il tempio (o, peggio, il mausoleo) dell'arte, ma un vivo centro di studio e di lavoro, anzi il centro di quelle attività estetiche alle quali, com'è noto, si assegna un'importanza essenziale nell'ambito della vita e dell'educazione sociale*⁶⁷.

Questa sperimentazione e questo tentativo di rendere l'istituzione accessibile al grande pubblico porta con sé numerose innovazioni che mutano in maniera consistente il concetto di museo. All'interno del museo vengono introdotti spazi destinati alla didattica e allo studio come biblioteche, laboratori e sale per conferenze. Ciò che viene totalmente stravolto è l'organizzazione del percorso espositivo, reinventando la metodologia di selezione e di esposizione delle opere. A partire dal periodo post bellico, l'architettura e la museografia diventano inscindibili e assumono un carattere del tutto diverso rispetto a ciò che avevano rappresentato prima di allora.

Nel panorama mondiale, l'esperienza italiana è sicuramente una di quelle più attive e suscita enorme interesse per il metodo di approccio alla materia. Si può affermare che, in questo settore, l'architettura moderna italiana assume un ruolo da protagonista nell'ambito internazionale diventando modello da studiare, seguire e riproporre. In Italia l'insieme degli interventi museali, che si concentrano in quel periodo, rimarranno memorabili per via dell'eccezionale rapporto instauratosi tra i committenti, rappresentati dai curatori dei musei, e i professionisti preposti alla progettazione architettonica e museografica degli ambienti. Per la prima volta nella storia museologia e museografia camminano di pari passo e contribuiscono alla riuscita finale dei musei. In questa fase di proficuo e fortunato rapporto tra museologo e museografo è giusto citare alcune delle collaborazioni più eccellenti: Caterina Marcenato e Franco Albini a Genova; Licisco Magagnato e Carlo Scarpa per il museo di

⁶⁷ ARGAN CARLO GIULIO, *Problemi di museografia*, in «Casabella-continuità», n. 207, settembre-ottobre 1955, p. 64; ora in BASSO PERESSUT LUCA, *Il museo moderno: architettura e museografia da Auguste Perret a Louis I. Kahn*, Lybra Immagine, Milano, 2005, p. 207.

Castelvecchio a Verona; Giorgio Vigniancora con Scarpa, a Palermo, per palazzo Abatellis; Costantino Baroni a Milano che collaborò con BBPR e Ignazio Gardella.

La maggior parte dell'esperienze italiane sono contraddistinte dalla collocazione degli spazi museali in edifici storici, che spesso risultano difficilmente modificabili nelle loro strutture. La riorganizzazione dei musei italiani si è dunque confrontata di sovente con il problema del restauro e della valorizzazione della sua sede. La stretta collaborazione stabilita tra architetti e conservatori ha dato modo di superare la problematiche sorte dal difficile rapporto tra nuovo e antico. L'interpretazione della tradizione storica e la sua relazione con le moderne tecniche espositive assume un ruolo nodale per una ricerca di *un equilibrio tra edifici monumentali e nuove funzioni, tra antiche collezioni e nuovi fruitori*⁶⁸.

Di seguito saranno elencati ed esposti nel dettaglio alcune delle opere maggiormente significative che hanno caratterizzato l'architettura del museo in Italia a partire dalla fine degli anni Quaranta fino alla metà dei Sessanta. Sarà posta la dovuta attenzione al rapporto di collaborazione messo in atto nelle varie situazioni tra progettista e curatore del museo.

Gli esempi che saranno menzionati nelle pagine successive mantengono una linea museologica comune che si evidenzia nella selezione e nello sfoltimento delle opere all'interno delle vaste collezioni volto ad un'esposizione mirata. L'intento unitario che accomuna le varie esperienze di intervento è quello di fornire una maggiore leggibilità delle opere. Attraverso l'isolamento degli oggetti esposti si conferisce loro una maggiore visibilità e una migliore comprensibilità. La sistemazione delle singole opere è risolta come momento unico ed irripetibile che porta spesso il progettista a realizzare interventi di un livello artistico quasi paragonabile a quello delle opere esposte. Si possono menzionare: il frammento marmoreo del sepolcro di Margherita di Bramante a Palazzo Bianco di Albini, la Pietà Rondanini nella sua nicchia nel Castello Sforzesco curato da BBPR; la mensola a sbalzo, studiata da Scarpa, che mette in mostra Cangrande della Scala nel Museo di Castelvecchio a Verona. Tutti esempi emblematici di scelte museografiche che esaltano i singoli oggetti delle collezioni conferendo loro un valore di spicco e di riconoscibilità all'interno dei singoli musei.

Naturalmente ogni caso necessita di un doveroso approfondimento per chiarire le motivazioni che hanno spinto a determinate scelte progettuali perché come sottolinea Franco Russoli *il museo non può essere unico e uguale ovunque, secondo generali principi standardizzati, ma, nel rispetto di regole tecniche riconosciute le migliori dallo studio scientifico di problemi di conservazione degli oggetti, deve assumere di volta in volta il carattere che il suo patrimonio e la sua storia esigono*⁶⁹.

⁶⁸ HUBER ANTONELLA, *Il museo italiano*, Edizioni Lybra immagine, Milano, 1997, p.13.

⁶⁹ RUSSOLIFRANCO, *Il museo nella vita*, 1956, in *Il museo nella società. Analisi proposte interventi 1952-1977*, Feltrinelli, Milano, 1981, p.15.

FRANCO ALBINI E I TRE MUSEI GENOVESI



■ Figura 29 - Gallerie Comunali di Palazzo Bianco, Genova 1949-51. L'operadi Nicola Pisano intitolata *ElevatioAnimae di Margherita Bramante* èposta su supporto mobile disegnato da Franco Albini.

Franco Albini, uno dei maestri indiscussi dell'architettura italiana moderna, durante la sua prospera carriera si distingue per il contributo dato nel campo dell'allestimento per mostre e della museografia in generale. Nell'ambito museografico, l'architetto milanese, esprime al meglio la propria poetica e il suo metodo fatto di rigorosa coerenza progettuale⁷⁰.

⁷⁰A testimonianza del valore di Franco Albini nel campo degli allestimenti museali è stata organizzata una mostra itinerante tenutasi tra l'aprile e il novembre 2005. Intitolata *Franco Albini. Musei e allestimenti*, è stata curata da Federico Bucci e Augusto Rossari e promossa dal Dipartimento di Progettazione dell'Architettura del Politecnico di Milano. È nata con l'intento di presentare una parte significativa dell'attività progettuale dell'architetto e docente milanese, in occasione del centenario della sua nascita. Per maggiori informazioni sul tema consultare il catalogo

Fin dagli esordi professionali, avvenuti negli anni Trenta, Albini dimostra una particolare sensibilità nell'affrontare il progetto dell'architettura degli interni, con particolare riguardo all'allestimento di mostre e alle architetture dei padiglioni espositivi per le fiere. L'architetto interpreta con slancio gli inviti a cercare soluzione nell'ambito delle architetture temporanee, dando vita a opere molto apprezzate dalla critica e dal pubblico, come i padiglioni INA alla Fiera (a partire dal 1933), gli allestimenti per la Mostra dell'Aeronautica (1934), per la VI (1936) e VII (1940) Triennale e per la mostra "Scipione e il bianco e nero" (1941) alla Pinacoteca di Brera. Nel dopoguerra e negli anni Cinquanta altri allestimenti espositivi alla Triennale di Milano, a Palazzo Grassi e alla Biennale di Venezia, ne dimostrano la maturità compositiva.

Maggiormente nota al grande pubblico, e forse massima espressione del suo approccio progettuale, sono i tre musei genovesi che Albini realizza a partire dagli anni Cinquanta. Palazzo Bianco, Palazzo Rosso e il Museo del Tesoro di San Lorenzo sono capolavori su cui si è scritto molto, ma continuano ad essere di grande attualità e meritano un attento studio e il doveroso approfondimento. Purtroppo Albini, preferendo la pratica alla teoria, ci ha tramandato ben pochi scritti in cui espone il suo pensiero. La sua predilezione alla *"pratica teoria"* ci ha lasciato una cospicua quanto qualitativamente elevata produzione progettuale a cui non corrisponde un'adeguata teorizzazione del suo modo di operare. L'unico scritto in cui Albini enuncia, in maniera ampia ed adeguata, la propria posizione sui temi della museografia moderna e dell'architettura dei musei in relazione alla situazione italiana del dopoguerra, è una trascrizione di una lezione tenuta al Politecnico di Torino⁷¹.

Dalle parole che Albini pronuncia in questo dibattito è doveroso sottolineare il suo punto di vista riguardante l'architettura museale estrapolando un estratto del testo in cui afferma: *L'architettura in ogni caso deve farsi mediatrice tra l'opera esposta e il pubblico, e deve portare quest'ultimo in un'atmosfera particolare che lo aiuti a concentrare l'attenzione sull'opera esposta; l'architettura deve dare il massimo valore all'ambiente come potente elemento di suggestione; questo ambiente deve puntare su soluzioni plastiche: deve creare spazi architettonici, legati in una assoluta unità con le opere esposte; deve operare sui vuoti con l'aria e con la luce, quasi materiali da costruzione, imprimere una vibrazione all'atmosfera, in cui il visitatore si trovi immerso*⁷².

⁷¹Esistono due versioni leggermente differenti riguardanti il contenuto della lezione tenuta al Politecnico di Torino nel 1958. Il titolo dell'intervento è *Funzioni e architettura del museo*, in «La Biennale», n. 31, aprile-giugno 1958, pp. 25-31, ora in BASSO PERESSUT LUCA, *Il museo moderno: architettura e museografia da Auguste Perret a Louis I. Kahn*, Lybra Immagine, Milano, 2005, pp. 220-225. In forma abbreviata e rimaneggiata è presente anche in «Realtà Nuova», marzo 1962, pp. 291-297.

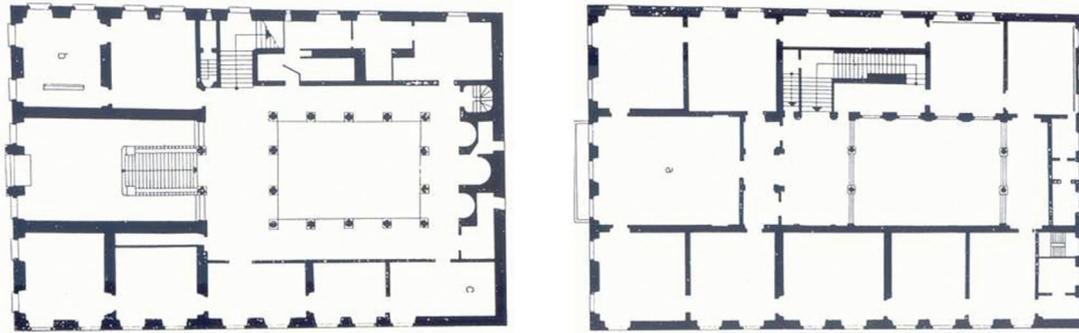
⁷²FRANCO ALBINI, *Funzioni e architettura del museo*, in BASSO PERESSUT LUCA, *Il museo moderno: architettura e museografia da Auguste Perret a Louis I. Kahn*, Lybra Immagine, Milano, 2005, p. 223.



■ Figura 30 - Gallerie Comunali di Palazzo Bianco,Genoa.Sala dei depositi di consultazione al piano mezzano. Sala dei Primitivi Fiamminghi

Il sodalizio venutosi a formare con la direttrice dei musei genovesi, Caterina Marcenaro, costituì una delle principali motivazioni del successo qualitativo riscontrato nell'esperienza genovese di Albinì. La Marcenaro, avendo avuto modo di conoscere a fondo l'opera di Franco Albinì, decise di coinvolgere l'architetto per l'allestimento di una mostra dedicata ad Alessandro Magnasco. Teatro dell'esposizione fu PALAZZO BIANCO, di cui il Genio Civile aveva da poco completato il ripristino necessario in seguito ai danni riportati durante la guerra. Ampiamente soddisfatta del lavoro svolto e visto il successo riscosso per la suddetta mostra, la curatrice dei musei genovesi decise di affidare ad Albinì l'intero riordino e riprogettazione dell'allestimento del complesso museale di Palazzo Bianco. Il risultato ottenuto è di grandissimo profilo. Prima dell'intervento di Albinì il Palazzo Bianco era un museo confuso, pieno di opere di ogni genere, privo di un progetto museologico e museografico pertinente. A seguito dei lavori realizzati dall'architetto milanese, in stretta collaborazione con la Marcenaro, si è giunti a un'adeguata valorizzazione delle singole opere d'arte secondo una logica coerente alla cultura museografica dell'Italia del tempo. Il percorso espositivo venne spogliato dei mobili e di suppellettili per rendere gli ambienti più idonei alla funzione museale e abbandonare *l'atmosfera di antica abitazione patrizia*⁷³.

⁷³ MARCENARO CATERINA, *Introduzione al catalogo provvisorio della Galleria di Palazzo Bianco*, a cura della direzione delle Belle arti, Genova, 1950 p.3. Per avere maggiori informazioni sulla collezione e sul progetto museologico-museografico firmato Albinì-Marcenaro si veda anche MARCENARO CATERINA, *The museum concept and the rearrangement of the Palazzo Bianco, Genova*, in *Museum*, Vol. VII, January/December 1954 n.4, p.10.



■ Figura 31 – Gallerie comunali di Palazzo Bianco, Genova. Pianta del piano terra e del primo piano

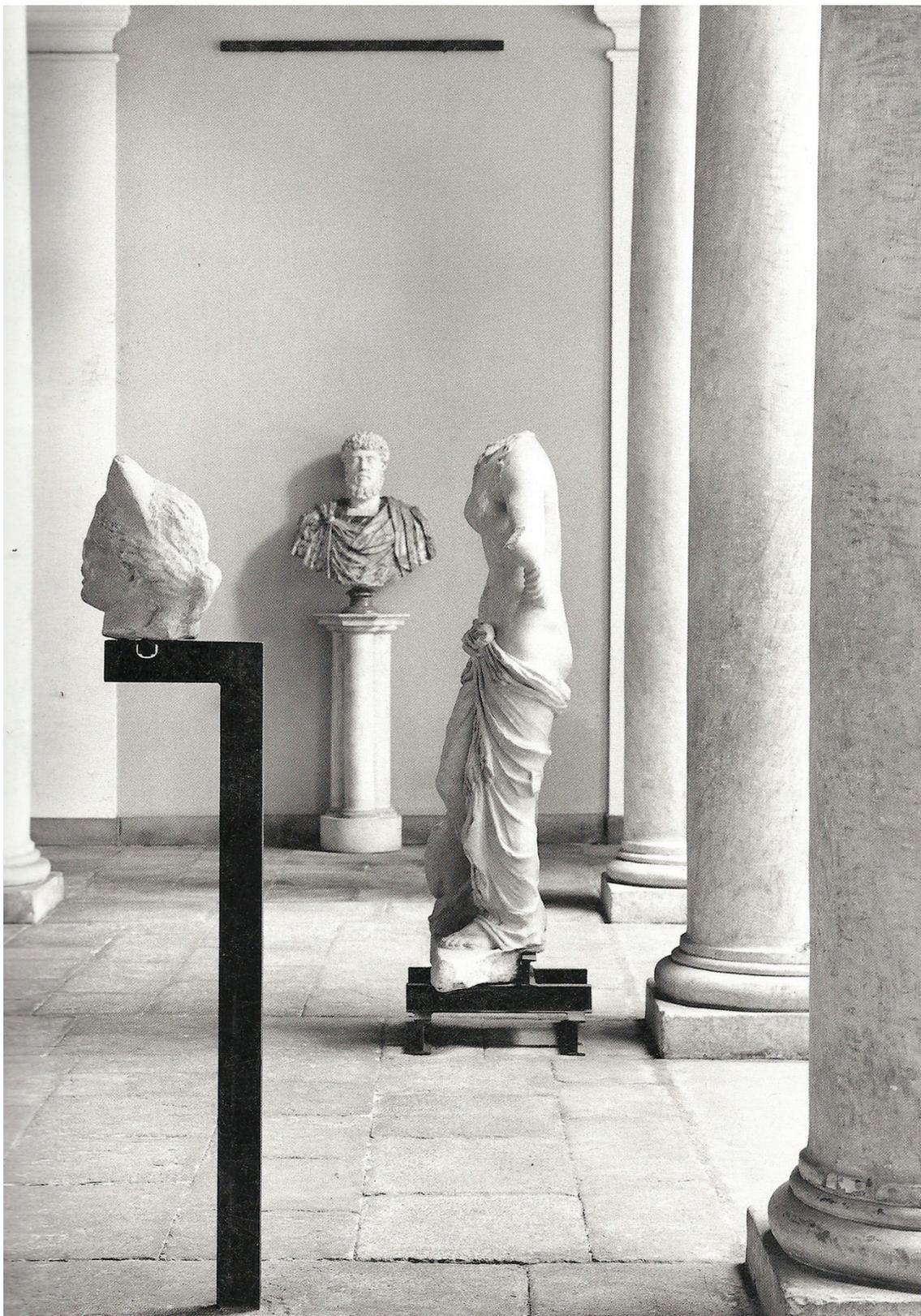
La notevole quantità di opere scartate implicò necessariamente la realizzazione di depositi, che trovarono collocazione nel piano intermedio e nel sottotetto. Le soluzioni studiate dall'architetto per il piano intermedio sfruttarono dei pannelli in faggio che mediante guide poste sul pavimento potevano scorrere. Mentre per il magazzino situato nel piano sottotetto furono previsti dei supporti metallici a scorrimento le cui guide erano invece collocate a soffitto. La maestria di Albini trasformò dei semplici depositi visitabili in *una vera e propria decorosissima galleria secondaria* come li definì Carlo Giulio Argan⁷⁴.

Di comune accordo con la Marcenaro, fu realizzato un allestimento di assoluta purezza in cui spiccava la geometria degli antichi pavimenti in ardesia e marmo bianco perfettamente conservati. Il rigore che caratterizzò la linee guida dell'intero intervento fu riscontrabile, oltre che nella riduzione del numero delle opere esposte, anche nell'eliminazione di molte cornici ritenute non pertinenti. I dipinti non furono collocati direttamente a parete ma distanziati da esse per rendere visibile ed apprezzabile l'architettura dell'edificio. Albini si servì sia di tondini metallici che, fissati al soffitto, sostenevano i quadri sia di supporti che poggiavano su frammenti di colonne antiche. Quest'ultima soluzione che adottava parti di colonne romaniche o gotiche su cui erano fissati cavalletti di metallo rappresentava un audace accostamento tra antico e moderno. La coraggiosa scelta adottata dal progettista suscitò non poche critiche anche se vi furono alcune eccezioni, Argan infatti ne lodò l'esecuzione definendola una *eccellente innovazione nei sistemi di presentazione dei frammenti di scultura*⁷⁵.

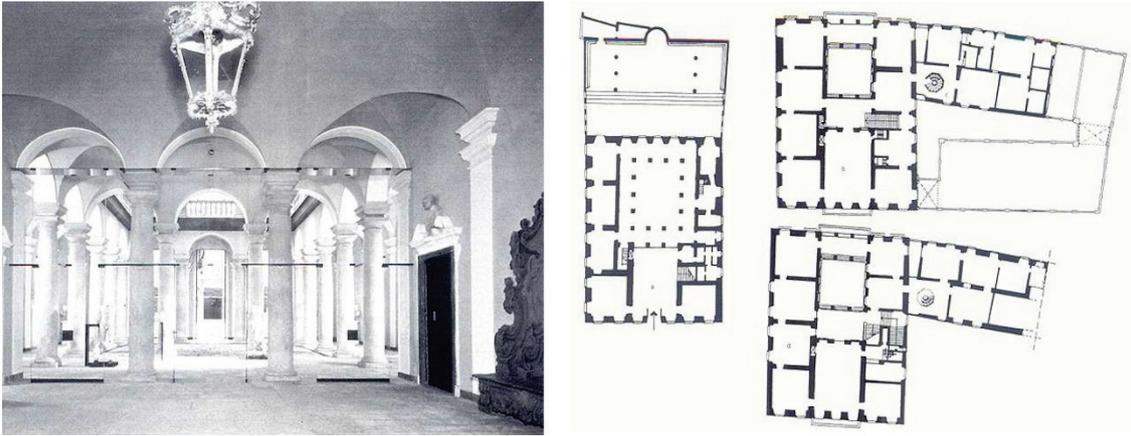
Fece scalpore la decisione di sistemare su di un elemento in ferro il frammento marmoreo scolpito da Giovanni Pisano. La scultura raffigurante Margherita Bramante fu disposta su di un supporto cilindrico in acciaio che poteva allungarsi e ruotare a piacimento per seguire la luce naturale delle stagioni. La possibilità di osservarlo a 360 gradi instaurava un rapporto diretto tra il visitatore e l'opera stessa. La sua bellezza era messa in risalto ancora di più dal fondale neutro costituito da una parete in ardesia grigia, che occludeva due finestre considerate negative ai fini dell'illuminazione. Questo elemento rappresentava il fulcro dell'allestimento ideato dal duo Marcenaro-Albini

⁷⁴ ARGAN CARLO GIULIO, *La Galleria di Palazzo Bianco*, in «Metron», 1951, n. 45, pp. 25-28.

⁷⁵ Vedi nota 74.



■ Figura 32 - Vedute dell'atrio di Palazzo Rosso con le sculture di Venere, una festa greca ed un busto romano in marmo policromo.



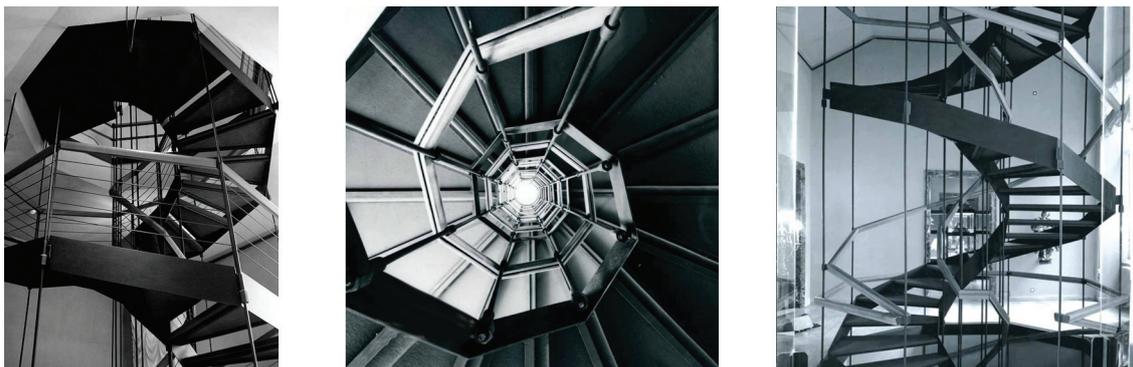
■ Figura 33 – Genova , Galleria di Palazzo Rosso. Nella prima immagine è raffigurato il portico di ingresso. a fianco si trovano le planimetrie del piano terra, piano primo e secondo piano nobile di Palazzo Rosso.

Terminato l'intervento su Palazzo Bianco, iniziarono i lavori a PALAZZO ROSSO, un progetto che non prevedeva solo la sistemazione delle collezioni d'arte ma soprattutto il recupero dell'immobile e l'allestimento del nuovo museo. Il cantiere si sovrappose, per via della lunga durata dei lavori, al progetto per il Museo del Tesoro di San Lorenzo. Il protrarsi dei lavori per quasi otto anni è motivato dalla dura campagna di opposizione mossa dalle soprintendenze alle modifiche previste dal progetto. La Marcenaro, infatti, optò per un restauro critico liberando il palazzo dalle superfetazioni che avevano intaccato il suo carattere originario. Vennero prese come riferimento le piante del 1677, anno della sua edificazione, ed eliminati tutti gli interventi neoclassici successivi, considerati *disfomi dalla sua virtualità originaria*⁷⁶.

L'intervento più sostanziale e di maggiore impatto è quello che ha comportato l'eliminazione dei tamponamenti ottocenteschi che occludevano i porticati e le logge. Venne ripristinata la trasparenza dell'architettura barocca sostituendo i tramezzi murari con vetrate di cristallo non intelaiate. L'eliminazione della struttura degli infissi, sostituita da piccoli giunti e perni in bronzo brunito, comportava una notevole innovazione tecnologica per l'epoca. Venne ripristinata e resa visibile la forma architettonica originale senza privare lo spazio espositivo di ambienti che in nuce erano destinati agli esterni.

Nell'ala ovest, in mancanza di documentazione originale sui collegamenti verticali, il duo Albini-Marcenaro preferì collegare i quattro piani con una scala moderna a base ottagonale. La forma spettacolare della scala, non risultava invadente ma si sposava perfettamente con la preesistenza, anche grazie alla soluzione tecnologica di adottare sottili tiranti verticali per il sostegno della struttura.

⁷⁶ MARCENARO CATERINA, Una fonte barocca per l'architettura organica: Il Palazzo Rosso di Genova, in Paragone, n.139, luglio 1961, p.35.

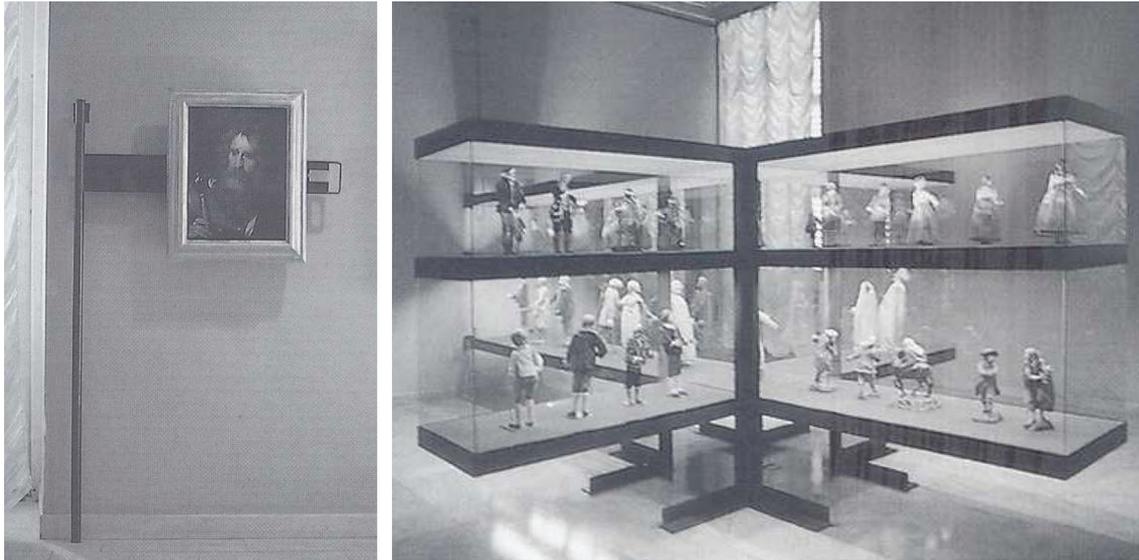


■ Figura 34 - Tre interessanti viste della scala progettata da Alinari per Palazzo Rosso, Genova, 1952-1962.

A livello espositivo, Palazzo Rosso, rappresentò da un lato l'occasione per proseguire alcune esperienze condotte a Palazzo Bianco, e dall'altro l'opportunità per sperimentare nuovi temi. Le strutture espositive persero progressivamente la leggerezza che contraddistingue l'allestimento di Palazzo Bianco, in favore di una maggiore consistenza, poi riproposta nel museo di San Lorenzo.

Il corpo centrale posto al piano terra fu destinato ad ospitare una sezione dedicata alle mostre temporanee e un archivio fotografico. Le sale del palazzo adibite a galleria presentavano innovative e tecnologiche soluzioni per l'esposizione dei dipinti. Alcuni quadri erano infatti appesi a dei tondini in acciaio che culminavano in delle barre metalliche fissate sotto l'imposta delle volte. Altre opere vennero invece montate su supporti a bandiera mobili. La struttura metallica che sosteneva i dipinti permetteva di ruotare il dipinto in base alla luce del giorno.

Un'altra soluzione tecnologica frutto di numerosi studi, svolti per esaudire le necessità della Marcenaro, fu quella ideata per lo stoccaggio delle opere nei depositi. Ogni piano infatti fu dotato di un funzionale deposito, attrezzato con supporti in grigliato metallico che potevano scorrere su rotaie poste a soffitto. Le opere non esposte potevano così essere facilmente immagazzinate e, ogni qualvolta servissero, visionate senza alcuna difficoltà.



■ Figura 35 – Alcuni dettagli delle soluzioni espositive adottate nella Galleria di palazzo rosso. A sinistra è visibile uno dei famosi supporti a bandiera orientabili. Nell'immagine di destra è mostrata una teca progettata ad hoc per l'esposizione delle ceramiche.

Gli spazi dell'ultimo piano del corpo delle Dipendenze di Palazzo Rosso furono ristrutturati da Albini per farne l'abitazione dell'amica e direttrice dei musei civici, Caterina Marcenaro. Oltre che dimora personale l'abitazione fu progettata per accogliervi le opere della sua personale raccolta d'arte. L'appartamento era composto da tre ambienti contigui e intercomunicanti: il soggiorno con lo scenografico camino, la cucina con annessa sala da pranzo, più la camera da letto. I pezzi antichi erano stati previsti come elementi di una composizione unitaria in cui erano inseriti con grande equilibrio anche elementi d'arredo moderni disegnati dallo stesso Albini. Si trattava di una commistione tra antico e moderno che Domus definiva allora un *carattere dell'architettura italiana di quegli anni*⁷⁷.



■ Figura 36 – Due immagini dell'appartamento privato di Caterina Marcenaro all'ultimo piano di Palazzo Rosso.

⁷⁷La casa di un amatore d'arte all'ultimo piano di un antico palazzo, in «Domus», 307, giugno 1955, pp.11-18.

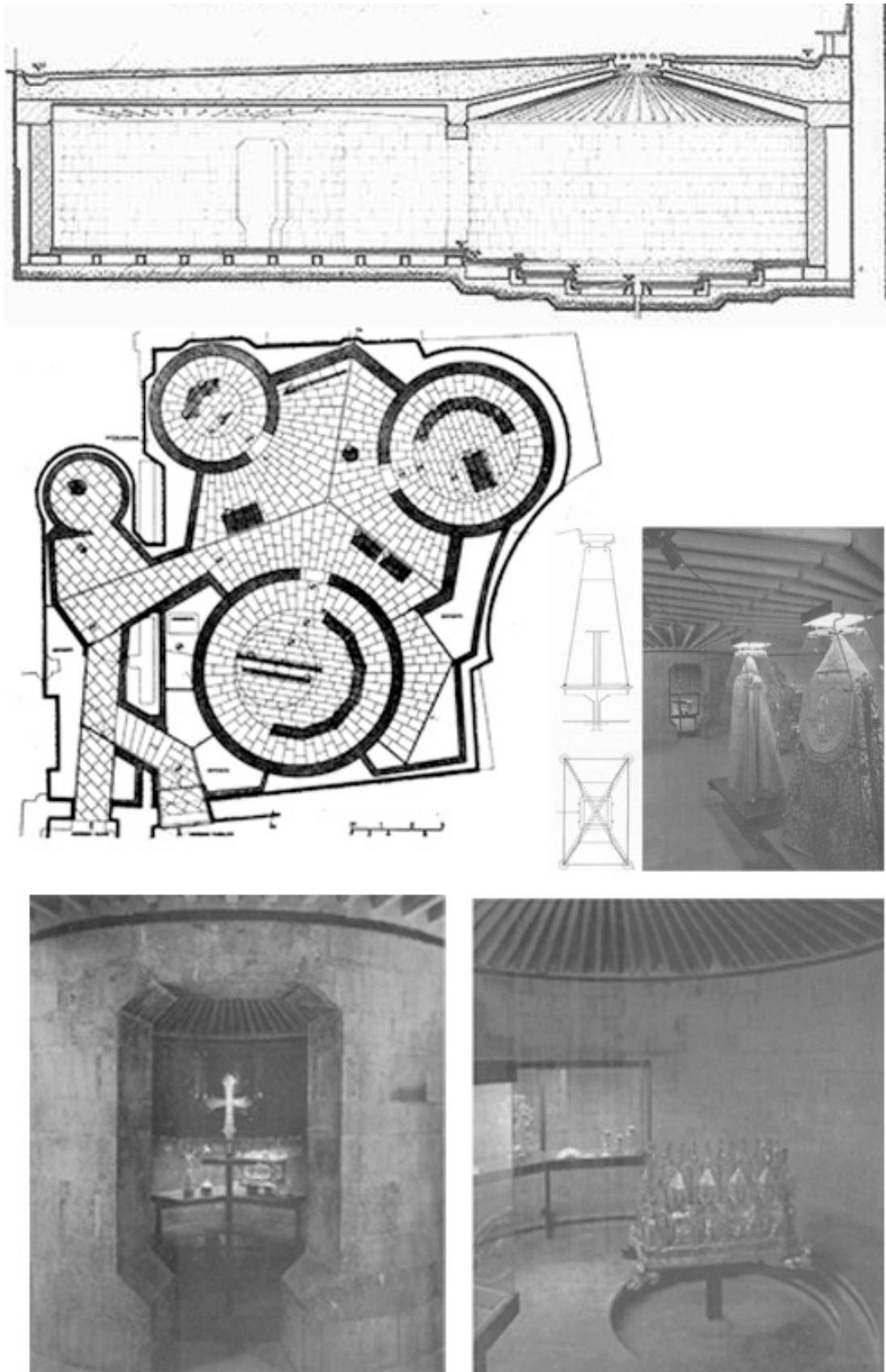
Il MUSEO DEL TESORO DI SAN LORENZO, a detta di tanti, è probabilmente il più riuscito degli interventi museali albiniani, forse perché non si trattò di modificare uno spazio esistente ma di crearne uno ex-novo. Anche in questo caso non deve sfuggire come il risultato sia frutto dello stretto rapporto tra storico dell'arte e architetto pur se, nella memoria storica, il nome dell'architetto prevale. Quest'opera è considerata una pietra miliare nella carriera di Albinetti che costituisce uno spartiacque fra tutti i progetti precedenti e quelli futuri. Con il museo San Lorenzo (1963-79) Albinetti progetta un museo ipogeo la cui struttura richiama quella delle tombe a Tholos.



■ Figura 37 - Museo del Tesoro di San Lorenzo, Genova, 1963-1979.

L'edificio venne realizzato dietro l'abside del Duomo di Genova, al di sotto di un cortile. Con tale opera il segno distintivo che aveva caratterizzato fino a quel momento l'architettura di Albinetti si rende quasi irriconoscibile, sicuramente in forte contrasto con quanto prodotto prima. Con San Lorenzo il concetto di spazio cambiò completamente, perse la leggerezza, la trasparenza, l'immaterialità tipici dell'Albinetti precedente e si fece concreto, pesante. Albinetti usò una pietra resa ancor più massiccia dalla bocciaatura e consistente negli spessori. Se si escludono i travetti in cemento armato a soffitto e le teche espositive, ci troviamo di fronte ad un unico materiale: l'ardesia ligure.

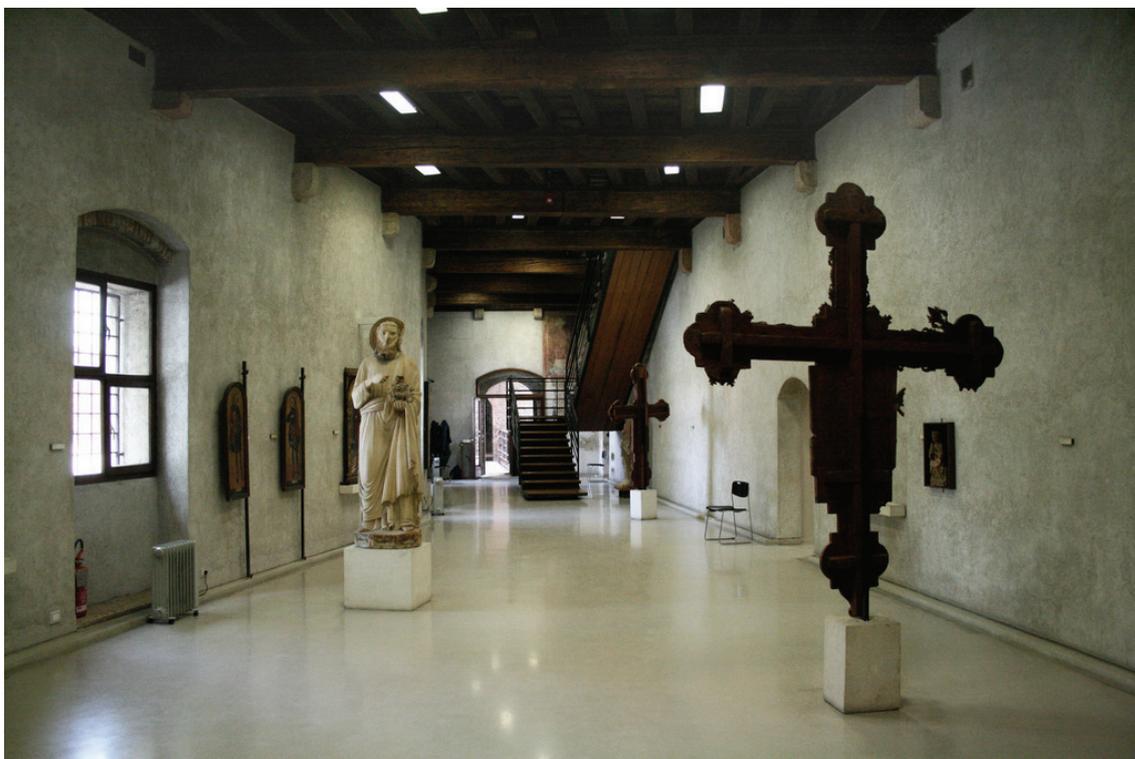
Il museo ipogeo è costituito da tre camere circolari, di diametro differente, collegate da uno spazio esagonale. Tre dei vertici dell'esagono della stanza centrale si collocano perfettamente sui centri delle tre sale a forma circolare. Il pavimento di ardesia riprende il disegno della geometria in pianta e viene reso fluido attraverso giochi di altezze ottenuti da piccoli sbalzi. Di grande impatto visivo è il soffitto interamente realizzato in travetti di calcestruzzo a vista. Le piccole travi sono disposti radialmente rispetto al foro centrale posto in ognuna delle stanze circolari. L'effetto ottenuto dall'illuminazione naturale dall'alto è molto suggestivo e richiama atmosfere mistiche. Gli elementi di arredo sono ridotti all'osso e studiati per ogni singolo oggetto facente parte del Tesoro di San Lorenzo.



■ Figura 38 – Museo del Tesoro di San Lorenzo, Genova, 1963-1979. Pianta, sezione e alcune soluzioni espositive.

CARLO SCARPA, MUSEI E ALLESTIMENTI

Carlo Scarpa ha probabilmente raggiunto il suo apice artistico nella progettazione degli spazi museali. In questo campo la sua cura per i dettagli ha raggiunto livelli di precisione incredibili, ciascuna soluzione è stata studiata per ottenere un risultato scenografico che esaltasse ogni oggetto della collezione.



■ Figura 39 - Carlo Scarpa, Museo di Castelvecchio, Verona, 1956-1973.

La cura e la precisione in fase di progettazione è stata sempre seguita da un sapiente lavoro in fase esecutiva da parte dei migliori artigiani sapientemente selezionati su piazza. Questa maestria progettuale associata ad una profonda sapienza artigianale in fase realizzativa è riscontrabile nel ricchissimo e geniale repertorio dei supporti e degli apparati espositivi accuratamente ed appositamente studiati. Al contrario di Albin, che ricercava l'essenzialità e l'eleganza utilizzando un numero limitato di materiali, Scarpa, nell'impiego variegato dei materiali, ha sempre attinto a piene mani dalla tradizione culturale veneziana e da quella dell'oriente.

Un'altra importante componente della poetica scarpiana è rappresentata dall'isolamento dei singoli pezzi che permette di qualificare ciascuno di essi come unicum. L'efficacia delle soluzioni, sempre nuove, studiate per la collocazione di ogni singola opera ha permesso di conferire valore ed unicità al carattere specifico dei pezzi, senza tralasciare però il loro rapporto unitario con l'ambiente museale.

Scarpa, al pari di Albini, ha avuto un ruolo fondamentale quale creatore di allestimenti museali e mostre temporanee, in quello che è ampiamente riconosciuto come il periodo d'oro della scuola museografica italiana. Sistemazioni museali quali la Galleria dell'Accademia a Venezia (1945-59), Palazzo Abatellis a Palermo (1953-54), Castelvecchio a Verona (1956-64-73) o l'ampliamento della Gipsoteca Canoviana di Possagno (1955-57) definiscono una modalità di intervento che ancora oggi è studiata e ritenuta di attualità per il progetto museale contemporaneo.

Fondamentale, come per Albini e per BBPR, è il rapporto di cooperazione che Scarpa ha avviato in ognuno dei suoi progetti, con la committenza pubblica, e in modo particolare con i curatori dei musei. Lui stesso ha definito la sua esperienza lavorativa con le committenze pubbliche specializzate: *quasi sempre intellettualmente onesta: spesso il rapporto si trasforma così in vicenda di piacevole collaborazione*⁷⁸.

La figura di Licisco Magagnato ebbe un ruolo fondamentale per il risultato finale che Scarpa ha ottenuto nel restauro del MUSEO DI CASTELVECCHIO a Verona, opera che impegnò quasi ininterrottamente l'architetto veneziano dal 1956 al 1973.



■ Figura 40 - Tre significative immagini dell'allestimento e degli interventi operati da Carlo Scarpa all'interno del Museo di Castelvecchio.

Uno degli elementi che determinò il successo e l'unicità della suddetta realizzazione nella città scaligera fu, per l'appunto, la figura del critico d'arte e direttore del Museo Civico di Verona Licisco Magagnato. La presenza di un committente che conosceva a fondo la sua architettura, mise Scarpa nelle condizioni migliori per operare. Il rapporto di stima e collaborazione tra le due figure professionali, che poi sfociò in un'amicizia duratura, iniziò nel 1956 quando Scarpa fu chiamato per la risistemazione di alcune stanze del museo di Castelvecchio, in occasione della mostra *Da Altichiero a Pisanello*.

Quella che doveva essere una collaborazione per l'allestimento di una sola mostra temporanea, si trasformò in uno dei connubi più fortunati della museografia italiana, che si protrasse, con successo,

⁷⁸ CARLO SCARPA, *Volevo ritagliare l'azzurro del cielo*, lezione del 13/01/1976, raccolta da F. SEMI; da «Rassegna», III, n°7, luglio 1981, *Carlo Scarpa, Frammenti 1926/1978*, numero monografico a cura di A. RUDI, pp.82.

per più di quindici anni. Come lo stesso Magagnato ha sottolineato: *il coinvolgimento di Scarpa non era privo della consapevolezza di avviare una riflessione profonda sul rapporto e sulla convivenza tra antico e moderno nell'intero contesto urbano*⁷⁹.

Uno dei momenti più intensi della poetica scarpiana è raggiunto nella collocazione della statua di Cangrande. Per donare al monumento la visibilità che meritava, la scelta del luogo di sistemazione ricadde in un'area cruciale del progetto, in corrispondenza del limite fra la galleria e la reggia. La statua venne posta su di una piattaforma in calcestruzzo a sbalzo, in uno spazio semiaperto, diventando il vero e proprio fulcro di tutto l'allestimento. Il visitatore instaura, appena varcata la soglia del giardino, un rapporto diretto con il volto di Cangrande, il quale lo seguirà durante tutto il percorso espositivo, essendo esso visibile in numerosi punti cruciali del museo. Questa soluzione adottata da Carlo Scarpa rispecchia uno dei principi fondamentali del lavoro dell'architetto in campo museografico.



■ Figura 41 - Carlo Scarpa - Tre scorci del giardino di Castelvecchio

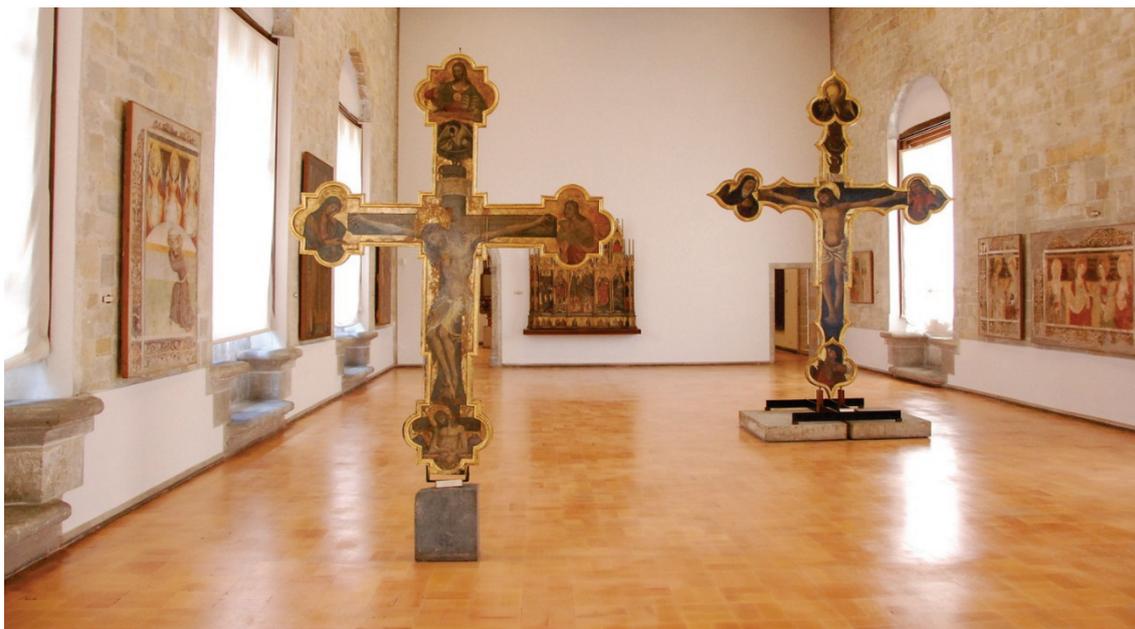
⁷⁹MAGAGNATOLICISCO, Il Museo di Castelvecchio e la continuità dei criteri museologici, in REZZONICO GIOVANNA, I Musei oggi, Electa, Milano, 1986, pp. 116.



■ Figura 42 - Immagine della statua di Cangrande della Scala vista dal piano primo.

Attraverso le scelte compiute di volta in volta dall'architetto viene riaffermato il concetto secondo cui il progetto architettonico non può prescindere dalla programmazione di un allestimento museologico congruo. A Castelvecchio, come in tutte le sue realizzazioni in campo museale, Scarpa, per quanto riguarda le opere d'arte, cercò di *dare all'oggetto una collocazione che, nel tener conto della funzione monumentale cui originariamente era destinato, possa conferirgli contemporaneamente una leggibilità museologica corretta, rendendolo godibile da inediti punti di vista, al fine di arricchirne la comprensione critica*⁸⁰.

Di poco precedente al lavoro del museo di Castelvecchio si colloca il restauro di PALAZZO ABATELLI a Palermo, realizzato nel 1953⁸¹. Esso è considerato dai critici uno dell'esperienze progettuali museografiche più riuscite del maestro veneziano. L'edificio, costruito tra il 1490 e il 1495 dall'architetto Matteo Carnilivari, fu la dimora signorile del Cavaliere Francesco Abatellis. Nel corso dei secoli il fabbricato subì profonde alterazioni a seguito della sua conversione in un convento monacale. Durante il secondo conflitto mondiale la struttura venne notevolmente danneggiata dai bombardamenti alleati e necessitò di un primo restauro operato nel 1952 dalla Soprintendenza Regionale. Scarpa venne incaricato nel 1953 di convertire l'edificio nella Galleria Regionale della Sicilia.



■ Figura 43 - Carlo Scarpa, Palazzo Abatellis Palermo, 1953. Sala dei Crocifissi.

⁸⁰MAGAGNATOLICISCO, *Il Museo di Castelvecchio*, in DAL CO FRANCESCO, MAZZARIOLGIUSEPPE [a cura di], *Carlo Scarpa 1906-1978*, Electa, Milano, 1984, p. 160.

⁸¹ Per una panoramica esaustiva del tema dell'allestimento della Galleria di Palazzo Abatellis vedi: DAL CO FRANCESCO, MAZZARIOLGIUSEPPE [a cura di], *Carlo Scarpa 1906-1978*, Electa, Milano, 1984, p. 114; VIGNI GIORGIO, *Ricordo di un lavoro con Scarpa. La sistemazione della Galleria Nazionale della Sicilia a Palermo*, in «Bollettino d'arte», XL, 1954, pp. 185-190; FRASCARI MARCO, *Carlo Scarpa in Magna Grecia. The Abatellis Palace in Palermo*, in «AA FILES», 9, 1985, pp. 3-9; POLANO SERGIO, *Frammenti siciliani, Carlo Scarpa e Palazzo Abatellis a Palermo*, in «Lotus International», 53, 1987, pp.109-128; MORELLO PAOLO, *Carlo Scarpa, l'allestimento della Galleria di palazzo Abatellis, 1953-54*, in «Domus», 708, settembre 1989, pp.80-87; BELTRAMINI GUIDO e ZANNIER ITALO [a cura di], *Carlo Scarpa. Atlante delle architetture*, Marsilio Editori, Venezia, 2006, pp. 84-95.

Giorgio Vigni, soprintendente alle gallerie di Sicilia, convocò per la prima volta Scarpa nel 1952, per studiare l'allestimento per la mostra di Antonello da Messina. La straordinaria sensibilità dimostrata da Scarpa, nella realizzazione della rassegna sul pittore siciliano, valse all'architetto il nuovo e ben più gravoso impegno della realizzazione della nuova Galleria Regionale di Palermo. Un incarico di notevole difficoltà dovuta al grande valore storico ed architettonico del Palazzo Abatellis.

Pur essendo quella Palermitana una delle prime esperienze nel campo dell'allestimento museografico Scarpa raggiunse un linguaggio espressivo di rara intensità. Le opere d'arte medioevali e moderne sono esibite grazie a soluzioni ideate per esaltare i singoli oggetti. L'architetto ha creato ambientazioni che collegano e mettono in luce la dimensione più intima dei singoli oggetti d'arte. Di volta in volta Scarpa ha operato diversificazioni di materiali, utilizzando sfondi dalle tonalità cromatiche differenti, tagli di luce, creazione di scorci visuali improvvisi; tutte soluzioni commisurate ad esaltare l'unicità materica e formale dell'opera stessa.

La collezione venne ancora una volta "spogliata", riducendo di numero e selezionando efficacemente le opere migliori, grazie all'indispensabile apporto di Giorgio Vigni. Si optò per un allestimento privo di una classificazione cronologica, privilegiando una rigida suddivisione tematica che pose le opere scultoree al piano terreno e i dipinti al piano primo.

Gli elementi più significativi della collezione diventano snodi fondamentali lungo il percorso museale, ai quali è impossibile non prestare la dovuta attenzione. Opere come il Busto di Eleonora d'Aragona o La testa del paggio del Laurana scandiscono l'intero racconto espositivo divenendo luoghi di sosta obbligata. Su di esse viene inevitabilmente focalizzata l'attenzione del visitatore. In particolare il busto raffigurante Eleonora di Aragona è stato posto, per risaltarne le forme, su di un fondale verde, sorretto unicamente da un'asta in bronzo e magistralmente illuminato dalla luce naturale della finestra.



■ Figura 44 - Carlo Scarpa, Palazzo Abatellis Palermo, 1953. Busto di Eleonora di Aragona, Francesco Laurana; Busto di Giovane Uomo, Studio di Francesco Laurana; Ritratto di Giovane, Antonello Gagini. Tre esempi di installazioni di statue e dello scenografico effetto ottenuto grazie a pannelli di sfondo stuccati alla veneziana con colori contrastanti.

La disposizione dei crocifissi medievali, isolati su basamenti in pietra, che contribuiscono a rendere dinamico l'ampio spazio del salone principale. L'atmosfera raccolta e intimitica creata nella saletta dedicata ad Antonello da Messina; il contrasto materico degli esili supporti metallici per statue che con i pesanti blocchi in pietra sui quali poggiano. Sono questi alcuni tra gli episodi più significativi dell'intervento scarpiano.

La tensione raggiunta da Scarpa nelle relazioni che si instaurano tra gli oggetti esposti ed i diversi spazi dell'edificio è dovuta ad un calibrato e attento uso della luce naturale, filtrata da velari, e sfruttata al meglio dai giochi cromatici delle opere realizzate grazie a pannelli di sfondo stuccati alla veneziana con colori tenui. Questi effetti di luce e colore esaltano le caratteristiche chiaroscurali delle opere.

Un ulteriore elemento al quale Scarpa dedicò molta attenzione fu la scala in pietra realizzata per il collegamento interno ai piani, evitando così di utilizzare quella all'aperto. La struttura era realizzata con pesanti gradini lapidei sospesi ed incastonati nel muro quasi a voler sfidare le leggi della fisica. Purtroppo oggi la scala non è più utilizzabile perché, essendo priva di corrimano e parapetto, non soddisfa le norme vigenti sulla sicurezza.

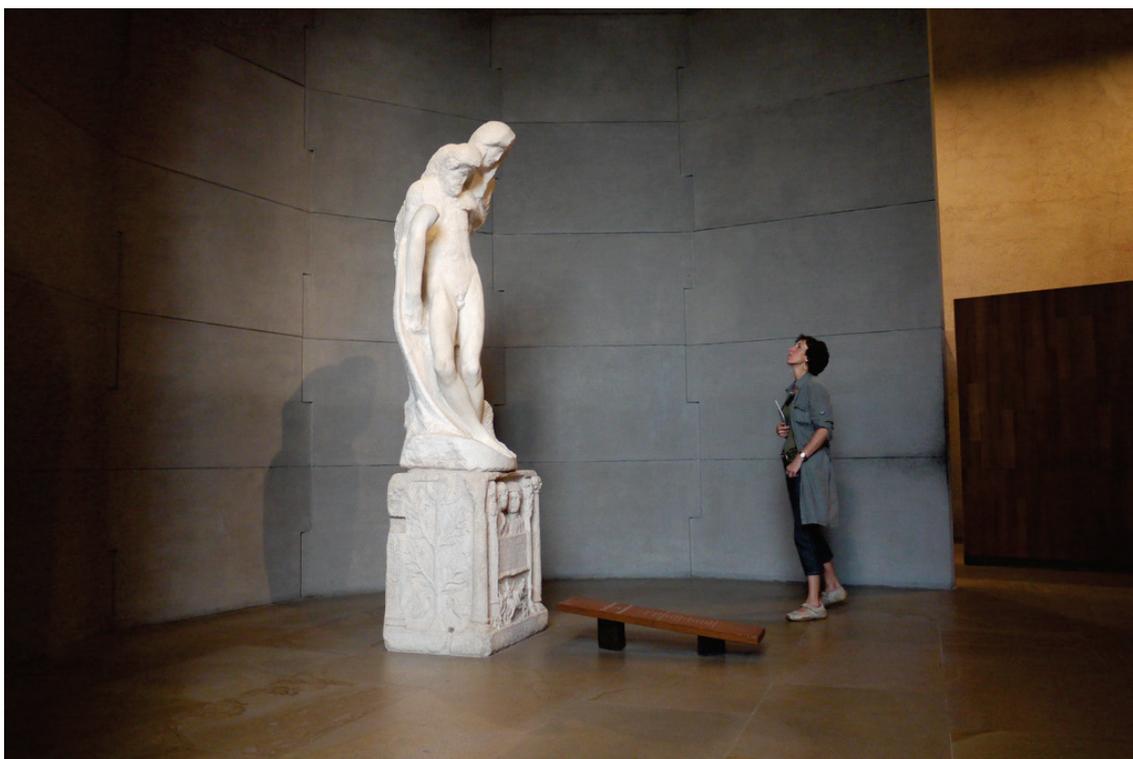
La genialità dell'architetto è dimostrata una volta di più dalla collocazione del dipinto *Il Trionfo della Morte*. Per via delle sue dimensioni considerevoli trovò sistemazione nella cappella Cinquecentesca. L'intuizione dell'architetto permise di installare il dipinto nella parete terminale della cappella, divenendo così visibile sia nel percorso al piano terreno che in quello superiore.

Il restauro e l'allestimento museale di Palazzo Abatellis risulta in definitiva un intervento raffinato ed elegante, sobrio e conciso allo stesso tempo. Walter Gropius lo definì, in una delle sue visite a Palermo, come *un capolavoro museologico*. Testimonianza della bontà di quest'opera, fu il prestigioso premio nazionale In/Arch, conferito a Scarpa nel 1962 proprio come riconoscimento per il lavoro svolto a Palazzo Abatellis.



■ Figura 45 - Carlo Scarpa, Palazzo Abatellis Palermo, 1953. Il Trionfo della Morte.

BBPR E L'ESEMPIO DEL CASTELLO SFORZESCO DI MILANO



■ Figura 46 - Castello Sforzesco, Milano, 1956-1963. La pietà Rondanini di Michelangelo esposta dentro alla nicchia che rappresenta l'ultima tappa dell'allestimento progettato da BBPR.

L'allestimento dei BBPR per il Museo d'Arte Antica del Castello Sforzesco è stato avviato nel 1947 e concluso nel 1956. Il progetto di Belgiojoso, Peressutti e Rogers (Banfi era scomparso a Mathausen, durante la guerra) ha segnato un'intera stagione museografica e ancora oggi costituisce un punto di riferimento a livello internazionale.

I BBPR intervennero nel Castello restaurando il piano terra, già convertito da architettura militare a monumento civile dal Beltrami, e ricostruendo quasi completamente il primo piano, gravemente danneggiato dalla guerra.

Ci troviamo negli stessi anni in cui Franco Albini progettava l'allestimento delle gallerie di Palazzo Bianco e di Palazzo Rosso a Genova, e in cui Carlo Scarpa rinnovava le sale del Museo di Castelvecchio a Verona. I BBPR scelsero una strada lontana tanto dall'icastica astrazione del primo quanto dal sofisticato approccio materico del secondo: la loro rappresentò la via del coinvolgimento del visitatore, preso sottobraccio e accompagnato nella visione, interpretata come dialogo sentimentale con le opere. L'approccio, come scrivevano gli stessi progettisti su "Casabella", voleva suscitare *sentimenti patetici*, valorizzando una *funzione didattica popolare e facilmente accessibile*.

*all'intelligenza delle masse, alla loro spontanea emotività, al loro bisogno di espressioni spettacolari, fantasiose e grandiose*⁸².

Figura fondamentale, che affiancò nell'intero iter progettuale BBPR, fu Costantino Baroni, direttore dei Musei Civici di Milano. Egli fu un interlocutore d'eccezione e, anch'esse prematuramente scomparso alla vigilia del compimento dell'opera, ne determinò l'originalità e il successo. L'alleanza BBPR-Baroni, paragonabile a quella Albin-Marcenaro o Scarpa-Magagnato, resta uno dei più incisivi tandem progettuali della moderna museografia. La collaborazione tra il direttore del museo e il gruppo di architetti milanesi segnò una pagina fondamentale di quella storia di dialogo fra storici dell'arte e progettisti così peculiare del dopoguerra italiano, imperniata sulla certezza della funzione sociale del museo.



■ Figura 47 – BBPR, Castello Sforzesco, Milano, 1956–1963. Alcune delle soluzioni adottate del gruppo BBPR per l'allestimento di diverse tipologie di opere.

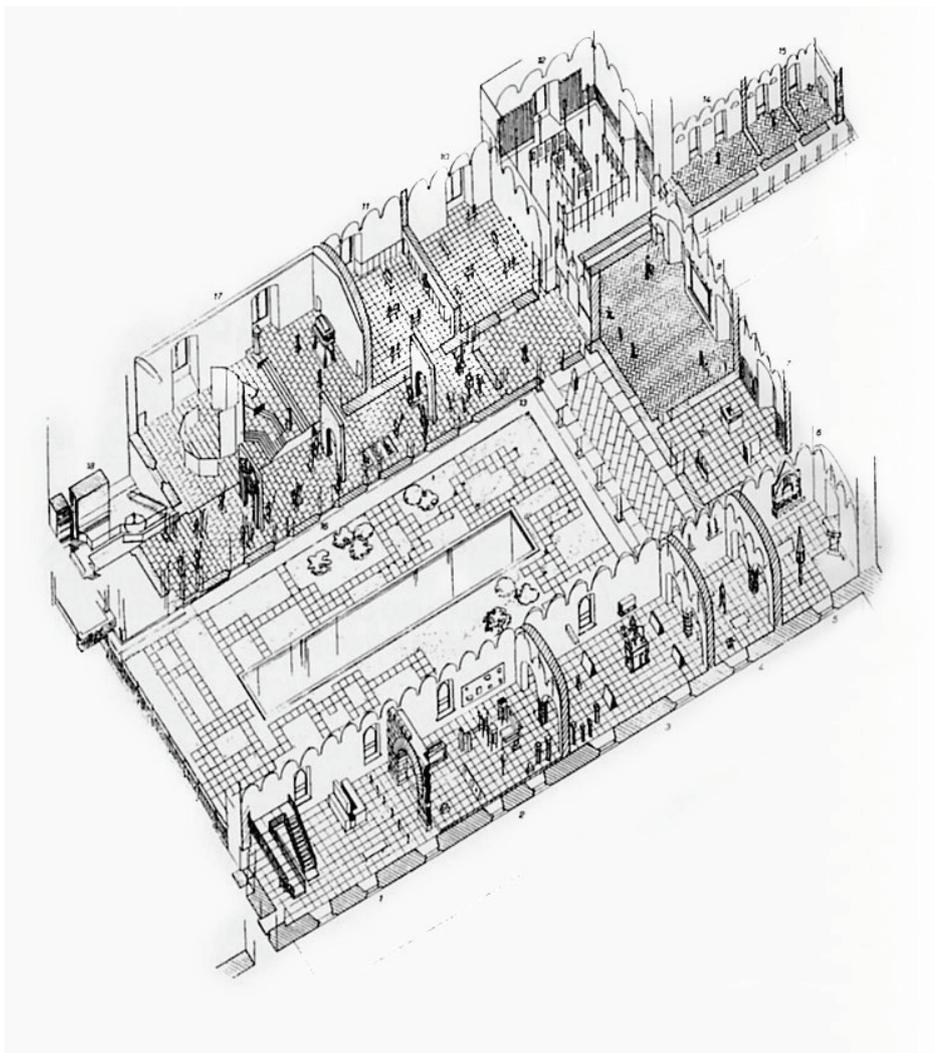
L'allestimento è governato da un'eleganza progettuale e da una sobrietà di materiali e forme che affonda le radici nella colta milanesità dei BBPR: *abbiamo cercato di desumere le forme dall'accurato studio d'ogni cosa, onde, pur attraverso il nostro evidente atto interpretativo, il valore estetico e storico del materiale esposto, finisse per prevalere*⁸³.

La costante manipolazione a cui venivano sottoposti gli oggetti per ottenere un esito fortemente spettacolare ha destato inevitabilmente alcune polemiche; lacritica che con più frequenza è stata mossa all'epoca fu quella che giudicò il progetto come eccessivamente interpretativo e non filologicamente corretto. L'intento di realizzare un allestimento che coinvolgesse emotivamente lo

82 BBPR, *Carattere stilistico del Museo del Castello*, 1956. in «Casabella-continuità», XX, n.21, giugno-luglio 1956, pp. 63,75.

83 Vedi nota 82

spettatore ha avuto l'effetto, secondo alcuni, di mettere in secondo piano la collezione esposta. Fu Antonio Cederna, critico e scrittore dell'epoca, a definirne gli autori *registi invadenti*⁸⁴.



■ Figura 48 - Vista assonometrica dell'intero allestimento museale operato da BBPR. Fonte: HUBER ANTONELLA, Il Museo italiano, Lybra Immagine, Milano 1997.

Al contrario l'obiettivo di BBPR era quello di creare un allestimento che sottolineasse emotivamente e mettesse in risalto i manufatti esposti. Gli architetti utilizzano un linguaggio che non cade mai, come loro stessi dichiararono: *nel banale o nel retorico o addirittura nel demagogico*⁸⁵. I BBPR realizzarono una macchina espositiva in cui l'allestimento e l'oggetto d'arte sono legati indissolubilmente, esaltando allo stesso modo le opere, l'allestimento, l'architettura e il restauro.

La *promenade architecturale*, che riserva numerosi punti di interesse durante tutto il percorso, culmina con il punto di forza dell'intero allestimento: l'esposizione della Pietà Rondanini di Michelangelo.

⁸⁴ CEDERNA ANTONIO, *Il regista invadente*, in «Il Mondo», 9 ottobre 1956.

⁸⁵ Vedi nota 82

L'opera è celata dietro una nicchia in pietra serena, isolata dal resto della collezione. La scelta viene motivata anche dalla *volontà di preservare le altre opere della sala da un confronto impari*⁸⁶.

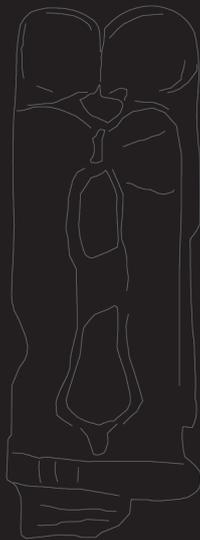


■ Figura 49 – BBPR, Castello Sforzesco, Milano, 1956-1963. Alcuni particolari de La pietà Rondanini di Michelangelo e delle scelte museografiche stud

⁸⁶HUBER ANTONELLA, Il museo italiano, Edizioni Lybra immagine, Milano, 1997; p.11.

VII

ARCHITETTURA E ARCHEOLOGIA



Parlare di archeologia significa indagare il tempo, la storia, l'uomo nonché i luoghi. Essa è da sempre considerata una disciplina complessa attraverso la quale si instaura un rapporto diretto con il passato e con la memoria.

L'archeologia del nostro tempo è una materia articolata in cui sono insite varie problematiche. Si spazia dalle metodologie di indagine e di recupero dei reperti fino alla loro conservazione. Si trattano i temi dell'interpretazione dei manufatti sino alla comunicazione del loro significato.

L'architettura interviene in soccorso dell'archeologia offrendo un supporto tecnico per realizzare forme di musealizzazione più o meno dirette e contestuali. Il compito dell'architettura è quello di fornire gli strumenti per la creazione di luoghi in cui possano essere custoditi i tesori del passato. Si conviene che il metodo di approccio, per la realizzazione di questi contenitori, debba mantenere come obiettivo primario la salvaguardia dell'antico.

Per contribuire alla creazione di una cultura architettonica nel rispetto del bene archeologico è necessaria, come ampiamente trattato nelle pagine del capitolo precedente, l'applicazione consapevole di discipline quali la museologia e la museografia. Uno stretto rapporto di collaborazione tra archeologo e architetto, nei rispettivi ambiti di competenza, offre la possibilità di creare nuove forme di fruizione per un pubblico sempre più attento, esigente e numeroso.

Di seguito sono selezionati alcuni esempi di musei archeologici, progettati e costruiti ex novo, che hanno visto la luce negli ultimi venticinque anni. Si sono scelti tre musei, anche molto differenti tra loro, che incarnano, ognuno a modo proprio, l'idea di museo archeologico moderno.

Dalle architetture selezionate emerge l'intento di considerare l'archeologia come materia in grado di offrire risposte in un rapporto dialettico tra tempo, luogo e spazio. Si è optato per questi casi studio, oltre che per la loro valenza architettonica, per il modo in cui riescono ed assolvere alle funzioni museologiche e museografiche secondo una visione attuale.

MUSEO SULLE ROVINE ROMANE, COIRA, SVIZZERA. PETER ZUMTHOR, 1985-86.



■ Figura 50 - una vista dell'affaccio sulla strada principale del Museo di Coira.

Sembra oggi conclusa l'epoca in cui i reperti archeologici venivano estrapolati dai luoghi originari di ritrovamento per essere decontestualizzati ed esposti come reliquie nei musei. Oggi è sempre più diffusa la tendenza ad istituire e costruire musei direttamente nei siti di scavo e di ritrovamento. Uno dei primi esempi che testimoniano questa nuova prassi di musealizzazione è rappresentato dal museo sullo scavo archeologico di Coira, in Svizzera.

Il progetto dell'architetto elvetico Peter Zumthor risale al 1986. L'architettura museale edificata a Coira rappresenta una delle prime esperienze progettuali per Zumthor, che tra l'altro oggi risiede e lavora a pochi chilometri di distanza dalla sede del museo.

L'opera nasce come soluzione per proteggere e rendere fruibile al pubblico i resti romani, risalenti al I-IV secolo a. C. La struttura è composta da tre distinti volumi di forma irregolare che sono collegati tra loro mediante delle passerelle metalliche. L'edificio, per la sua semplicità ed essenzialità, richiama alla mente le architetture della tradizione rurale svizzera. La povertà dei materiali e il sapiente uso, che Zumthor ne fa, contribuiscono a creare un'architettura elegante e sobria ma allo stesso tempo di grande impatto e pathos.

La poetica di Zumthor si basa, da sempre, su una praticità figlia dei suoi trascorsi da falegname ebanista. Lui stesso si definisce così: *non sono un architetto che parte dalla teoria, non sono uno che interviene nella storia dell'architettura a partire da una posizione teorica delineata. Sono votato invece alla pratica vera e propria dell'architettura, del costruire, alla cosa realizzata nel modo più perfetto possibile, mosso dallo stesso spirito con cui già giovane facevo le mie cose, che dovevano soddisfare un'immagine interiore, che dovevano essere in quel modo e non potevano essere altrimenti*⁸⁷.



■ Figura 51 - Particolare della pelle esterna dell'edificio costituita da listello orizzontali in larice.

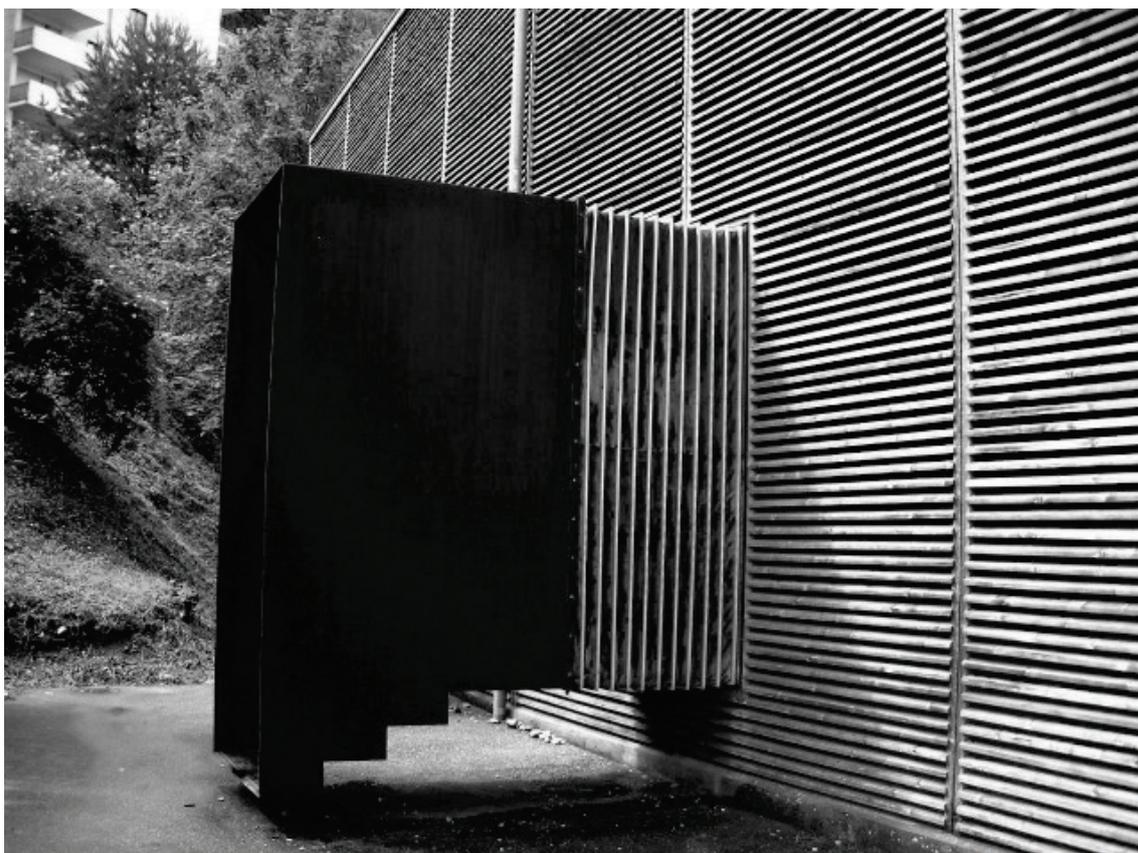
L'edificio è costituito da una 'pelle' in legno di larice. Le doghe orizzontali che la compongono, appaiono da lontano come un involucro impermeabile. Avvicinandosi al museo, la struttura perde la sua compattezza e diventa mano a mano più leggera. In prossimità dell'ingresso è possibile ammirare alcuni scorci interni attraverso gli spazi che intercorrono tra i vari listelli di legno.

L'atmosfera interna si fa quasi mistica, la luce entra soffusa attraverso le feritoie nell'involucro creando i presupposti ideali per il godimento dei resti romani. In corrispondenza delle rovine sono posizionati dei lucernai al soffitto che garantiscono un'illuminazione naturale più intensa, là dove vi è necessità.

⁸⁷ZUMTHORPETER, *ArchitekturDenken*, Basel-Boston-Berlin, Birkhäuser, 1999, ed. It. *Pensare architettura*, Milano, Electa, 2004, P.33.

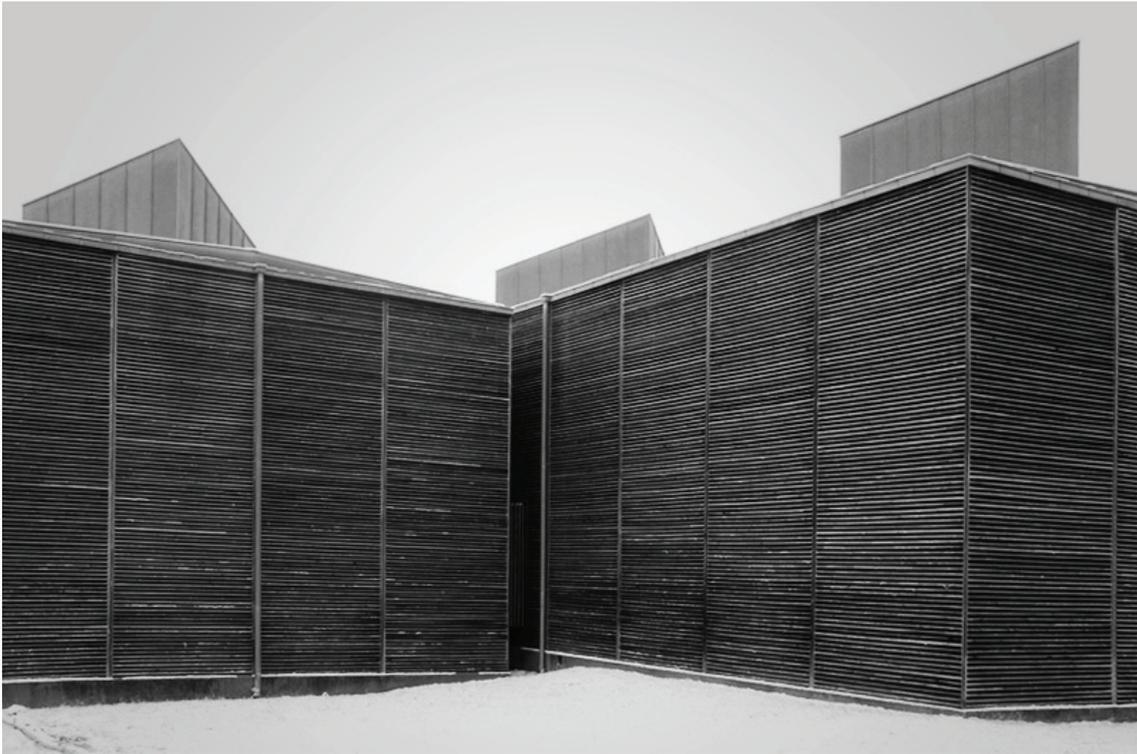
Il percorso pedonale che permette la visita delle rovine è costituito da una passerella in acciaio. Essa non interferisce o intacca i reperti archeologici ma si posiziona sospesa, al disopra di essi, consentendone una vista ottimale.

Gli spazi interni sono contraddistinti da muri ricoperti da tendaggi e si caratterizzano per un'illuminazione in chiaro-scuro. Ciò contribuisce a conferire all'edificio un'atmosfera di rispetto per il passato che, a tratti, diventa quasi religiosa.



■ Figura 52 - Vista di una delle uscite laterali di emergenza. Da questa immagine viene sottolineato il contrasto materico tra legno e metallo.

L'architetto gioca sulla contrapposizione ed il contrasto tra un materiale povero, quale il legno di larice, e il metallo, di cui sono composti molti particolari della struttura. I percorsi sospesi, gli ingressi, i collegamenti fra i tre volumi, le scalinate e i lucernai sono alcuni degli elementi metallici che si pongono volutamente in antitesi alle pareti in legno naturale.



■ Figura 53 - Una vista esterna del museo che testimonia la sua armonizzazione con il paesaggio innevato delle montagne svizzere.

Zumthor basa la poetica di questa architettura sui contrasti: tra l'impenetrabilità e il dissolvimento delle pareti; tra la presenza di materiali familiari, quali le doghe in legno di larice, e di elementi estranei, come il metallo; tra la percezione iniziale dell'edificio e la scoperta graduale della sua "vera essenza".

Uno dei problemi più consistenti, insiti nell'ambito della conservazione dei patrimoni archeologici, è la convivenza tra nuovo e antico. Nell'affrontare il caso delle rovine di Coira, Zumthor offre la sua personale soluzione attingendo dalla tradizione costruttiva svizzera. La semplicità formale dell'edificio, l'onestà dei materiali e il loro accostamento concorrono al raggiungimento della giusta mediazione tra l'edificio moderno e le rovine. Il risultato che ne consegue è un contenitore che si sposa perfettamente con il contenuto, senza prevaricare il vero protagonista del museo: il reperto archeologico.

L'architetto svizzero, parlando del suo modo di intendere l'architettura, afferma: *L'architettura è di qualità quando riesce a toccarmi emotivamente... L'atmosfera parla della nostra percezione emotiva... Qualcosa dentro di noi ci dice subito se una cosa ci piace o se dobbiamo tenercene lontani...*⁸⁸. L'atmosfera è, per Zumthor, una categoria della bellezza e il suo obiettivo è esattamente quello di creare con le sue architetture delle emozioni che catturino i sensi. In definitiva si può

⁸⁸ZUMTHOR PETER, *Atmosfera. Ambienti architettonici. Le cose che ci circondano*, Milano, Electa, pp.10 - 11. 2004, P.33.

affermare che il Museo di Coira non ruba affatto la scena alle rovine, ma crea un'ambientazione ed delle suggestioni ideali per una loro fruizione ottimale.

MUSEO PROVINCIALE DI ARCHEOLOGIA E BELLE ARTI DI ZAMORA, SPAGNA. MANSILLA & TUÑÓN ARQUITECTOS, 1992-1996.



■ Figura 54 – la scalinata che conduce all'ingresso del Museo Provinciale di Archeologia e Belle Arti.

Luis Moreno García Mansilla ed Emilio Tuñón, entrambi classe 1959, sono oggi considerati come due protagonisti del rinnovamento dell'architettura spagnola. La loro carriera si distingue per l'abilità e la maestria nell'affrontare la realizzazione di edifici a destinazione culturale e, più specificamente, museale. Il Museo Provinciale di Archeologia e Belle Arti di Zamora, realizzato tra il 1992 e il 1996, è l'edificio che per primo diede loro notorietà internazionale. Ad esso segue una lunga serie di incarichi di questo tipo, tutti ottenuti seguendo la via dei concorsi pubblici. Per citarne alcuni possiamo elencare l'Auditorium di León (1994-2002), il Museo di belle arti di Castellón (1996-2000) passando per il MUSAC, cioè il Museo de Arte Contemporáneo di Castilla y León (2001-04) e il Museo delle Collezioni Reali di Madrid (in costruzione).

Il percorso culturale e professionale dei due architetti madrileni, inizia come allievi di Rafael Moneo presso la Escuela Técnica Superior de Arquitectura di Madrid. Conclusi gli studi accademici iniziano ad esercitare la professione come collaboratori dello stesso Moneo per divenire infine titolari, dal 1990, dello studio Mansilla + Tuñón Arquitectos. Il duo madrileni si caratterizza per un particolarissimo metodo progettuale, nonché per una feconda attività teorica. Il loro contributo alla crescita del movimento architettonico spagnolo contemporaneo si esplicita attraverso le pagine della rivista *Circo*, fondata insieme a Luis Rojo. Il loro impegno nel campo teorico è avvalorato dall'attività didattica presso la Escuela Técnica Superior de Arquitectura di Madrid. All'insegnamento essi affiancano numerosi seminari, conferenze e lezioni tenuti in giro per il mondo.



■ Figura 55 - Particolare di un frammento dell'edificio originale inglobato nella struttura moderna.



■ Figura 56 - Particolare della passerella che dall'accesso su via San Cipriano conduce all'ingresso del museo.

La storia del Museo Provinciale di Zamora ha inizio simbolicamente nel 1877 con l'inaugurazione da parte del re Alfonso XII. L'apertura al pubblico, nell'edificio dell'ex convento della Marina, avvenne, però, solo nel 1911. Nel 1980 viene scelto come nuovo quartier generale il palazzo Cord, un edificio rinascimentale del XVI secolo situato nella città bassa. La nuova sede si collocava per l'esattezza nel quartiere di epoca medievale denominato "Puebla del Valle, nei pressi del fiume Douro. Nel 1989 le amministrazioni locali promossero un concorso pubblico per la realizzazione di una sede moderna che meglio potesse adempiere alla funzione museale. I vincitori furono gli architetti Luis Moreno Mansilla ed Emilio Tuñón. Il Museo di Zamora valse ai due progettisti i seguenti premi: premio Architecti-Centro cultural de Belém, premio della Fondazione CEOE, e la menzione come finalista al premio per l'architettura europea Mies van der Rohe.



■ Figura 57 - Vista dell'ingresso pubblico su via San Cipriano

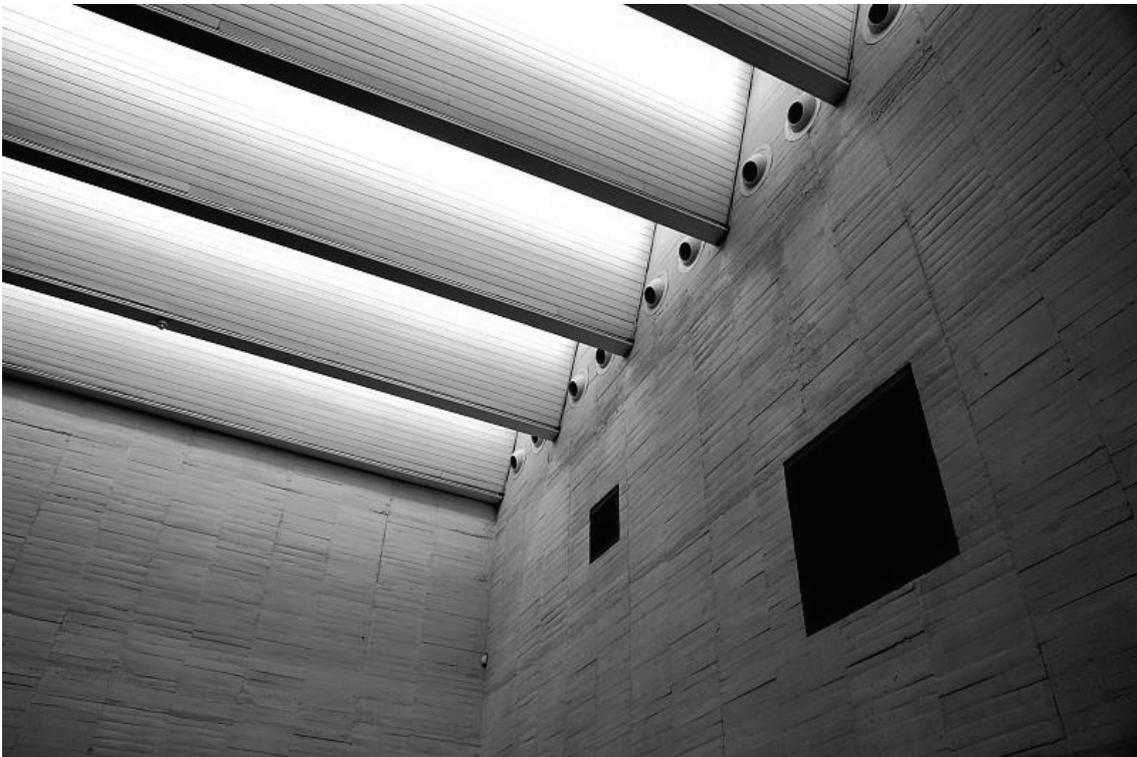
La nuova sede del Museo Provinciale di Archeologia e Belle Arti di Zamora venne scelta poco distante dalla vecchia. Si trova infatti nelle vicinanze dall'antica sede di Palazzo Cord, che aveva l'accesso pubblico sulla Piazza di Santa Lucia. Data l'esigenza di avvicinare il museo al centro della città si optò per trasferire l'ingresso verso il pendio di via San Cipriano⁸⁹.

⁸⁹ Per maggiori informazioni sui due architetti spagnoli consultare MOLINSPATRICIA, Mansilla + Tuñón Arquitectos dal 1992, Electa, Milano, 2007. Il Museo Provinciale di Archeologia e Belle Arti di Zamora è trattato nel medesimo volume nelle pp. 32-35 e pp. 278-281.

Il nuovo edificio si erge, con il suo volume cubico, immerso tra un gruppo di case antiche e un sperone roccioso, sotto il recinto delle mura medievali. Il museo, studiato da Mansilla&Tuñón, è un'architettura "silenziosa" che si colloca senza clamore all'interno del centro storico di Zamora. Grazie alla sua "pelle" di arenaria locale, proveniente dalle cave di Villamayor, si mimetizza egregiamente tra i tetti in cotto degli edifici circostanti. Per via della conformazione degli angusti vicoli, dell'edificio sono visibili esclusivamente dei frammenti, che fanno capolino tra le numerose case che lo circondano.

Una particolarità di questa architettura risiede nel fatto che non si ha una vera facciata pubblica che caratterizzi e renda evidente l'ingresso ai visitatori. L'accesso è posto su via San Cipriano, lungo il recinto in muratura che delimita l'area del museo. Una grande scritta metallica, posta sulla parete in pietra irregolare della recinzione, enfatizza l'ingresso. Un percorso pedonale accompagna l'ospite fino all'edificio, il quale diviene visibile solo una volta all'interno del muro perimetrale.

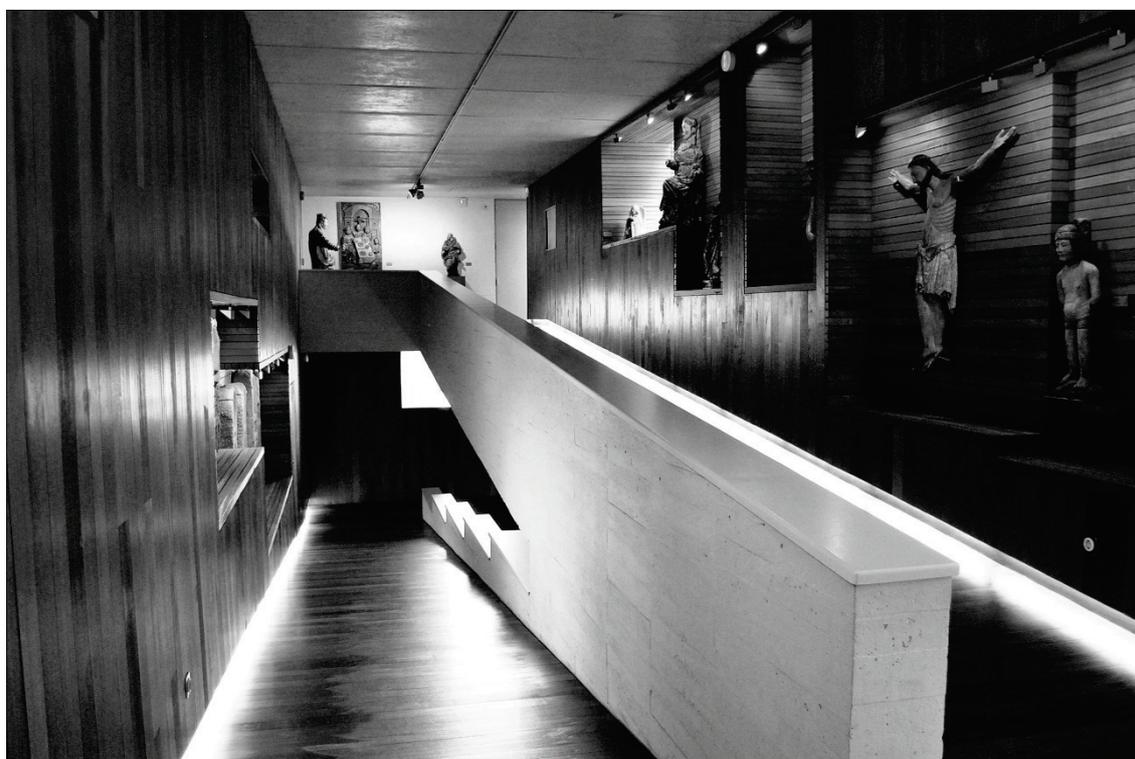
Il grosso monolite di pietra culmina con una copertura in zinco. Visto dalla città alta l'elemento che caratterizza il museo è proprio il tetto metallico. I lucernai che compongono la copertura, consentono una stupenda illuminazione zenitale. Godono di questo sistema d'illuminazione naturale gli ambienti centrali, ed in particolar modo il mosaico della villa romana di Santa Cristina Requejo. Le pareti laterali sono quasi totalmente cieche. Le aperture sui prospetti sono poche ma posizionate con sapienza, per integrare la luce perpendicolare dei lucernai a soffitto.



■ Figura 58 - Particolare degli spettacolari lucernai in zinco che consentono di filtrare la luce naturale.

Il museo ospita due sezioni permanenti distinte, quella di Archeologia e quella di Belle Arti. L'ingresso avviene a un livello intermedio e scandisce le destinazioni d'uso. Se infatti nei piani superiori troviamo le due sezioni permanenti, nei piani inferiori si trovano spazi destinati a mostre temporanee, un auditorium, una biblioteca, oltre alle aree amministrative e di gestione. Il museo è collegato direttamente alla vicina chiesa di Santa Lucia. Situato nell'omonima piazza, l'edificio sconsacrato ospita oggi il negozio del museo. La struttura museale comprende anche un corpo minore distaccato dall'edificio principale. Il piccolo padiglione si attesta sul vicolo San Miguel e al suo interno vi sono i laboratori di restauro.

All'interno dello spazio espositivo, la nuova struttura è integrata con gli unici elementi rimasti del palazzo originario, andato quasi totalmente distrutto. Sono visibili alcuni resti di archi che formavano il chiostro interno e parte dello scalone. Essi sono inseriti nella struttura moderna del nuovo edificio e fanno parte del percorso museale.



■ Figura 59 - La rampa che funge sia da collegamento verticale che continuo del percorso espositivo.

Gli spazi interni perdono l'assialità e il rigore geometrico mostrato in facciata. Si susseguono sale di diverse dimensioni e altezze. Uno dei momenti architettonici di maggior rilievo, che caratterizzano l'intera struttura, è rappresentato dalla rampa di collegamento verticale. La rampa è il vero cuore dell'edificio, non ha esclusivamente una funzione distributiva, ma è parte integrante dell'allestimento museologico. Essa è formata da muri di cemento bianco che lateralmente vengono rivestite in parquet. Proprio nelle pareti laterali vengono collocate delle nicchie per l'esposizione di oggetti della

collezione. A rendere ancora più caratterizzante questo elemento dell'edificio vi sono i numerosi affacci sul mosaico

A completare la gamma dei materiali troviamo il legno teak di cui sono composti, oltre alle pareti laterali della rampa, anche i pavimenti e le persiane. Per i magazzini e i laboratori invece gli architetti hanno optato per una pavimentazione industriale continua.

Uno dei pezzi più pregiati della collezione del museo è il tesoro di Arrabalde, per il quale gli architetti hanno creato un display unico. La vetrina che lo ospita, grazie ad un sofisticato sistema di cerniere e carrucole, può essere spostata e ruotata. A seconda delle esigenze museografiche la teca potrà essere chiusa o aperta, spostata o all'occorrenza nascosta.

MUSEE DE LA CIVILISATION CELTIQUE -BIBRACTE, FRANCIA. ATELIER FALOCI, 1996.



■ Figura 60 - Immagine che testimonia l'immersione nel verde del Museo della Civiltà Celtica di Bibracte

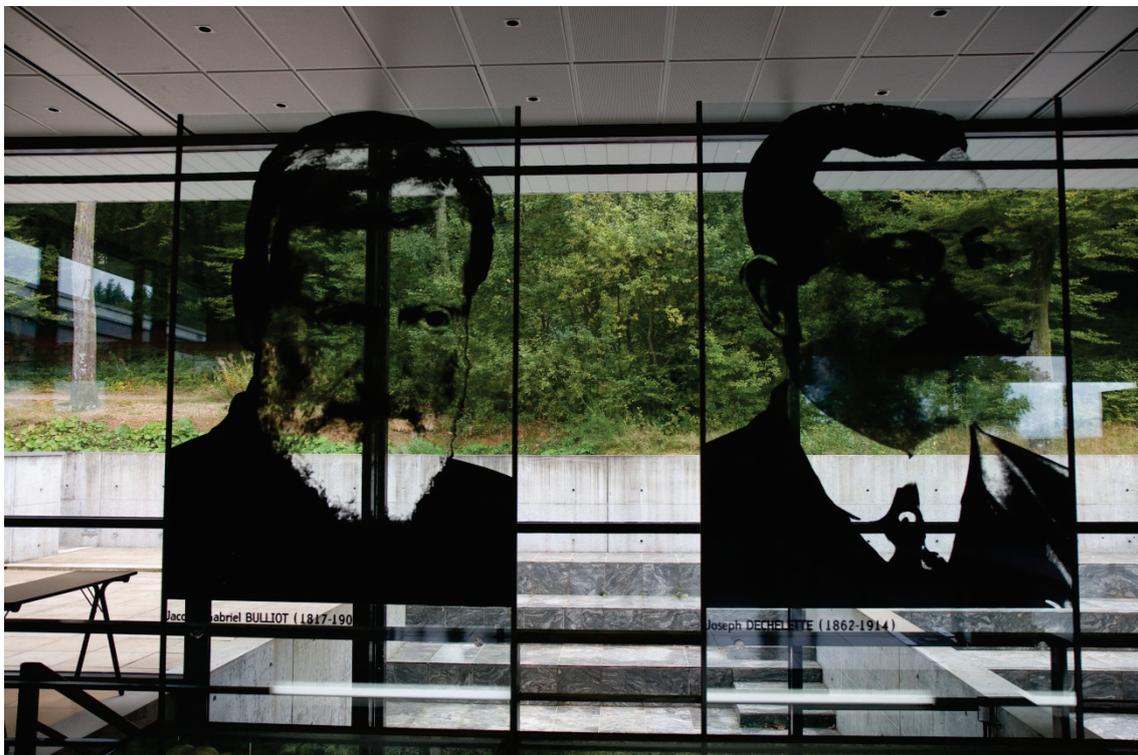
Come ultimo caso di studio si affronterà il poco noto Museo della Civiltà Celtica di Bibracte, piccolo paese della Borgogna, nella Francia centrale⁹⁰. Il sito archeologico del Mont Beuvray rappresenta una realtà molto simile a quella del paese romagnolo di Verucchio. Le analogie tra le due località archeologiche non si limitano alla presenzadi museiche svolgono perfettamente il compito di valorizzare il patrimonio storico-archeologico. La cittadina francese vanta anche un parco archeologico all'aperto del tutto simile a quello che sarà realizzato in un futuro, non troppo lontano si auspica, a Verucchio.L'esempio francese rappresenta un caso emblematico di come una straordinaria

⁹⁰ ACCARDIALDO RENATO DANIELE, *Un caso di living history: Bibracte e il Museo della Civiltà Celtica*. In RUGGERI TRICOLI MARIA CLARA, *Luoghi, storie, musei. Percorsi e prospettive dei musei del luogo nell'epoca della globalizzazione*. Dario Flaccovio Editore, Palermo, 2005, pp. 145-160.

politica gestionale e le giuste strategie museografiche abbiano trasformato un piccolo centro di montagna in una delle mete archeologiche francesi più ambite.

Bibracte, fondata dalla popolazione degli Eudi attorno al 120 a.C., divenne uno dei centri gallici di maggiore importanza. Lo stesso Giulio Cesare la definì, nelle pagine del suo "De bello Gallico", *la città degli Eudi più grande e più ricca in assoluto*⁹¹.

Il sito venne identificato da Jaques Gabriel Buillot alla fine del XIX secolo. Egli condusse le prime campagne di scavo tra il 1867 e il 1875. Successivamente la zona venne indagata sistematicamente da Joseph Déchelette, le cui scoperte contribuirono a definire Bibracte come uno dei centri celtici di maggior rilievo in tutta Europa.



■ Figura 61 - Due pannelli interni al museo che raffigurano Jaques Gabriel Buillot e Joseph Déchelette.

Bibracte è oggi considerata come uno degli esempi più significativi di *oppidum*, cioè di città fortificata. È stata riportata alla luce parte dei bastioni perimetrali che, al tempo, si pensa misurassero più di cinque chilometri.

Dopo quasi un secolo dalla sua scoperta, nel 1984, sono stati ripresi gli scavi grazie all'intervento di François Mitterand. Nel 1990, il presidente della Repubblica francese dichiarò il Mont Beuvray Bene Storico Nazionale, insignendolo del titolo di *Grand Site National*. Oltre alla prosecuzione degli scavi fu

⁹¹ GAIO GIULIO CESARE, *De bello Gallico*, I, 23. Letteralmente tradotto dal latino significa *La guerra Gallica*, è un diario di guerra scritto dal generale, politico e scrittore romano del I secolo a.C., Gaio Giulio Cesare.

programmata la creazione della struttura di ricerca, denominata Centre Archéologique Européen du Mont Beuvray. Il centro di ricerca, progettato da Jean Louis Faloci, sorge a Glux-en-Glenne, a quattro chilometri da Bibracte. La sua inaugurazione venne celebrata nel 1994.



■ Figura 62 - L'ingresso pubblico al museo di Bibracte.

Grazie a finanziamenti della comunità Europea, il "Centro Di Formazione per la ricerca Archeologica" del Mont Beuvray svolge un'incessante attività di studio nel suo settore. Il personale permanente, durante i mesi estivi, viene affiancato da numerosi studenti stranieri che approfondiscono vari aspetti della storia di Bibracte al fine di delineare con maggiore precisione il processo di urbanizzazione, lo sviluppo socio-economico e le fasi di romanizzazione del sito.

L'Università di Bologna rappresenta l'Italia in questo programma di scambio culturale. Sono gli studenti della facoltà di Specializzazione in Beni Archeologici a recarsi annualmente in Francia. Essi hanno la possibilità di partecipare a tutte le fasi della ricerca archeologica che comprendono gli scavi, il restauro, la catalogazione e la documentazione informatica.

Nel 1996 è stato realizzato, ai piedi del Mont Beuvray, il Musée de la Civilisation Celtique dove sono raccolti i materiali più significativi provenienti dagli scavi del secolo scorso e da quelli attuali. La

struttura nasce con l'intento di musealizzare i reperti, quindi di conservarli ed esporli, nel medesimo sito di ritrovamento.

Il progetto architettonico è stato affidato al parigino Atelier Pierre Louis Faloci, che grazie a questa opera ha vinto il premio nazionale «L'équerred'argent» del 1996. La fama dello studio Faloci è legata in prevalenza alla realizzazione di spazi museali ed espositivi. Nel caso di Bibracte il lavoro di Pierre Louis Faloci punta a intersecare tra loro i temi dell'architettura, del paesaggio e della museografia, accomunati secondo un'evidente coerenza linguistica e stilistica. La vocazione di questo progetto è rivolta al compimento di un edificio culturale strettamente relazionato al sito e all'ambiente naturale in cui si colloca.

La struttura è fatta di setti verticali lapidei, di estese superfici orizzontali aggettanti, di volumi netti e di grandi aperture vetrate sul panorama e verso il sito archeologico. I diversi materiali utilizzati per la costruzione simboleggiano gli stadi evolutivi dell'umanità. Lo stratificarsi della base in pietra grezza, del muro levigato di pradesh e del tetto metallico rievocano il susseguirsi delle varie tecniche costruttive nelle epoche storiche.



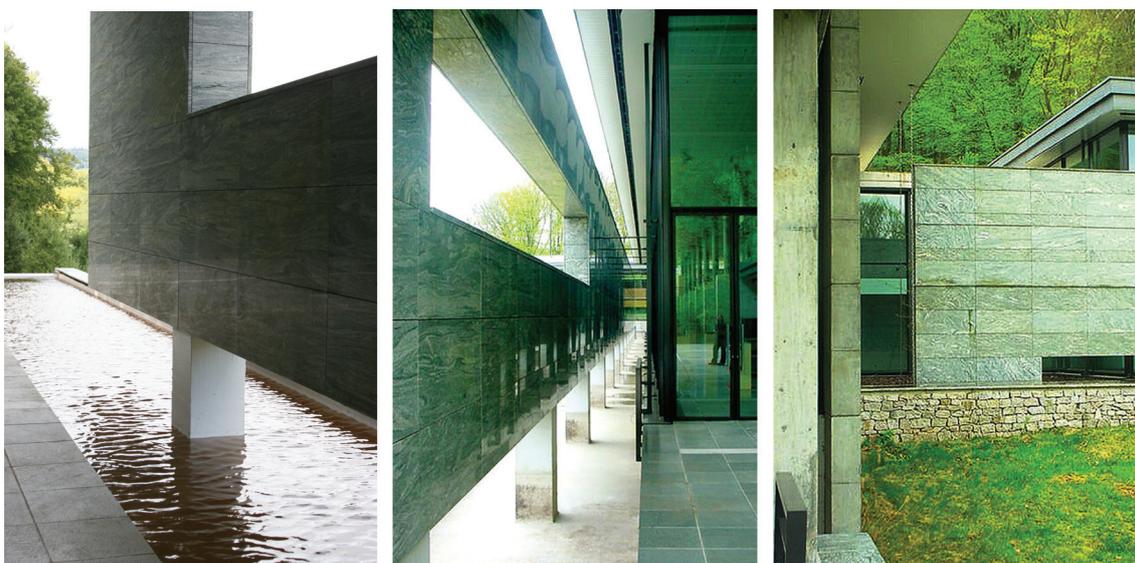
■ Figura 63 - In questa immagine dell'edificio che accoglie il museo gallico è chiaramente visibile la tripartizione di materiali: pietra naturale, pietra lavorate, e vetro.

La pianta dell'edificio è strutturata sulla ripetizione di un modulo quadrato, al quale l'architetto è giunto ispirandosi alle quadrettature installate dagli archeologi sul campo di scavo.

Il museo ospita una collezione permanente che si arricchisce, oltre che degli oggetti rinvenuti a Bibracte, di numerosi reperti provenienti dai siti celtici limitrofi e del resto d'Europa.

La superficie di esposizione del museo ricopre più di duemila metri quadrati. Le collezioni permanenti trovano collocazione su due piani, il mezzanino e il piano terra. Il museo dispone anche di uno spazio destinato alle esibizioni temporanee, di un negozio per il merchandising, di un ufficio di informazione turistica nonché di un anfiteatro all'aperto.

La visita parte dal piano mezzano ripercorrendo le fasi cronologiche della scoperta del sito e dei vari scavi in epoca moderna. Si passa poi a trattare la storia di Bibracte nel contesto globale della cultura celtica europea. La rievocazione e la musealizzazione avvengono con l'ausilio di diversi supporti museografici quali plastici, ricostruzioni, diorami, stazioni interattive e proiezioni, senza tralasciare le più classiche tecniche. Il Mezzanino si affaccia, per mezzo di un ballatoio, sul piano terra rendendo l'ambiente molto ampio e luminoso. L'atmosfera piacevole pone il visitatore nelle condizioni migliori per l'apprendimento.



■ Figura 64 - Tre particolari dell'edificio progettato nel 1996 dall'Atelier Faloci.

Una caratteristica che conferisce un notevole valore al museo è la possibilità, lasciata al fruitore, di scegliere percorsi alternativi di approfondimento. Dal piano intermedio è infatti possibile accedere a piccole sale poste al piano terra, raggiungibili mediante delle apposite rampe di servizio. In questi ambienti viene posto l'accento su determinati argomenti e si focalizza l'attenzione su temi specifici, che solo i più interessati potranno scegliere di visionare.



■ Figura 65 - Il piano mezzano che si apre, con un ballatoio, sulle salette tematiche di approfondimento.

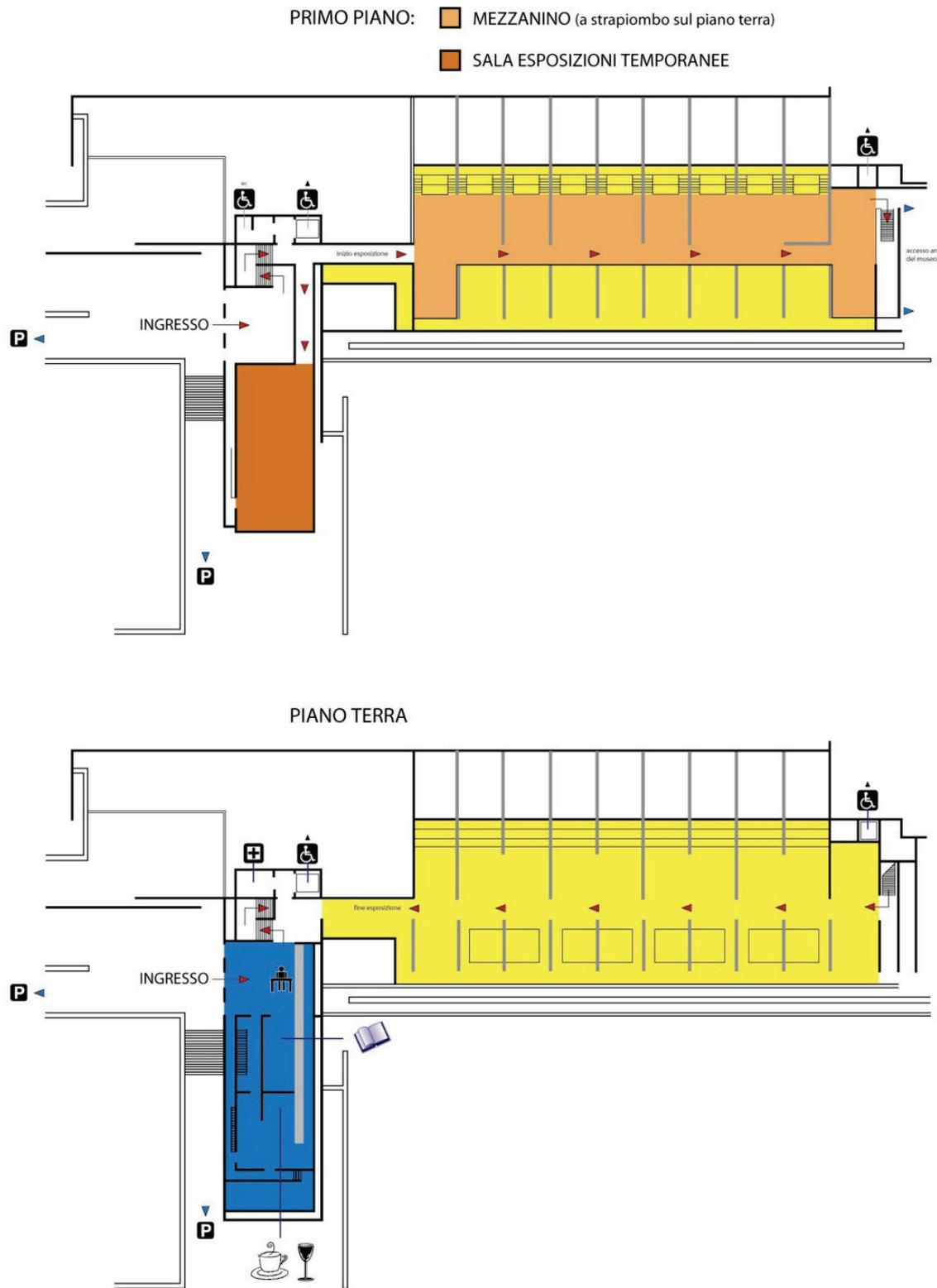
Scendendo di livello il pubblico viene accompagnato in una visita virtuale della città antica, come si presuppone apparisse nel I secolo a.C. Il percorso al piano terreno viene diviso per aree tematiche che immergono totalmente il visitatore in un'ambientazione tipica dell'epoca Gallica. Vengono trattate in successione l'evoluzione urbana dell'*oppidum*, le guerre condotte dalla popolazione locale, il commercio con il Mediterraneo e l'agricoltura. Si ripercorre la vita degli Edui a Bibracte. Oggetti della vita quotidiana, gioielli, urne funerarie, botteghe e laboratori artigiani sono qui ricostruiti ed esposti. È stata inoltre ricreata, con assoluto rigore scientifico, un'abitazione tipica in scala naturale. Dove al suo interno è restituito uno spaccato di vita quotidiana dell'epoca.

Il parco archeologico, svolge anche un'intensa attività didattica e culturale. Come già anticipato in precedenza viene permesso agli studenti delle scuole europee di confrontarsi, durante il periodo estivo, con un vero e proprio scavo e di partecipare ad attività di archeologia sperimentale. L'attività pedagogica è rivolta ad un pubblico più ampio che comprende sia adulti che bambini. Vengono organizzate attività di animazione che rievocano situazioni del passato, trattando argomenti anche molto differenti tra loro. Le tante tematiche affrontate e rievocate attraverso rappresentazioni in costume variano dalla raffigurazione di eventi storici alla messa in scena di situazioni di vita quotidiana dei Galli.

All'interno del parco archeologico, i visitatori, possono vedere e saggiare direttamente molte delle nozioni che il museo ha trasmesso loro. La storia antica di Bibracte rivive attraverso l'archeologia sperimentale e i programmi di animazione culturale. La stretta relazione tra sito archeologico e museo ha rappresentato il punto strategico per la riuscita di questa struttura. Grazie a questa politica lungimirante, il museo, ed il paese in cui esso è situato, hanno visto crescere esponenzialmente il turismo legato all'archeologia.



■ Figura 66 - La vasca, probabilmente, costituisce un'infrastruttura pubblica destinata a contenere l'acqua, probabilmente per abbeverare i cavalli che salivano fin nel cuore della città.



■ Figura 67 - la planimetria dei due piani del museo con il relativo percorso espositivo.

VIII

IL MUSEO TECNOLOGICO-MULTIMEDIALE



MUSEO ARCHEOLOGICO VERUCCHIO

E' ormai un'opinione condivisa che l'architettura, già dagli ultimi decenni del secolo scorso, abbia privilegiato gli aspetti comunicativi, informativi e mediatici, al punto che sempre più si va attestando il concetto di edificio multimediale. E' un fatto innegabile che la nuova cultura urbana ammicca in modo sempre più deciso alle tecnologie dell'informazione e ai media digitali. Naturalmente l'istituzione museale non sfugge a questa tendenza di massa e le nuove tecnologie sono entrate a far parte del concetto di museo moderno.

L'architettura, da sempre, ma in particolar modo dopo la nascita del movimento moderno, è una disciplina che si è servita della scienza e della tecnologia per dare forma alle proprie creazioni. Sono nati movimenti e scuole intorno a questo rapporto stretto tra architettura e tecnologia come la tedesca Bauhaus o la sovietica Vchutemas, fino ad arrivare ai giorni nostri citando la scuola tedesca di Ulm, i nostrani politecnici. L'utilizzo dei materiali moderni e della scienza tecnologica nel campo architettonico ha dato vita allo stesso tempo a dibattiti e spaccature, anche all'interno dello stesso Bauhaus. Ancora oggi non si è esaurita la discussione fra chi affida al progetto una sorta di autonomia metafisica, preferendo un approccio della materia maggiormente umanistico, e chi invece guarda con più attenzione alle opportunità offerte da tecnica e progresso. L'architettura contemporanea è condizionata da queste visioni contrapposte della professione.

Ci troviamo a vivere in un'epoca infarcita di tecnologia in cui, il modo di vivere e di comunicare è stato stravolto e modificato dai nuovi media e dalle nuove invenzioni. Tornando all'architettura, è nella progettazione dei musei che l'applicazione di tali tecnologie risulta fondamentale per la realizzazione di strutture all'avanguardia. All'interno del museo stesso i campi di applicazione delle tecnologie moderne sono svariati, ma la loro utilità non viene giudicata allo stesso modo dalla critica e dagli addetti ai lavori.

I campi in cui le innovazioni hanno apportato benefici e un consenso diffuso sono certamente quello dell'illuminazione e della conservazione delle opere.

Gli apparecchi di illuminazione garantiscono oggi migliori prestazioni, con minore spreco in termini di risorse. Il progresso in campo illuminotecnico assicura, oltre ad un'eccellente illuminazione artificiale delle collezioni, anche una migliore conservazione delle opere più sensibili all'esposizione diretta alle fonti luminose.

Gli impianti di ultima generazione, preposti al controllo della temperatura, della pressione e dell'umidità, consentono alle stanze dove vengono esposte o archiviate le collezioni, di mantenere le migliori condizioni climatiche per un' corretta salvaguardia del patrimonio museale.

L'avvento dei nuovi mezzi di comunicazione quali internet, filmati audio-video digitali, immagini patinate ha portato notevoli mutamenti nel modo di concepire il museo classico. Molti di questi supporti hanno introdotto indubbi benefici, come la possibilità di un'archiviazione digitale del catalogo museale migliorandone l'efficienza e ampliando le possibilità di utilizzo. Anche l'attività

didattica si è servita dei supporti informatici per ampliare enormemente il suo raggio d'azione riducendo lo spreco di risorse. Grazie al web il museo può diffondere il suo catalogo, informare sulle attività in programma, vendere biglietti e accettare prenotazioni per organizzare meglio le visite. Internet può essere sfruttato anche per vendere in modalità e-commerce le pubblicazioni e i gadget del museo, ampliando enormemente il bacino d'utenza dei potenziali compratori.

All'interno del museo, il campo di applicazione dei supporti tecnologici che suscita maggiori dibattiti e pareri contrastanti è senza ombra di dubbio quello inerente alle installazioni interattive, a scopo integrativo, o in qualche caso in sostituzione del reperto o dell'opera d'arte stessa. Supporti video, audio, fotografie, diapositive, animazioni in computer grafica etc. sono entrati nel mondo del museo e fanno parte della maggior parte degli allestimenti museali odierni. Questa piccola rivoluzione che si sta attuando all'interno del mondo della museologia porta con sé, come tutte le innovazioni, pareri anche diametralmente opposti.

Le potenzialità di questi mezzi sono infinite e creano nuovi scenari all'interno del museo stesso, ponendo le basi per una maggiore interazione del fruitore nei confronti della collezione. La multimedialità a supporto della cultura garantisce il beneficio di porre il visitatore in posizione attiva e predominante di fronte all'opera e alla collezione. Il fruitore non dovrà più subire in maniera passiva ciò che il museo offre ma, riducendo quella posizione di subordinazione che da sempre ha caratterizzato il rapporto visitatore-opera d'arte, potrà scegliere lui stesso quali aspetti approfondire e quali no. L'utilizzo dei supporti tecnologici-interattivi, se sfruttati per una migliore comprensione dell'opera, costituisce un'incredibile opportunità per incrementare la qualità dell'offerta culturale di qualsiasi museo.

Di contro, se questa possibilità viene colta nel modo sbagliato, abusando del supporto digitale, si finisce per farne un uso negativo che ne determina degli effetti collaterali. Si corre il rischio di impoverire di significato il reperto, preferendovi un surrogato che, invece, dovrebbe avere come unico scopo quello di rendere maggiormente comprensibile e accessibile il soggetto principale del museo: l'opera d'arte.

Mark Fumaroli coglie perfettamente gli aspetti di questa problematica all'interno della sua pubblicazione *Lo stato culturale, Una religione moderna*:

Oggi ci viene imposta un'indigestione pedagogica audiovisiva, un grande sfoggio di walkman e di video infarciti di informazioni, che si frappongono fra le opere e i loro fruitori fino a sostituire la cosa in se con le istruzioni per l'uso[...]. Siamo decisamente entrati in un'epoca in cui la diapositiva commentata prende il posto dell'opera d'arte fino a diventare il soggetto stesso del museo, la sua ragione d'essere: perché più colorata, più leggibile, più luminosa e più propizia alla chiosa di quanto lo sia l'originale, misterioso ed opaco. Conservatori ed archivisti, archeologi, sono dunque invitati ad

aggiornarsi per potere adeguare la loro scienza alle tecniche di comunicazione e di marketing, alla pubblicità, alla pedagogia di massa[...]⁹².

Di seguito sono state studiate alcune realizzazioni di due studi d'architettura, e non solo, che fanno della multidisciplinarietà e dell'uso delle nuove tecniche mediatiche il proprio credo: l'italianissimo STUDIO AZZURRO e il tedesco ATELIER BRÜCKNER . Attraverso un'attenta analisi di alcune delle loro opere meglio riuscite, si è cercato di cogliere quegli aspetti e quelle modalità di operare che poi risulteranno utili nella fase di progetto per l'allestimento del nuovo museo archeologico di Verucchio. Nelle pagine successive sarà fatta una panoramica complessiva di come i nuovi media possono essere utilizzati sia per completare ed integrare l'offerta formativa delle collezioni museali sia come le nuove tecnologie possono essere utili per evocare emozioni, creare atmosfere e trasmettere messaggi anche in mancanza di reperti fisici.

⁹²FUMAROLI MARC, *Lo stato culturale, Una religione moderna*, Adelphi Editore, Milano, 1993, pp.242-243.

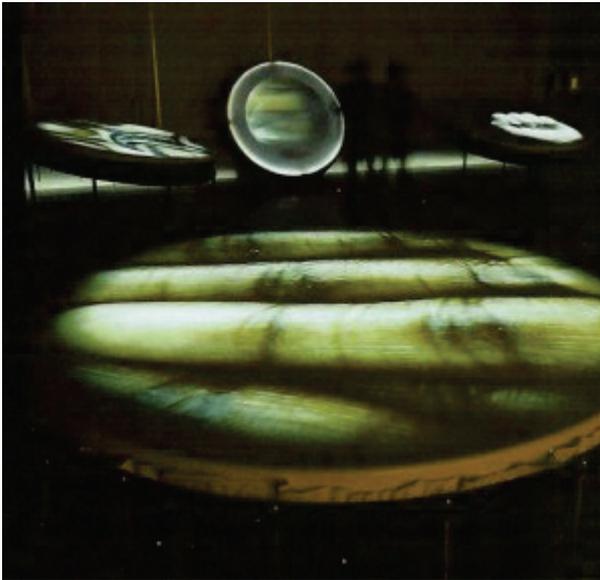
STUDIO AZZURRO

Studio Azzurro è stato fondato nel 1982 da Fabio Cirifino (fotografia), Paolo Rosa (arti visive e cinema) e Leonardo Sangiorgi (grafica e animazione). Nel 1995 si è unito al gruppo Stefano Roveda, esperto in sistemi interattivi⁹³. E' da più di venti anni che il lavoro di questo team di professionisti qualificati indaga le possibilità poetiche ed espressive dei linguaggi delle nuove tecnologie, che tanto incidono nelle relazioni di questa epoca. Attraverso videoambienti, ambienti sensibili e interattivi, performance teatrali e film, Studio Azzurro ha segnato un percorso che è riconosciuto in tutto il mondo. Oltre che in opere sperimentali, l'attività del gruppo si lega ad esperienze più divulgative come la progettazione di musei e di esposizioni tematiche, di riconosciuto valore culturale. In entrambi i casi, ha tentato di costruire un contesto comunicativo che veda un'attiva e significativa partecipazione dello spettatore all'interno di un impianto narrativo, ispirato a una multitestualità e a una continua oscillazione tra elementi reali e virtuali.

Ogni realizzazione dello Studio Azzurro, attraverso l'uso simultaneo di tecnologie video, fotografiche ed informatiche, crea ambienti interattivi in cui lo spettatore diviene attore e l'installazione un'esperienza soggettiva. Ogni opera contribuisce a creare esperienze multisensoriali che integrano tre livelli cognitivi: 1 - senso-motorio: legato al funzionamento dell'interfaccia e la relazione che si crea tra il mezzo mediatico e l'interlocutore; 2 - emozionale: associato alle sensazioni sviluppate dalle luci, dall'audio e dalle atmosfera creata dall'ambientazione in generale; 3 - razionale: connesso alla presa di coscienza del messaggio e del contenuto che l'esperienza trasmette.

⁹³Molte informazioni sulla storia e gli allestimenti realizzati dallo Studio Azzurro sono consultabili sulla pagina web ufficiale: www.studioazzurro.com

TAMBURI – TOKYO, "EMBRANCING INTERACTIVE ART", INTERNATIONAL COMMUNICATING CENTER, 2001



■ Figura 68 - I "tamburi" interattivi ideati dallo studio Azzurro per l'installazione di Tokio nel 2001.

"Tamburi" è un'installazione interattiva realizzata nel 2001 a Tokio. Nell'ambiente principale furono sistemati 4 grandi membrane. La pelle era perfettamente tesa, proprio come quella dei tamburi, attraverso dei tiranti che si agganciavano in varie parti della stanza. Grandi mani e altri particolari venivano proiettate sulle membrane tese che simboleggiavano i tamburi⁹⁴.

Questa installazione fu pionieristica essendo una delle prime al mondo che introduceva il concetto di Ambienti sensibili. Le proiezioni, infatti entravano in movimento quando sollecitate dal pubblico. Nel momento della percussione, l'inquadratura si spostava, in

base alla direzione da cui proveniva il gesto. Gli effetti delle installazioni scaturivano in base alla presenza e ai comportamenti delle persone. Gli ambienti interattivi erano attivati da gesti naturali, cioè i dispositivi reagivano senza l'uso di supporti tecnologici, ma attraverso l'utilizzo di modalità comunicative assai comuni e dirette quali toccare, calpestare ed emettere suoni. Questo per favorire un avvicinamento il più naturale possibile alle persone, per sollecitarne il dialogo e permettere una immersione più spontanea tra le varie sensorialità. La diretta conseguenza fu una fruizione dei contenuti non più narrativa-lineare ma una basata su aspetti simbolici e sulle emozioni generate sui visitatori.

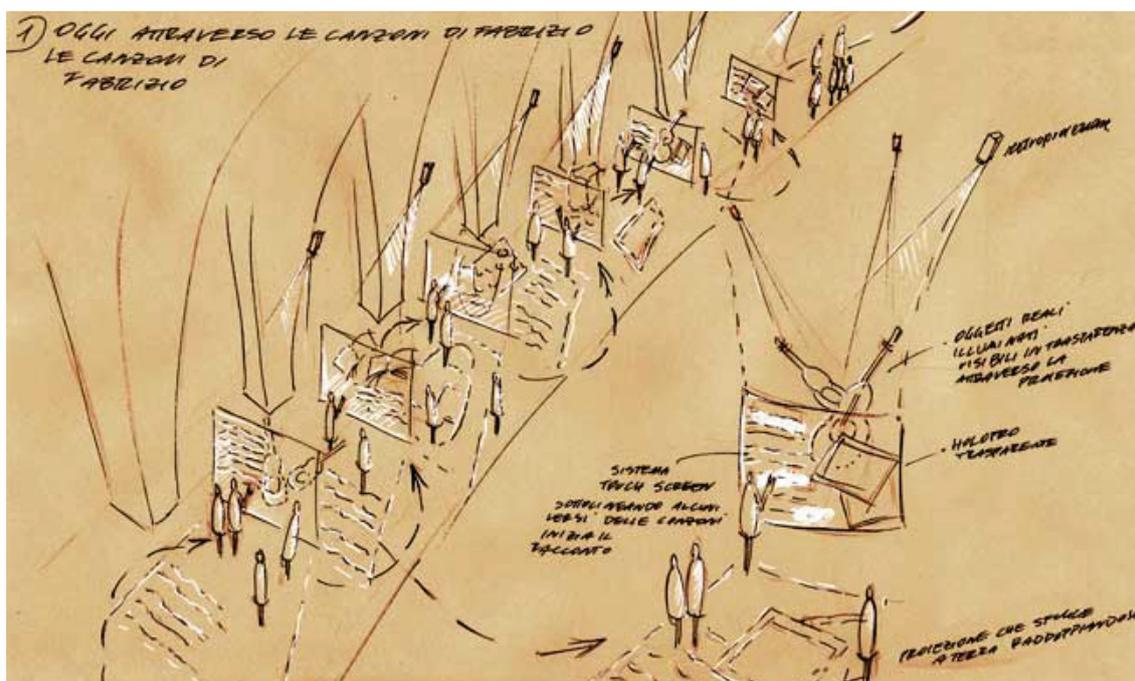
⁹⁴ Questa installazione e molte altre sono descritte minuziosamente in ROSA PAOLA, CIRIFINO FABIO, *Immagini vive, Studio Azzurro*, Electa Editore, Milano, 2005.

FABRIZIO DE ANDRE' - LA MOSTRA

Nel 2008, a dieci anni dalla scomparsa di Fabrizio De Andrè, viene reso omaggio alla sua figura e alla sua opera organizzando una grande mostra che ne racconta la vita, la musica, le esperienze e le passioni che lo hanno reso unico e universale. L'allestimento è stato ideato dal concept originale firmato dallo Studio Azzurro e la mostra curata da Vittorio Bo, Guido Harari, Vincenzo Mollica e Pepi Morgia. Inaugurata nel 2008, la rassegna ha avuto come primo scenario il Palazzo Ducale di Genova ma visto il successo di pubblico è stata riproposta in più tappe per l'Italia. Genova, Nuoro, Roma e Palermo e per concludere Milano hanno reso omaggio al genio di De Andrè.

Attraverso un allestimento virtuale, multimediale e interattivo viene proposta al pubblico non una mera esposizione documentaria di oggetti "simbolo", di cimeli visivi e musicali, ma un'esperienza emozionale, attraverso cui ognuno può relazionarsi con la vita, le opere, la musica e le parole di Faber. La mostra si sviluppa attraverso 5 sale, che via via raccontano in modo sorprendente e originale i temi conduttori della sua vita e della sua poetica. Dalla tappa romana l'esposizione è stata arricchita da una sesta sala intitolata "i documenti".

SALA 1 | La Poetica: In questa prima stanza sono posizionati 6 grandi schermi dedicati ad altrettanti temi: Genova, le donne, l'anarchia, gli ultimi, la guerra, la morte.



■ Figura 69 - Schizzo di progetto per la prima stanza

Per ogni argomento ci sono tre canzoni del repertorio di De Andrè messe in relazione con episodi di cronaca attuale. *Khorakhané*, ad esempio, si rapporta alle ultime vicende dei Rom, oppure il '68 e il maggio fiorentino sono in relazione al G8 di Genova, e quest'ultima al fenomeno dell'immigrazione.

Immagini, video, interviste e testimonianze accompagnate da interventi filmati di Fabrizio spiegano, illustrano e approfondiscono gli argomenti trattati.

La parete destra della sala riporta un testo con la sua calligrafia. Qui troviamo un racconto autografo in cui è descritta la genesi di alcune canzoni, che ci permette di entrare nel vivo del suo meccanismo creativo. Il resto delle pareti ci mostrano manoscritti originali, libri con appunti, fogli di giornali annotati e materiali da lavoro e le schedine calcio del Genova.

SALA2 | La musica: In questa sala tre tavoli di legno, resi interattivi, e un quarto tavolo, dove sono appoggiate le riproduzioni delle copertine dei suoi dischi, accolgono il visitatore.



■ Figura 70 – I tre tavoli sui cui sono esposti i gli album di Faber. Scegliendo la copertina desiderata si attivano i contenuti multimediali che svelano ogni segreto e i retroscena sulla storia del disco in questione.

Scegliendo una delle copertine e appoggiandola su uno dei tavoli sensibili, si può visualizzare il "mondo" di quel disco. Appariranno interviste che ci descrivono il contesto storico sociale in cui nasce e a cui si ispira la canzone, testimonianze dei collaboratori di Fabrizio, spezzoni dei suoi concerti e frammenti di ulteriori interviste.

Alle pareti della stanza sono collocati tutti i vinili della sua discografia, le stampe originali delle primissime uscite di 45 giri e LP. Nello stesso ambiente è possibile ammirare alcuni spartiti rari. Completa l'esposizione una serie di immagini dei fotografi che hanno seguito da vicino la vita di

Fabrizio (Mimmo Dabbrescia, Cesare Monti, Luca Gregnoli, Reinhold Kohl, Guido Harari, Francesco Leoni).

SALA 3 | I tarocchi: Questa terza sezione è dedicata al repertorio di personaggi a cui De André ha dato vita nelle sue canzoni. Trenta brani sono abbinati ad altrettanti tarocchi, che rappresentano alcuni dei personaggi simbolo. I tarocchi virtuali si animano in video, a seconda della canzone scelta dal fruitore. Il visitatore può partecipare attivamente, creando il proprio tarocco personalizzato. Sarà possibile selezionare una o più immagini e aforismi di De André da un apposito archivio. Il tarocco creato a piacimento apparirà su un grande schermo insieme a quelli inventati da altre persone, anche da chi, collegandosi con il proprio computer all'apposito sito, vorrà partecipare da casa all'iniziativa. Stampati alle pareti della sala si vedranno, in contemporanea ai tarocchi video, quattro sequenze di appunti manoscritti, tratti dai quaderni di Fabrizio.

SALA 4 | La vita: Nella zona tematica dedicata alla vita del cantautore genovese sono presenti tre banchi ottici che, per via della loro forma, rievocano delle lanterne magiche. Introducendo al loro interno delle lastre fotografiche, scelte tra le tante disponibili, verrà attivato un racconto video riguardante l'immagine selezionata. I video sono composti da una serie di testimonianze di familiari, di amici e collaboratori che contribuiscono a comporre un ritratto intimo di Fabrizio. Anche in questa sezione non mancano scatti d'autore alle pareti, fatti dagli stessi fotografi che hanno seguito Faber durante la sua carriera.

SALA 5 | Il cinema: Nella quinta sezione è presente una proiezione, della durata di cinque ore, che scorre ininterrottamente sulle pareti della sala. Il lungometraggio è composto da materiali video che toccano diverse tappe della vita di De André. È possibile ammirare interviste rare, apparizioni televisive, e spezzoni di concerti assemblati da Vincenzo Mollica. Il giornalista privilegia, tra l'enorme repertorio disponibile, i contributi inediti o poco visti. Ciò che ne risulta è un filmato di rara bellezza che restituisce ancora una volta un ricordo indimenticabile dell'amico Faber.

SALA 6 | I documenti: Nell'ultima zona tematica della mostra si potrà esplorare il mondo di Faber attraverso tanti documenti personali. Sono in mostra le stesure, provvisorie e no, di alcune canzoni. Il visitatore potrà scegliere tra la *Canzone del Maggio*, *Creuza de ma*, una delle prime bozze de *La domenica delle salme* e addirittura degli appunti inediti per il suo ultimo disco, mai pubblicato.

Sono presenti anche documenti riguardanti la vita privata del cantante genovese: numerose lettere private, alcuni libri e agende disseminati di appunti di lavoro e di citazioni annotate, una biografia manoscritta di Fabrizio stilata dalla madre.

Lungo il percorso espositivo sono esibiti anche molti oggetti, come quelli tratti dalle scenografie originali dei concerti. È ricreata la sua postazione originale con microfono, leggio, casse e una sedia

su cui è appoggiata la sua giacca blu. Sono esposte anche tre delle sue chitarre originali e il suo prezioso mandolino genovese. Per ultimo è presente il pianoforte che campeggiava nel grande salone di Villa Paradiso e in molte sue foto giovanili.

Concludendo è possibile affermare che la mostra invita il visitatore a scegliere quale immagine di "Faber" seguire. Ognuno può personalizzare il proprio percorso in base alla sensibilità individuale, al gusto e all'interesse specifico. Non ci troviamo davanti ad una suddivisione per aree tematiche e cronologiche rigida ma chiunque può rendere la propria esperienza unica e personale grazie alla forte interattività su cui lo Studio Azzurro ha puntato. L'esposizione è organizzata in modo da rendere il racconto e la rappresentazione visiva, testuale e musicale, densi di suggestioni ed emozioni.

ATELIER BRÜCKNER

In questo contesto di avanguardia risalta l'esperienza progettuale del tedesco Atelier Brückner⁹⁵ laboratorio integrato e multidisciplinare di architettura, scenografia, progettazione e realizzazione. Uwe Brückner, il suo fondatore e principale conduttore, ha iniziato il suo percorso come architetto, per approdare ben presto agli studi per scenografo e costumista. L'Atelier, formato nel 1993, getta le basi del proprio *modus operandi* nella poliedrica formazione del suo fondatore, da cui derivano gli interessi, la sensibilità e il carattere fortemente sperimentale sui cui si sviluppano numerosi progetti finora realizzati.

Lo studio ha trattato con uguale successo temi molto eterogenei tra loro spaziando dalla progettazione di stand fieristici alle mostre d'arte, dalle installazioni multimediali ai saloni di esposizione, dai padiglioni ai musei. L'Atelier ha abbracciato una filosofia che porta a sviluppare atmosfere che nascono da concetti e fondamenti tipici del teatro. Questo modo di pensare e di operare è ispirato da un credo architettonico secondo cui la forma segue il contenuto. La progettazione dello spazio attraverso elementi scenografici si serve di un approccio multidisciplinare, con un occhio particolarmente attento alle opportunità offerte dalle nuove tecnologie⁹⁶.

Fra le numerose realizzazioni meritano certamente una menzione particolare la mostra archeologica al Martin Gropius Bau a Berlino e il padiglione Viv(r)e les frontières dell'EXPO 02 a Biel in Svizzera. Nel particolare andremo ad analizzare due opere eseguite di recente: l'installazione permanente al CERN di Ginevra denominata *Universe of Particles* e la riprogettazione dell'intero allestimento del museo antropologico di Colonia.

⁹⁵ Molte informazioni sulla storia e gli allestimenti realizzati dall'Atelier Brückner sono consultabili sulla pagina web ufficiale dello studio: www.atelier-brueckner.de.

⁹⁶ ATELIER BRÜCKNER, *Scenography, Atelier Brückner 2002-2010: Make Spaces Talk*, Avedition Editore, Stuttgart, Germany, 2010.

UNIVERSE OF PARTICLES – CERN, GINEVRA, 2010



■ Figura 71 - Una panoramica complessiva della mostra permanente allestita al CERN di Ginevra ed intitolata *Universe Of Particles*. La mostra inaugurata al pubblico il primo luglio 2010 è stata ideata dallo studio di Stoccarda Atelier Brückner.

Una delle ultime installazioni allestite dal famoso studio tedesco di Stoccarda ha sede al CERN di Ginevra in Svizzera. Il globo ligneo di Hervé Dessimoz (Gruppo H Architects, Ginevra) e di Thomas Buchi (CharpenteConcept, Ginevra), già realizzato per l'Expo svizzera di Neuchâtel del 2002 e riassembleto a Ginevra, è il contenitore della mostra intitolata *Universe of Particles*, che accompagna il pubblico in un viaggio nel tempo alla scoperta del Big Bang. L'edificio che ospita l'esposizione permanente è una sfera di 40 m di diametro e 27 di altezza, composta esternamente da lamelle brise-soleil, sostenuta all'interno da 18 archi in legno, accessibile tramite rampe elicoidali e controsoffittata con pannelli lamellari. L'allestimento della mostra, dedicata all'evoluzione dell'universo e al più grande acceleratore di particelle esistente (Large Hadron Collider), ripropone l'immagine del cosmo, metafora della terra, e delle particelle, micro e macro, da quelle elementari fino alle stelle, globi ancorati al piano calpestabile o appesi. E come immaginarli se non in un ambiente che si tinge di blu o di rosso a simboleggiare il Big Ben. Il tutto è raccolto in un open-space di circa 450 mq che raccoglie sei aree espositive connotate da modelli sferici multimediali che illustrano i misteri del cosmo. Al centro è collocata la proiezione della collisione reale fra protoni registrata durante gli esperimenti di ricerca. Schermi con mappa satellitare sul CERN presentano l'acceleratore di particelle LHC, Large Hadron Collider, grazie a tour interattivi. Touch screen circolari mostrano come le particelle vengono scoperte ed individuate e quali misure sono necessarie per trovarne di nuove. Una rassegna

di domande di eminenti scienziati marcate sulle pareti chiude l'esposizione e riporta il fruitore alla realtà dopo un entusiasmante viaggio tra le meraviglie del cosmo.



■ Figura 72 - Particolare di una delle postazioni touch-screen che permette di approfondire i temi che caratterizzano l'esposizione permanente allestita al piano terra del padiglione in legno Globe of Science and Innovation.

RAUTENSTRAUCHJOESTMUSEUM, ESPOSIZIONE PERMANENTE – COLONIA, 2010



■ Figura 73 – Museo Etnografico di Colonia. Foto scattata dall'alto della stanza intitolata *Il Mondo in bacheca*. Si possono apprezzare i reperti fisici della collezione arricchiti da un allestimento che fa uso di media interattivi per la didattica.

Ulteriore saggio della propensione da parte dell'Atelier Brückner all'utilizzo delle nuove tecnologie e della multidisciplinarietà nei propri allestimenti è il Rautenstrauch-Joest-Museum di Colonia. Lo studio tedesco si è cimentato nella progettazione e nella modernizzazione dell'esposizione permanente di uno dei più grandi Musei etnologici d'Europa. Nell'ottobre 2010 è stata riproposta al pubblico la sua ampia collezione, con una nuova concezione dei contenuti, in una sorprendente veste scenografica. "Le persone nei loro mondi" è il titolo del percorso tematico proposto al visitatore attraverso l'esposizione, che si svela e si mostra in narrazioni spaziali differenziate su un'area di 3600 mq. L'obiettivo perseguito dallo studio di Stoccarda era quello di creare un'interazione armonica tra forma e contenuto ottenibile con gli elementi spaziali, grafici, luminosi e linguistici all'interno del progetto. Ne sono risultati degli spazi scenografici, ricchi d'intensità e di magia.

Lo straordinario repertorio del museo, che deriva dalla collezione dell'antropologo tedesco Wilhelm Joest, comprende circa duemila pezzi suddivisi e collocati in spazi contraddistinti per argomento. Ognuna delle aree tematiche è stata caratterizzata attraverso la creazione di scenari progettati ad Hoc. La collezione museale grazie al nuovo allestimento, che si serve anche delle potenzialità fornite dai supporti tecnologici, restituisce un'esperienza di autenticità, senza togliere valore ai reperti fisici. La scenografia arricchisce con un'espressione tridimensionale i temi delle culture messe a confronto nei vari spazi.

Uwe R. Brückner, colui che ha elaborato la successione narrativa della nuova esposizione, coadiuvato dal suo gruppo multidisciplinare, ha dichiarato: *Vogliamo che l'esposizione parli, che racconti storie che colpiscano il visitatore e creino un'esperienza che gli rimanga in mente per molto tempo*⁹⁷.



■ Figura 74 - Le porte che permettono la transizione tra la sezione "Comprendere il mondo" e "Dar forma al mondo"

L'allestimento si sviluppa attraverso nove temi principali. Il visitatore vive l'esposizione come una sequenza dinamica di singoli capitoli che danno accesso alle varie "Culture del mondo". Nell'atrio d'ingresso il pubblico viene accolto dall'emblema del museo: un serbatoio indonesiano per il riso, accompagnato da schede informative dalle quali si possono avere indicazioni complete sull'intero percorso espositivo. I due capisaldi dell'allestimento sono: "Comprendere il mondo" e "Dar forma al mondo". La transizione tra i due poli consiste in uno spazio narrativo gestito secondo modi teatrali, fatto di porte (Figura LXXII - Le porte che permettono la transizione tra la sezione "Comprendere il mondo" e "Dar forma al mondo"). L'Atelier Brückner, come è sua consuetudine, utilizza le tecniche care al mondo del teatro per la transizione tra uno spazio narrativo e l'altro.

Uno dei punti forti dell'esposizione è lo spazio intitolato *La morte e la vita successiva* (Figura LXXIII). Lo spazio è illuminato da una luce accecante e celato dietro sipari di fili per ricreare un'atmosfera e una suggestione che rimanda all'ambientazione ultraterrena dell'aldilà. Il tutto naturalmente arricchito da un apparato di media interattivi.

⁹⁷ Per maggiori approfondimenti consultare ATELIER BRÜCKNER, *Scenography, Atelier Brückner 2002-2010: Make Spaces Talk*, Avedition Editore, Stuttgart, Germany, 2010. All'indirizzo web <http://www.domusweb.it/it/news/museo-etnografico-di-colonia/> è possibile reperire l'articolo: *Museo etnografico di Colonia. A news report from Colonia*.



■ Figura 75 - La morte e l'aldilà. Stanza: La messa in scena dell'addio (The StagedFarewell)

L'itinerario prevede un prologo e un epilogo nel museo sotto forma di installazioni spaziali multimediali allestite in maniera del tutto simile. All'interno del museo etnografico di Colonia, rappresentanti di culture differenti, accolgono i visitatori e più tardi, alla conclusione del percorso, si congedano da loro trasmettendo un messaggio di uguaglianza e di superamento delle barriere razziali.

IX

IL PROGETTO

MAV

PREMESSA

IL RAPPORTO TRA ARCHITETTO E STORICO

La progettazione di un museo, costruito *ex novo* che trovi collocazione in un edificio esistente, non può prescindere dal rapporto di collaborazione tra progettista e museologo. È evidente l'importanza che quest'opera di studio voglia conferire al, necessario quanto irrinunciabile, dialogo che deve nascere tra queste due figure professionali. Nei capitoli precedenti è stata analizzata una casistica di esempi illuminati, in cui la cooperazione tra architetti e curatori, ha prodotto esiti di valore assoluto, degni di essere studiati e presi come modello.

Per mettere a frutto la lezione carpita analizzando questi casi studio, si è voluto intraprendere un rapporto intellettuale e di cooperazione con la Dottoressa Elena Rodriguez. Essa ha da poco ereditato, dalla dottoressa Patrizia Von Eles, la direzione scientifica del Museo Civico Archeologico di Verucchio. Il suo ruolo di archeologa e di profonda conoscitrice del museo verucchiese e delle sue collezioni è rivelato fondamentale per la progettazione di una struttura che abbia credibilità a livello scientifico oltre che una valenza architettonica.

L'obiettivo, intrapreso di comune accordo con la dottoressa Rodriguez, è quello di produrre un edificio che abbia come priorità il reperto archeologico. La missione di questo progetto di tesi è quello di realizzare un contenitore architettonico che sia in stretta relazione con le opere al suo interno. Si è cercato di coniugare contenuto e contenitore in una realtà armonica, godibile e facilmente comprensibile dal pubblico.

L'istituzione museale è la sintesi di un procedimento progettuale che opera su più livelli. Innanzitutto necessita di stabilire un filo diretto con la storia del luogo in cui si va a insediare. Il museo dovrà relazionarsi e tenere conto del tessuto urbanistico, sociale e culturale del contesto di riferimento. Questa risulta una condizione necessaria affinché il museo possa assolvere alla sua funzione sociale fondamentale: quella educativa.

Il contributo della museologa Elena Rodriguez si è rivelato strategico per comprendere a fondo il contesto storico del luogo e per permettere al nuovo museo di esprimere e comunicare il proprio messaggio culturale.

IL PERCHÉ DI UN NUOVO MUSEO



■ Figura 76 - Attacco a terra del MAV e degli edifici di pregio storico a Verucchio.

Il progetto per il nuovo museo e parco archeologico di Verucchio ha come finalità quella di realizzare una serie di interventi e di scelte oculate, nel massimo rispetto del valore paesaggistico naturale e del contesto storico del territorio verucchiese. La determinazione che maggiormente caratterizza il progetto è quella di spostare il museo archeologico dalla sede storica alla zona dell'attuale parco Nove Martiri, nelle strette vicinanze della Necropoli Lippi. Questa decisione mira a rendere il nuovo museo il fulcro principale dell'intero progetto, nonché il punto di partenza del percorso del nuovo parco archeologico all'aperto. Le due strutture, quella del museo e quella del parco archeologico, sono state ideate complementari ed in stretto rapporto tra loro.

Questo punto di vista si contrappone nettamente all'incipit esposto nel bando di concorso indetto dal comune di Verucchio per la realizzazione del parco archeologico multimediale. Le amministrazioni locali auspicavano la creazione di un nuovo museo multimediale, mantenendo intatto il museo civico archeologico con sede nel convento di Sant'Agostino.

Come anticipato nei capitoli precedenti, questa scelta mi trova in disaccordo per diversi motivi. È importante sottolineare che ogni mio ragionamento parte da una concezione di museo che vede come fulcro ed elemento essenziale il reperto archeologico. Le nuove tecnologie multimediali possono essere di grande aiuto alla didattica e all'esposizione museale solo se utilizzate come strumenti di supporto volti ad una più semplice comprensione e ad una migliore fruizione del reperto stesso. L'aspetto multimediale, utilizzato separatamente e decontestualizzato dalla collezione museale, rischierebbe di svilire il valore del reperto fisico o addirittura di sostituirsi ad esso.

Mantenere due sedi separate potrebbe comportare seriamente l'esclusione del 'vecchio' museo archeologico dai flussi turistici. L'edificazione del PAM (Museo Archeologico Multimediale) implicherebbe, ineluttabilmente, la creazione di nuovi servizi quali ampi parcheggi e comodi accessi alla struttura. Questi benefici potrebbero far preferire al pubblico il nuovo museo multimediale nei confronti del museo civico archeologico, la cui sede attuale nell'ex convento di Sant'Agostino è tanto bella e suggestiva quanto di difficile accesso. La via Sant'Agostino, che conduce al museo, trovandosi nel centro storico di Verucchio, è di dimensioni limitate e non permette il passaggio di due vetture contemporaneamente. La lontananza dai parcheggi pubblici e la pendenza considerevole del percorso costituiscono degli ostacoli e degli impedimenti, soprattutto per le persone con limitate capacità motorie.

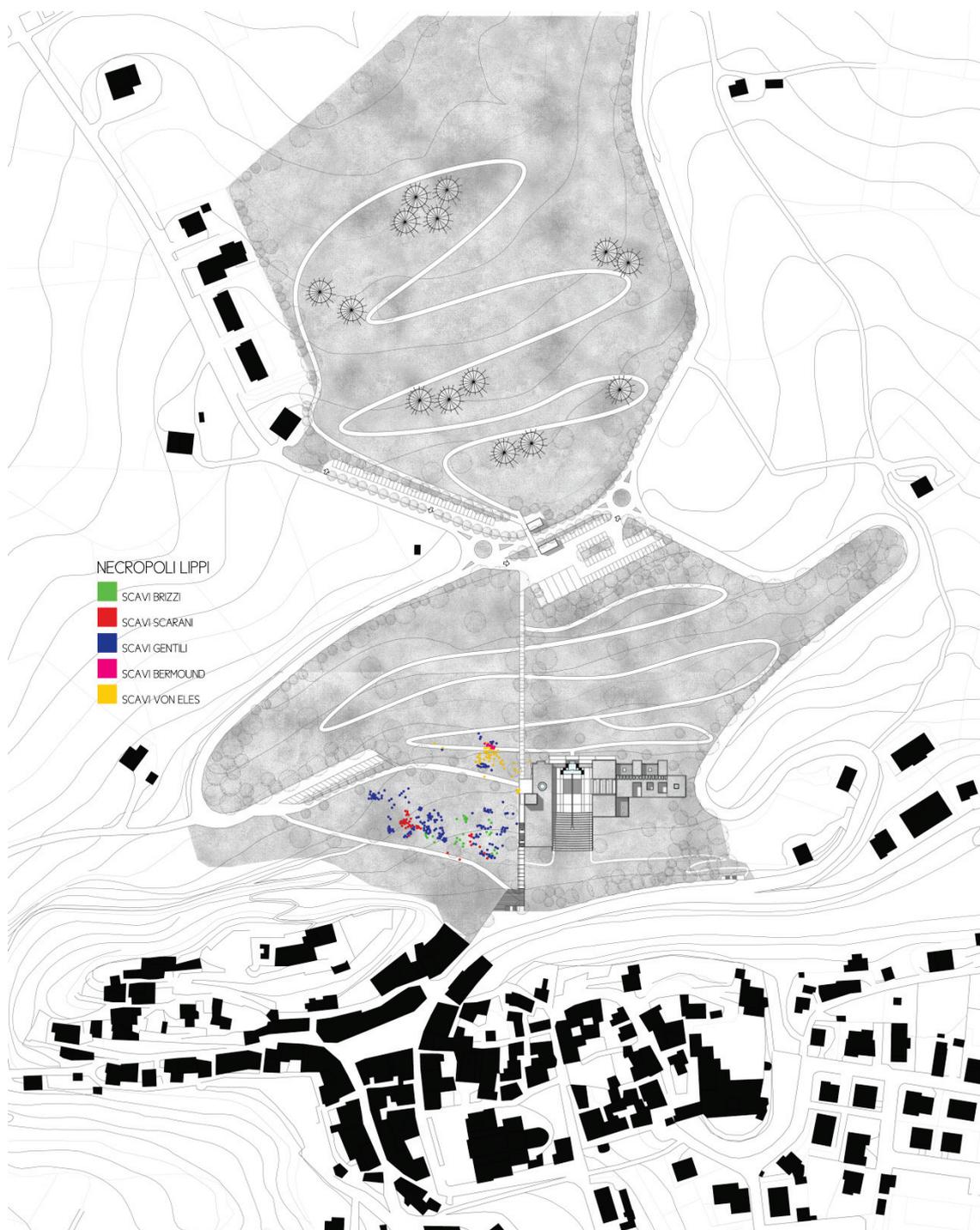
Sarebbe imperdonabile svalutare la prestigiosa collezione del museo civico archeologico in favore del solo museo multimediale. Per quanto le nuove tecnologie possano essere evocative mai potranno suscitare le stesse emozioni che i tesori presenti al museo archeologico di Verucchio comunicano direttamente al visitatore.

Il collegamento tra il PAM ed il convento di Sant'Agostino, previsto all'interno del bando di concorso, risulterebbe di difficile realizzazione per via delle ripide pendenze e della presenza della costa rocciosa sulla quale poggia la rocca di Verucchio. A seguito di un'attenta analisi del sito, questa ipotesi va scartata per gli alti costi che si andrebbero ad affrontare per la realizzazione di una simile opera in una location così impervia. Oltre all'aspetto economico va considerato il fattore ambientale. Il notevole dislivello tra il percorso pedonale e il museo civico archeologico comporterebbe, per forza di cose, la realizzazione di un ascensore panoramico. Questo intervento avrebbe un impatto paesaggistico ed ambientale senza ombra di dubbio superiore rispetto alla creazione del nuovo polo museale. Il profilo di Verucchio visibile dalla valle del Marecchia, per secoli rimasto invariato e simbolo del paese stesso, verrebbe irreparabilmente alterato.

Questa ulteriore considerazione fa propendere, una volta in più, per la realizzazione di una nuova sede museale unica, in cui venga ripensato il percorso museale dove i reperti archeologici siano coadiuvati da supporti tecnologici-multimediali adeguati.

Un'ultima analisi, che va fatta per avallare la scelta di progettare un museo ex novo, è quella riguardante le dimensioni e la struttura delle stanze dell'ex convento di Sant'Agostino. Le limitazioni in termini di spazio e forma sono insormontabili in un edificio del dodicesimo secolo. Le dimensioni esigue dell'attuale sede non permettono di esporre nella sua interezza le opere in possesso del museo di Verucchio. Tenendo presente dell'attuale prosecuzione della campagna di scavo, i reperti che continuano ad affiorare andrebbe ad aggravare ulteriormente una situazione già saturata. Si imporrebbe una rotazione delle collezioni dettata dalle condizioni di spazio limitate e non da volontà museologiche prestabilite.

La realizzazione di una nuova struttura, di dimensioni adeguate, pensata in funzione delle opere da esporre, rappresenterebbe la giusta via da intraprendere per valorizzare al massimo i tesori racchiusi all'interno del museo archeologico di Verucchio.



LE LINEE GUIDA DEL PROGETTO



■ Figura 77 - Prospetto frontale.

L'intento ricercato con questa opera di studio mira alla progettazione di un nuovo polo museale per la città di Verucchio. L'ambizioso progetto legato al mondo dell'archeologia e alla presenza storica dei villanoviani a Verucchio comprende non solo la realizzazione del nuovo museo e del parco archeologico ad esso legato, ma include un'opera molto più ampia costituita da una serie di strutture che ne accrescono l'offerta culturale. Le parti che compongono complessivamente il polo museale nella sua interezza sono così suddivise:

- Museo Civico Archeologico
- Parco Archeologico all'aperto
- Centro di ricerca e formazione Archeologica
- Piazza con anfiteatro all'aperto
- Auditorium
- Punto vendita dei prodotti tipici del parco archeologico
- Sala per mostre temporanee (sia legate al museo archeologico che a fini artistici indipendenti da esso)

Questo nuovo polo all'avanguardia nascerà per promuovere l'archeologia attraverso un eccellente museo e un parco archeologico pensato in stretta sinergia con esso. A queste due strutture ne viene accostata una terza fondamentale: il centro di ricerca e formazione per l'archeologia. Funzionedel centro ricerche sarà quella di intraprendere nuove campagne di scavo, di condurre studi approfonditi, e promuovere convegni che favoriscano gli scambi culturali con studenti e archeologi di tutte le nazioni. I propositi che rendono necessaria questa nuova struttura sono quelli di contribuire in maniera vitale al continuo sviluppo e progresso del museo archeologico di Verucchio. La serie di parti che compongono il puzzle del nuovo polo museale saranno illustrate in dettaglio nelle pagine successive.

ARCHITETTURA E PAESAGGIO

Il luogo prescelto per la realizzazione del nuovo polo museale porta a confrontarsi con un ambiente naturale di incredibile forza espressiva e dal grande valore paesaggistico. Questa condizione ha imposto che le volontà compositive si misurassero e fossero regolate da un ferreo rigore al fine di rispettare ogni elemento di questo splendido patrimonio naturale.

Si è ideata unacostruzione che rispondesse alle caratteristiche del luogo, aderendo alla geografia del terreno, immedesimandosi nella natura e instaurando, allo stesso tempo, un dialogo con il tessuto urbano.



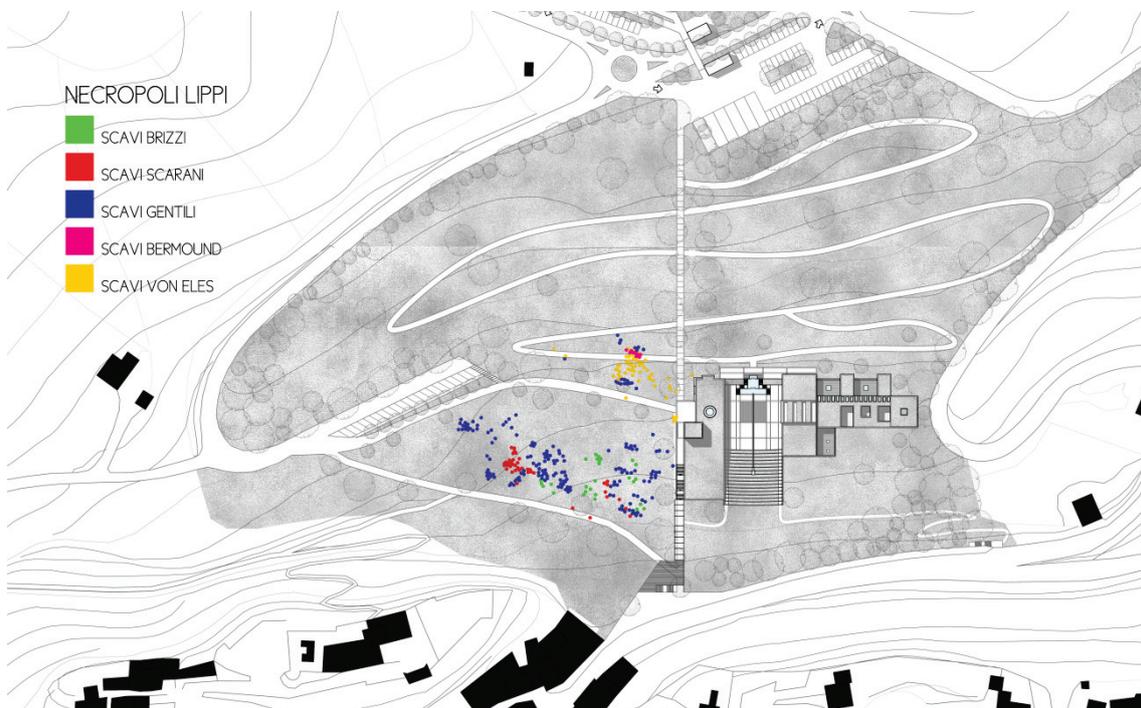
■ Figura 78 - Ingresso del parco archeologico. La nuova costruzione che si inserisce nel contesto naturale e storico di Verucchio

Il progetto ha dovuto tenere conto, oltre che della presenza dello splendida cornice naturale, anche del valore archeologico che l'area rappresenta.

Ancora una volta le parole di Italo Calvino ci vengono in aiuto:

Isaura, città dai mille pozzi, si presume sorga sopra un profondo lago sotterraneo. Dappertutto dove gli abitanti scavando nella terra lunghi buchi verticali sono riusciti a tirar su dell'acqua, fin là e non oltre si è estesa la città: il suo perimetro verdeggiante ripete quello delle rive buie del lago sepolto, un paesaggio invisibile condiziona quello visibile, tutto che si muove al sole è spinto dall'onda che batte chiusa sotto il cielo calcareo della roccia⁹⁸.

In poche righe lo scrittore ci restituisce una splendida metafora di architettura influenzata dal paesaggio naturale. Nel caso di Isaura era il lago sotterraneo a determinare l'andamento della città. Essa si estendeva infatti fino a dove era stato possibile costruire dei pozzi capaci di captare l'acqua. Nel nostro caso, *unpaesaggio invisibile che condiziona quello visibile*, è rappresentato dalle più di trecento sepolture della necropoli Lippi. L'ubicazione dell'edificio è stata scelta solo dopo un'attenta analisi dell'area archeologica. Le tombe non sono visibili in quanto, dopo essere state indagate, venivano accuratamente ricoperte dal terreno. Il loro posizionamento è individuabile nella cartina elaborata durante le più recenti campagne di scavo, tramite tecnologia GIS. Di seguito è possibile ammirare questa carta grazie alla gentile concessione della dottoressa Patrizia Von Eles.



■ Figura 79 - Rilievo GIS delle sepolture della Necropoli Lippi, fonti datate 2009. Come è visibile l'ubicazione del MAV tiene conto delle tombe villanoviane

⁹⁸ ITALO CALVINO, *Le Città invisibili*, Arnoldo Mondadori Editore, Milano, 2003, p.20.

Il nuovo museo archeologico di Verucchio si caratterizza per l'equilibrio con cui convive con l'ambiente naturale che lo circonda. La costruzione si compone di piani e volumi sovrapposti, che adattandosi alla conformazione del terreno, si inseriscono progressivamente nel versante del monte Ugone.

La fusione con la vegetazione è agevolata dalla presenza del tetto giardino. Esso permette di confondere il limite tra natura e artificio, mimetizzando le pietre dei muri con quelle del pendio su cui sorge la rocca di Verucchio. Il confine tra vegetazione e costruito si fa in alcuni punti quasi impercettibile e il volume dell'edificio si trasforma progressivamente in segno territoriale.



■ Figura 80 - Inserimento fotografico del nuovo complesso museale all'interno del parco nove Martiri. Foto scattata dagli spalti della Rocca di Verucchio.

I MATERIALI



■ Figura 81 – Immagine complessiva del MAV inquadrato dal parco archeologico.

I materiali che compongono il nuovo edificio sono legati alla tradizione del luogo. L'elemento predominante è la pietra di fiume del Marecchia che per secoli ha caratterizzato le costruzioni rurali del territorio verucchiese. La memoria storica si sposa con le nuove tecniche costruttive: la pietra calcarea infatti costituisce la pelle superficiale di una struttura portante in cemento armato. Il sasso di fiume compone il rivestimento della quasi totalità delle murature che emergono dal verde del parco Nove Martiri. Il sasso, prelevato dalle cave locali, stabilisce un dialogo diretto con lo sperone roccioso sul quale poggia la rocca medioevale.

La pietra di fiume lascia spazio in poche occasioni al cemento a vista trattato con una finitura che lo rende simile ad una pietra dalle tonalità chiare. Questo singolare uso del cemento caratterizza ed enfatizza parti della struttura che hanno una valenza specifica, che merita di essere sottolineata. Ad esempio l'ingresso del museo è trattato con questa peculiare superficie, allo stesso modo l'accesso all'auditorium si differenzia dal resto della parete di sasso. In maniera analoga viene trattato il coronamento della torre posta all'ingresso dell'intero complesso museale. Questa parte della costruzione rievoca le torri medioevali di vedetta, le quali, nella maggior parte dei casi, erano rese bianche nella parte terminale per facilitarne la vista da lontano. Con lo stesso principio è pensata la torre del museo. L'ultima parte che la compone è caratterizzata da uno sfondo chiaro sul quale risalta il logo del museo archeologico. Questo elemento alto rappresenta l'unica parte del complesso che diventa segno marcato e tangibile della costruzione. Il suo scopo è proprio quello di annunciare il museo da lontano.

I tre corpi aggettanti, che fanno parte del museo, si diversificano dal resto della composizione in pietra di fiume. Questi tre elementi si staccano dal resto della struttura quasi a volersi proiettare verso la splendida vallata sottostante. L'intero progetto mantiene un carattere inclusivo, quasi mimetico con il territorio che lo circonda. Queste tre stanze invece si aprono all'esterno con enormi finestre panoramiche. Per marcarne questa volontà e questa vocazione in contrasto con il resto dell'edificio si è adottato un materiale contrastante.



■ Figura 82 - Simulazione computerizzata della piazza Nove Martiri. In primo piano l'ingresso del nuovo museo e sullo sfondo il panorama mozzafiato della valle del Marecchia.

I PERCORSI

I percorsi, e la costruzione di una rete di connessioni efficaci, rappresentano un elemento cardine ed imprescindibile per la buona riuscita del progetto. Lo scopo ultimo è quello di realizzare un sistema perfettamente correlato tra l'attuale assetto dei luoghi quello futuro che ci si propone di raggiungere.

La prima scelta compiuta è stata quella di conferire nuovamente valore alla vecchia provinciale nord, chiusa ed abbandonata in seguito agli scavi avviati nel 2005. Sfruttando il sedime della via, che un tempo portava al centro storico, si giunge sino all'ingresso del nuovo MAV (Museo Archeologico Verucchio). Ai bordi della stessa strada, primadi arrivare nell'area del parco Nove Martiri, saranno creati una serie di parcheggi a raso, a servizio del nuovo complesso museale.

L'intervento rappresenta anche l'occasione positiva per connettere lo spazio naturale del parco con quello del centro abitato. La già esistente mulattiera, che dal parco Nove Martiri conduce alle porte del borgo di Verucchio, sarà sistemata e potenziata. La mobilità pedonale sarà dunque garantita da questo percorso che dal centro di Verucchio condurrà direttamente al MAV. L'accesso al parco pubblico sarà reso più evidente e meglio fruibile così da restituire alla popolazione una nuova area collettiva che diventi parte integrante del tessuto urbano.

Il complesso di nuova edificazione si offre alla fruizione da parte di vari soggetti. Oltre che per i visitatori e per gli addetti ai lavori quest'opera è pensata per un utilizzo quotidiano dei cittadini verucchiesi. In maniera particolare alcune sue parti sono concepite come una dotazione aggiuntiva per la vita del paese. I Parcheggi, collegati con una nuova arteria diretta al centro, non saranno ad uso esclusivo del MAV ma potranno servire in qualsiasi momento ai bisogni della comunità. La risistemazione del parco e la nuova piazza rappresentano luoghi collettivi adatti al tempo libero dei cittadini e si prestano a molteplici attività all'aria aperta.

I percorsi pedonali esterni al museo contribuiscono a comporre una *promanade architeturale* che si articola su vari livelli ed altezze. Immersa nel labirintico spazio generato dai volumi scavati nel terreno. Il cammino attorno all'architettura culmina nella piazza Nove Martiri. Qui il visitatore conquista una vista panoramica a 360 gradi, che abbraccia l'intera valle del Marecchia fino alle coste della riviera adriatica.

Anche il percorso interno si distingue per le grandi superfici vetrate, poste sul lato della vallata, che si aprono sul panorama dell'entroterra riminese. Aperture più esigue sono invece rivolte verso il centro storico di Verucchio. Queste finestre sono concepite per catturare immagini e frammenti degli scorci più significativi dell'abitato verucchiese. Il centro storico del paese diventa parte stessa dell'edificio, allacciando un relazione simbolica con la sua stessa memoria.



■ Figura 83 - Ufficio della direttrice, dalla finestra si può ammirare la rocca malatestiana di Verucchio.

PIAZZA 'NOVE MARTIRI' E TEATRO ALL'APETRO



■ Figura 84 - Piazza nove Martiri, vista della gradinata e dell'ingresso all'Auditorium.

La piazza di nuova edificazione costituirà il trait d'union tra il museo e il centro ricerche. Il nome della piazza riprende quello del parco su cui essa sorge. Il luogo ricorda infatti un triste avvenimento relativo al secondo conflitto mondiale. Qui nove cittadini verucchiesi furono fucilati da ufficiali dell'esercito tedesco per rappresaglia. Il cippo che ricorda l'accaduto sarà spostato di pochi metri e collocato in posizione centrale e predominante nella piazza. Da esso partirà una fontana commemorativa. Essa si trasformerà in un piccolo solco nel pavimento in cui l'acqua continuerà a scorrere, attraversando l'intera lunghezza della piazza. Questa linea d'acqua sulla pavimentazione guiderà il visitatore verso l'ingresso del parco archeologico. Il piccolo rivolo d'acqua, sfruttando la pendenza del terreno, giungerà sino ad una serie di vasche e di cascate che culmineranno al livello

dove è situato l'inizio del percorso del parco archeologico. La posizione centrale della fontana, in memoria dei nove martiri, porta a focalizzare l'attenzione su di sé, divenendo uno degli elementi protagonisti dell'intera piazza. L'acqua assume un carattere fortemente simbolico: è origine della vita ed è custode della sua conservazione nel tempo. Il piccolo ruscello percorre un cammino che connette tra loro, visivamente e concettualmente, il cippo commemorativo e il parco archeologico, depositari della nostra memoria storica.

La parte superiore della piazza Nove Martiri sfrutta la conformazione naturale del terreno ed è strutturata da una serie di gradoni che ne seguono la pendenza. I gradoni, nella zona a monte, si trasformano in elementi arboree, a poco a poco, divengono parte integrante del verde del parco pubblico. Dal lato opposto la piazza si apre sul panorama della valle del Marecchia regalando una vista mozzafiato.

La particolare conformazione della piazza, composta da una successione di gradoni, la rende il luogo ideale per lo svolgimento di spettacoli all'aperto. La sua naturale predisposizione a tramutarsi all'occorrenza in anfiteatro ne fanno la possibile sede di una delle manifestazioni artistiche di maggior successo del circondario: il Verucchio Festival.

Un appuntamento musicale estivo che, negli ultimi anni, ha saputo farsi spazio nei calendari degli eventi culturali di qualità aumentando consenso di pubblico e di critica. La direzione artistica è affidata al pianista di fama internazionale, Ludovico Einaudi. Egli, nel corso delle edizioni, ha plasmato questo Festival proponendo musica di qualità senza vincoli di genere, selezionando artisti di grande livello da tutto il mondo. Oltre al teatro all'aperto, lo stesso Auditorium si può prestare ad eventi e manifestazioni simili.

IL MUSEO



■ Figura 85 - L'ingresso del MAV

Nella piazza Nove Martiri, in asse con la strada Provinciale Nord e posto come coronamento ideale della stessa, troviamo l'ingresso del Museo Archeologico di Verucchio. L'edificio riceve il visitatore in un ampio atrio d'ingresso, in cui si trovano le strutture d'accoglienza. Varcata la soglia della grande parete vetrata ci si trova davanti al bancone che funge da biglietteria e sportello per le informazioni. Dietro la parete posta alle spalle del foyer, troviamo il guardaroba.

Dall'atrio d'ingresso, a sinistra, si accede alla zona Bar/Ristorante mentre la porta posizionata sul lato destro della hall conduce all'area dei servizi igienici. A fianco dello spazio dedicato ai bagni vi è

l'accesso privato al piano interrato. La rampa di scale ed il montacarichi permettono di raggiungere l'area dove sono collocati i depositi ed i laboratori.



■ Figura 86 - La hall d'ingresso del museo

Il Bar/Ristorante è collocato in posizione strategica, il suo affaccio diretto sulla piazza ne permette un utilizzo anche separato rispetto a quello museale. Il locale gode infatti di un ingresso indipendente che ne renderà possibile la fruizione del pubblico anche in orari differenti da quelli di apertura del MAV. Lo spazio della piazza, antistante l'ingresso, potrà essere sfruttato per la disposizione di tavolini all'aperto. Il Bar/Ristorante è munito di tutti i vani previsti dalla legge. Troviamo i servizi igienici indipendenti, uno spogliatoio ed i bagni per il personale, una dispensa e una piccola cucina. La sala che ospita i tavoli della zona ristorante godrà della splendida finestra panoramica che conferirà al locale un notevole prestigio. Nella bella stagione il locale disporrà anche di una terrazza panoramica con vista privilegiata sulla vallata che aumenterà in maniera consistente il numero dei posti disponibili.



■ Figura 87–il Bar-Ristorante del MAV, sullo sfondo la grande vetrata panoramica.

Dalla hall sarà possibile accedere direttamente al percorso museale oppure decidere di visitare esclusivamente la sala delle mostre temporanee, che gode di ingresso autonomo.

PERCORSO MUSEOGRAFICO

PRESUPPOSTI

- *Mission* del museo:
 1. Ricerca,
 2. Conservazione,
 3. Didattica
- Esposizione il più possibile dinamica, funzionale ad una rotazione progressiva dei corredi, in concomitanza con continuo il progredire delle ricerche e degli studi del museo.
- Utilizzo di nuove tecnologie multimediali allo scopo di arricchire l'offerta didattica e culturale del museo, creando una narrazione interattiva emultisensoriale dove il visitatore diviene attore e protagonista di un'esperienza unica e soggettiva.
- Riferimenti e collegamenti tra il museo inteso come luogo preposto all'esposizione dei reperti e le varie sezioni del parco archeologico.
- Condizioni microclimatiche degli ambienti del nuovo spazio allestitivo in rapporto alle necessità di conservazione dei reperti

Il progetto museologico e museografico è impostato secondo una fondamentale suddivisione, non solo fisica ma anche concettuale, tra primo piano e piano interrato. Essi restano comunque collegati da un unico filo conduttore, rappresentato dal riferimento essenziale alla documentazione archeologica finora esistente relativa al patrimonio villanoviano verucchiese.



■ Figura 88 - L'ingresso del percorso museologico. Il percorso si dirama da questo ballatoio a sbalzo sul piano interrato. A sinistra sono visibili le ampie finestre che illuminano gli ambienti e scandiscono lo spazio architettonico.

Il percorso inizia con una sala che introduce alla storia dei villanoviani a Verucchio e alla cronologia degli scavi archeologici che si sono susseguiti nel corso degli anni. Dopo questa necessaria premessa alla storia locale, il cammino didattico si sviluppa attraverso un orientamento topografico, proponendo una selezione dei corredi provenienti dalle quattro necropoli finora rinvenute. Si parte dalla necropoli del Campo del Tesoro-Lavatoio (SALA03), che ha restituito corredi del periodo più antico. Si passa poi alle necropoli Le Pegge (SALA04) e Moroni (SALA05), più modeste per quantità di tombe recuperate ma non per le informazioni sui corredi e sul rituale. Maggiore risalto viene dato alla necropoli Lippi (SALA06), sia per la sua estensione e concentrazione di sepolture, che per la sua centralità nel sistema del villaggio protostorico. Senza dimenticare che si tratta del sepolcreto che ha restituito dati aggiornati ed anche corredi più spettacolari.

SALA01 _ I VILLANOVIANI E VERUCCHIO

Il percorso museale ha inizio con una presentazione del contesto villanoviano verucchiese e della documentazione rinvenuta, con un prevalente orientamento topografico. Questi i contenuti salienti:

- contestualizzazione storico-culturale sul villanoviano
- cronistoria delle scoperte verucchiesi e differenti metodologie di scavo impiegate nelle diverse campagne, funzionali a inquadrare anche i differenti livelli di approfondimento dei contesti di volta in volta recuperati.
- ricostruzione di una carta archeologica della distribuzione dei siti villanoviani della valle del Marecchia e del territorio circostante, per illustrare il ruolo di Verucchio come capoluogo e centro dominante dello sbocco portuale alla foce del Marecchia.
- Topografia del villaggio di Verucchio tra spazio dei vivi e spazio per i defunti; il ruolo di Verucchio rispetto al territorio circostante della valle del Marecchia (con indicazione dei siti minori), in rapporto anche al mare.

CORTE INTERNA01_LA FLORA E LA FAUNA DELL'ETÀ DEL FERRO



■ Figura 89 – Giardino didattico 01. Ricostruzione flora e fauna della valle del Marecchia nella prima età del ferro.

Lungo il ballatoio, attraverso una superficie di cristallo di circa quattro metri, è possibile ammirare il primo dei giardini interni presenti lungo il percorso. Qui è riprodotto il paesaggio della valle del Marecchia così come si presentava nella prima età del ferro. I dati su flora e fauna, ricavati dalle varie campagne di scavo, hanno permesso di ricreare le condizioni dell'ambiente naturale dell'epoca.

SALA 02 _ NECROPOLI CAMPO DEL TESORO-LAVATOIO



■ Figura 90 – Sala necropoli Lavatoio. Al centro della stanza è visibile il foro sul pavimento da cui è possibile ammirare la ricostruzione di una tomba al piano interrato.

Questa stanza è dedicata alla selezione di sepolture provenienti dalla necropoli più antica, grazie alla quale sono noti i caratteri principali dei contesti funerari e si conosce l'evoluzione cronologica dei sepolcreti. Sul pavimento è presente un foro di due metri per due, ricoperto da una superficie in vetro calpestabile. Da questa apertura sarà possibile osservare una sepoltura, posta al piano interrato, così come si presentava agli occhi degli archeologi al momento della sua scoperta. Questa soluzione, adottata anche in altre sale del primo piano, mira a ricreare la suggestione di una vera tomba villanoviana scavata nel terreno. Altro carattere distintivo di questo ambiente è la grande superficie vetrata che proietta il visitatore sui territori nei quali realmente i villanoviani vissero.

SALA 03 _ NECROPOLI LE PEGGE

Posta tra i due giardini didattici, sul lato destro del ballatoio, troviamo la sala dedicata al sepolcreto denominato Le Pegge. In questo ambiente, dalla caratteristica forma a ferro di cavallo, viene riservata un'ampia retrospettiva relativa alla suddetta necropoli verucchiese. Sono messi in luce i caratteri principali dei contesti funerari e l'evoluzione cronologica dei sepolcreti.

CORTE INTERNA02 _ RICOSTRUZIONE DELLA NECROPOLI



■ Figura 91 - Immagine della corte interna in cui è riprodotta una necropoli come si poteva presentare nel periodo villanoviano.

In questo giardino interno è messa in mostra una ricostruzione della necropoli così come doveva apparire in epoca villanoviana. Sono qui messi in luce i segnacoli esterni che indicavano la posizione delle sepolture e la suddivisione in gruppi isolati gli uni dagli altri.

SALA 04 _ NECROPOLI MORONI



■ Figura 92 – Sala necropoli Moroni. Anche in questo ambiente è presente la finestra sul pavimento per ammirare una tomba inerente alla medesima necropoli.

E' qui presente una selezione di reperti provenienti dalla necropoli Moroni, in cui sono evidenziati i caratteri principali dei contesti funerari e l'evoluzione cronologica del sepolcreto. Questa sala è analoga a quella relativa alla necropoli Campo del Tesoro. Troviamo anche qui l'oblò sul pavimento che funge da finestra su una delle tombe più importanti della necropoli Moroni. L'ambiente vanta anche il grande cannocchiale visivo sui luoghi dove si svolgeva la vita dei villanoviani.

SALA 05 _ NECROPOLI LIPPI



■ Figura 93 - Sala necropoli Lippi. Vista dal piano terra verso la tomba 89, posta al piano interrato.

La necropoli Lippi rappresenta il più rilevante ed esteso sepolcreto verucchiese, sul quale si sono concentrate anche le più recenti campagne di scavo (2005-2009), che hanno permesso l'aggiornamento dei dati sulla base dell'applicazione di metodologie di ricerca avanzate e sofisticate. Da questo contesto funerario provengono i corredi più completi ed anche quelli più spettacolari, dunque capaci di mettere in evidenza in modo efficace la varietà delle strutture tombali, la complessità della composizione dei corredi e le correlate implicazioni di significati desumibili dagli oggetti stessi.

Per questo la necropoli Lippi, cui viene dedicata gran parte dell'esposizione museale, rappresenta anche una sorta di *trait d'union* tra il primo piano e quello interrato, tra lo stato della documentazione

esistente ed il continuo evolversi degli studi che il Museo quotidianamente mette in atto. L'importanza di questa necropoli è rispecchiata anche nell'architettura dell'ambiente a lei dedicato. La sala numero 6 costituisce lo snodo del percorso museale e permette il passaggio dal piano terra a quello interrato. Il fulcro dell'intera stanza è la tomba del trono (tomba 89 Lippi).

TOMBA 89



■ Figura 94 – La ricostruzione della tomba del trono (Lippi 89). Sullo sfondo la doppia rampa di scale che conduce dal piano terra a quello interrato.

L'intero ambiente è pensato in funzione del maestoso trono villanoviano e del magnifico corredo ad esso legato. La stanza è di forma rettangolare e al piano superiore è caratterizzata da un ballatoio perimetrale, il quale permette di scorgere il posizionamento del trono principesco posto al piano

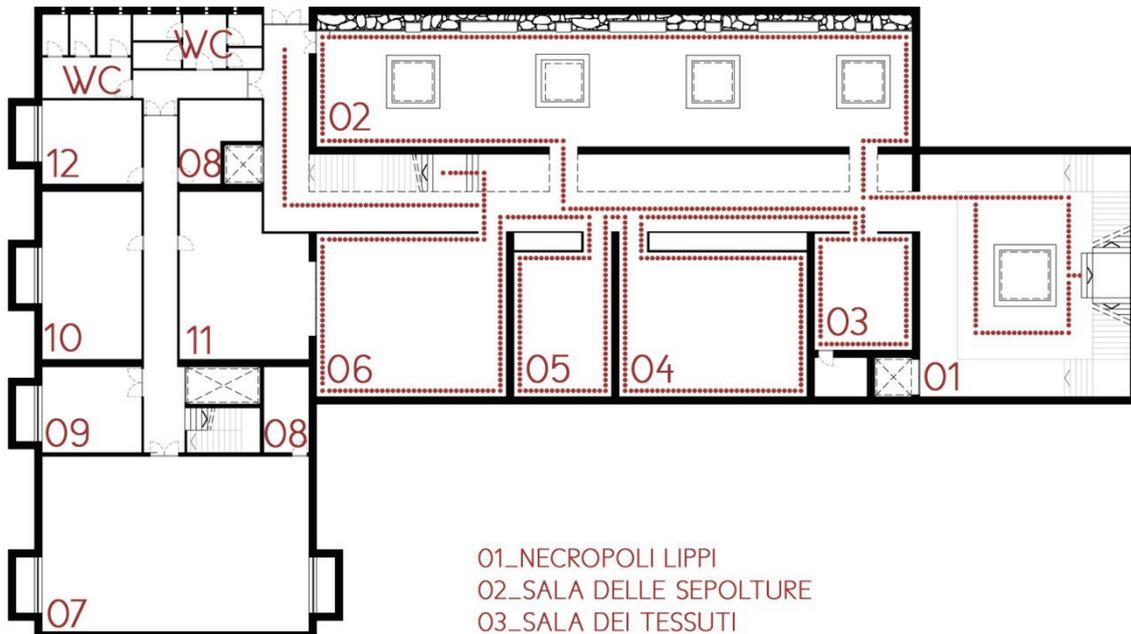
interrato. Esso occupa una posizione centrale e la particolare forma del soffitto, che disegna un tronco di cono, ne sottolinea il ruolo predominante. Il significativo lucernaio, perfettamente al di sopra della tomba 89, ne illumina i particolari e contribuisce ad esaltarne la bellezza.

La morfologia della sala propone una duplice possibilità di ammirare la tomba 89 attraverso punti di vista differenti ma essenziali. Il primo sguardo, dall'alto, sembra riprodurre quasi quello dell'archeologo protagonista della scoperta ed esecutore materiale dello scavo. La seconda prospettiva invece è quella che si offre scendendo i gradini fino agli strati inferiori della grande fossa. Ci si trova idealmente nel fondo della sepoltura in cui venne calata la cassa lignea contenente il corredo del defunto. Questa visuale permette invece al visitatore di calarsi nei panni di quanti parteciparono alla cerimonia funebre del principe. Di fronte alla grandiosità di tale sepoltura si può cogliere, anche attraverso l'apparato informativo di corredo, il significato che stava dietro alla suddivisione dello spazio interno alla tomba, nuova dimora del defunto.

Oltre alla suddetta sepoltura la stanza contiene una serie di reperti legati ai tanti ritrovamenti relativi alla necropoli Lippi. L'esposizione è arricchita dai vari supporti tecnologici quali proiezioni interattive, touch screen e ologrammi.

La scelta di riproporre nella nuova sede museale il corredo, che ha rappresentato anche nell'originario museo il cuore della collezione, trova ragione proprio nella decisa volontà di proseguire sul cammino intrapreso. Non si intende ricalcare indistintamente il precedente allestimento ma svilupparne uno nuovo che tenga conto dei risultati finora raggiunti. La storia del museo di Verucchio è tutto sommato breve e non così vincolante rispetto all'ipotesi di ridisegnarlo, ma nello stesso tempo rappresenta anche un elemento imprescindibile, con cui necessariamente occorre fare i conti. È un punto di partenza per l'evoluzione e lo sviluppo futuro del museo stesso, di cui si propone in questa ricerca un cambiamento di sede, non di politica.

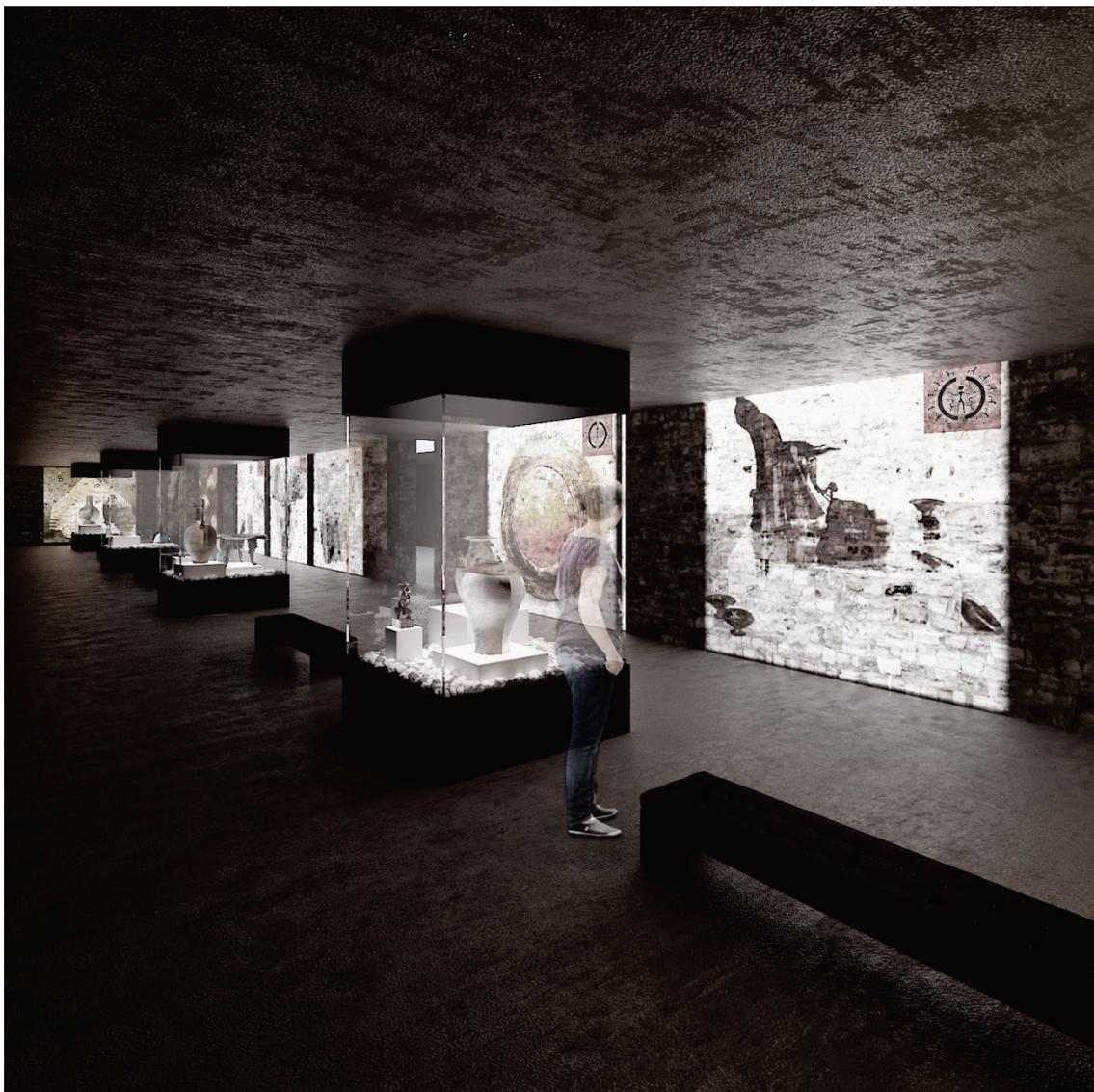
PIANO INTERRATO



- 01_NECROPOLI LIPPI
- 02_SALA DELLE SEPOLTURE
- 03_SALA DEI TESSUTI
- 04_SALA DEL RITO FUNEBRE
- 05_SALA DELLE AMBRE
- 06_SALA DELRESTAURO
- 07_DEPOSITO
- 08_VANO TECNICO
- 09_ARCHIVIO FOTOGRAFICO
- 10_CENTRO DOCUMENTAZIONE/BIBLIOTECA
- 11_LABORATORIO RESTAURO
- 12_LABORATORIO GRAFICI PER IL RILIEVO DEGLI
SCAVI ARCHEOLOGICI

Il passaggio da un piano all'altro avviene proprio all'interno della sala della necropoli Lippi. Il cambio di livello è marcato da una netta differenziazione di atmosfere che contraddistingue le sale poste nel piano interrato. Al piano terra troviamo ambienti con grandi finestre che stabiliscono un rapporto diretto con il paesaggio naturale e costruito del luogo. Si passa ad un'architettura introspettiva formata da ambienti ciechi, collocati nel sottosuolo. Un attento studio dell'illuminazione artificiale conferisce a queste sale un'atmosfera di raccoglimento facilmente associabile al tema morte e alla sepoltura dei defunti.

SALA 07 _ SALA DELLE SEPOLTURE



■ Figura 95 - Sala delle Sepolture. Al centro sono poste le ricostruzioni più significative relative alle necropoli verucchiesi.

La collocazione di questa sezione dell'edificio, interrato proprio nel sito dell'antica necropoli Lippi, favorisce un'esposizione incentrata prevalentemente sulle sepolture e sulla loro strutturazione interna. Dalle caratteristiche generali dei contesti, presentate nelle sale espositive del piano superiore, si passa ad illustrare le tombe nella loro interezza. Viene evidenziata la loro successione stratigrafica e l'originaria suddivisione degli spazi interni. La disposizione dei corredi rispecchiava precise fasi del rito funerario e specifiche modalità di rappresentazione del defunto e del suo ruolo politico, sociale e religioso nel villaggio e nel gruppo familiare di appartenenza. La riproposizione fedele dei singoli elementi del corredo consente di cogliere con immediatezza, anche ad occhi meno esperti, lo sviluppo di questi contesti ed i significati sottesi.

L'allestimento intende offrire una prospettiva delle sepolture più vicina possibile alla realtà, ricostruendole in scala 1:1, con forma e dimensioni originarie. Lo spazio è illuminato da una luce soffusa che aiuta a ricreare un'atmosfera e una suggestione che rimanda all'ambientazione ultraterrena della morte e dell'aldilà. Il tutto naturalmente arricchito da un apparato di media interattivi.

La selezione del gruppo di tombe da esporre ne comprende una della necropoli Lippi, una della necropoli Moroni e una di quella del Lavatoio. Le ultime due saranno posizionate in asse con le sale tematiche delle medesime necropoli, collocate al piano superiore. Come illustrato in precedenza saranno posti nel solaio dei lucernai perfettamente al di sopra delle quattro tombe. Tali finestre consentiranno di ammirare la disposizione dei corredi e la loro composizione anche dal piano sovrastante.

SEZIONI TEMATICHE

Dopo la ricostruzione delle sezioni di sepolture, il percorso espositivo prosegue con finestre di approfondimento tematico, funzionali a mettere in luce gli aspetti particolarmente significativi del villanoviano verucchiese, gli studi in corso e alcune classi di reperti particolari e meritevoli di valorizzazione.

Per quanto i temi possano apparire svincolati fra loro, privi di una connessione diretta e consequenziale, il filo logico sotteso all'allestimento resta strettamente connesso ad uno degli obiettivi salienti del museo: quello legato alla ricerca.

È in questa sezione che emerge particolarmente l'aspetto del museo "in divenire", strettamente collegato alle nuove campagne di scavo e al continuo arricchimento dei corredi in possesso. Il continuo aggiornamento dei dati desumibili dagli scavi e dalle analisi scientifiche, progressivamente condotti sulle sepolture e su particolari categorie di materiali, andranno a formare e a valorizzare queste sale tematiche.

SALA08 _ SALA DEI TESSUTI

La peculiarità di questa sezione si spiega con la presenza di un ricchissimo patrimonio tessile, certamente il più consistente in Italia e in Europa per la prima età del ferro. La Verucchio villanoviana è famosa per la quantità dei reperti tessili, la qualità della loro conservazione e della loro lavorazione. All'interno dei corredi funerari, oltre ai tessuti, furono rinvenuti gli strumenti di filatura e tessitura. Questi ritrovamenti, congiuntamente alle fonti iconografiche, hanno consentito di ricostruire le tecniche di lavorazione, la tipologia dei filati e delle tinture.

La possibilità di restaurare una parte di tale patrimonio, grazie alla collaborazione della Fachhochschule di Colonia, meritano un'adeguata valorizzazione ora possibile nella nuova sede museale.

SALA09_ SALA DEL RITO FUNEBRE

In questa sala viene presentata ricostruzione della cerimonia del rito funebre. L'esposizione è supportata da un consistente apparato grafico e dall'uso della strumentazione multimediale (audio e video). La narrazione, basata su dati scientifici, si avvarrà anche di alcuni riferimenti a fonti letterarie, come i poemi omerici (il rito funebre descritto nei canti dell'Iliade dedicati ai funerali di Patroclo).

Un riferimento essenziale va dedicato alle terre di rogo presenti spesso nelle sepolture (esito della cremazione sulla pira e spesso contenenti importanti resti di materiali indossati dal defunto o collocati insieme al cadavere). Questo argomento, negli ultimi anni, è stato oggetto di numerose analisi da parte degli esperti. Gli studi ci hanno fornito importanti indicazioni sulle modalità di cremazione, di deposizione del corpo del defunto, sulle offerte, anche alimentari, che venivano lasciate al momento del rito.

Nella sala può essere esposto infine il calco della deposizione in fossa di tre cavalli inumati, realizzato nel corso dello scavo del 2008 nella necropoli Lippi.

SALA 10 _ SALA DELLE AMBRE

La finalità che ci si propone con l'allestimento della sala delle Ambre è quella di chiarire al visitatore il motivo della fiorente economia del sito verucchiese in epoca protostorica. La prossimità al Mare di Verucchio e la sua vicinanza alle importanti vie di comunicazione con il versante Tirrenico hanno contribuito alla sua fortuna economica e commerciale. In questa sezione verrà riprodotta la particolare conformazione geografica della valle del Marecchia. Con l'ausilio di schermi led e proiezioni verrà illustrata la collocazione di Verucchio rispetto alla "Via dell'Ambra" e alle reti commerciali che mettevano in relazione il nord Europa con il Mediterraneo. Una grande cartografia, in cui si illustrano le rotte commerciali, sarà riprodotta sul pavimento. La tecnologia renderà l'esperienza del visitatore unica. Egli, infatti, posizionandosi fisicamente in punti strategici della cartina, azionerà dei filmati audio video che illustreranno i temi più importanti.

Naturalmente, l'aspetto tecnologico aiuterà e renderà completa la fruizione dei reperti veri e propri che non mancheranno nemmeno in questa sezione. Verranno mostrati infatti magnifici corredi in cui l'ambra è l'elemento predominante. In maniera particolare sarà riprodotta nella sua interezza la Tomba Lippi 47. Questa sala costituisce un altro punto in comune con il vecchio percorso museologico. La Sala delle Ambre è una riproposizione, integrata dalle nuove tecnologie e ampliata in termini di spazio, di quella già presente nel vecchio museo di Sant'Agostino. Ciò sottolinea, ancora una volta, la continuità di intenti con la politica del museo ormai avviata da diversi anni.

SALA 11 _ SALA DEL RESTAURO

La sala del restauro non riproduce un laboratorio reale, che necessiterebbe di ambienti e strumentazioni molto complesse, ma presenta ricerche in corso, con l'ausilio di filmati e sistemi multimediali.

Sarà così possibile ricostruire un tassello essenziale della storia di un reperto dal momento dello scavo a quello della sua musealizzazione. Saranno quindi illustrate le varie fasi necessarie alla ricomposizione in laboratorio del manufatto, spesso ridotto in stato frammentario.

L'utilizzo di tecnologie multimediali e di ricostruzioni tridimensionali di alcuni reperti, come ad esempio una fibula, può favorire un approccio dagli interessanti risvolti didattici anche per un pubblico meno esperto.

I contenuti di questa sezione espositiva riguardano in particolare alcune categorie più complesse di reperti, tra cui i materiali organici ed i metalli, sulle quali si concentrano in questi ultimi anni restauri ed analisi scientifiche.

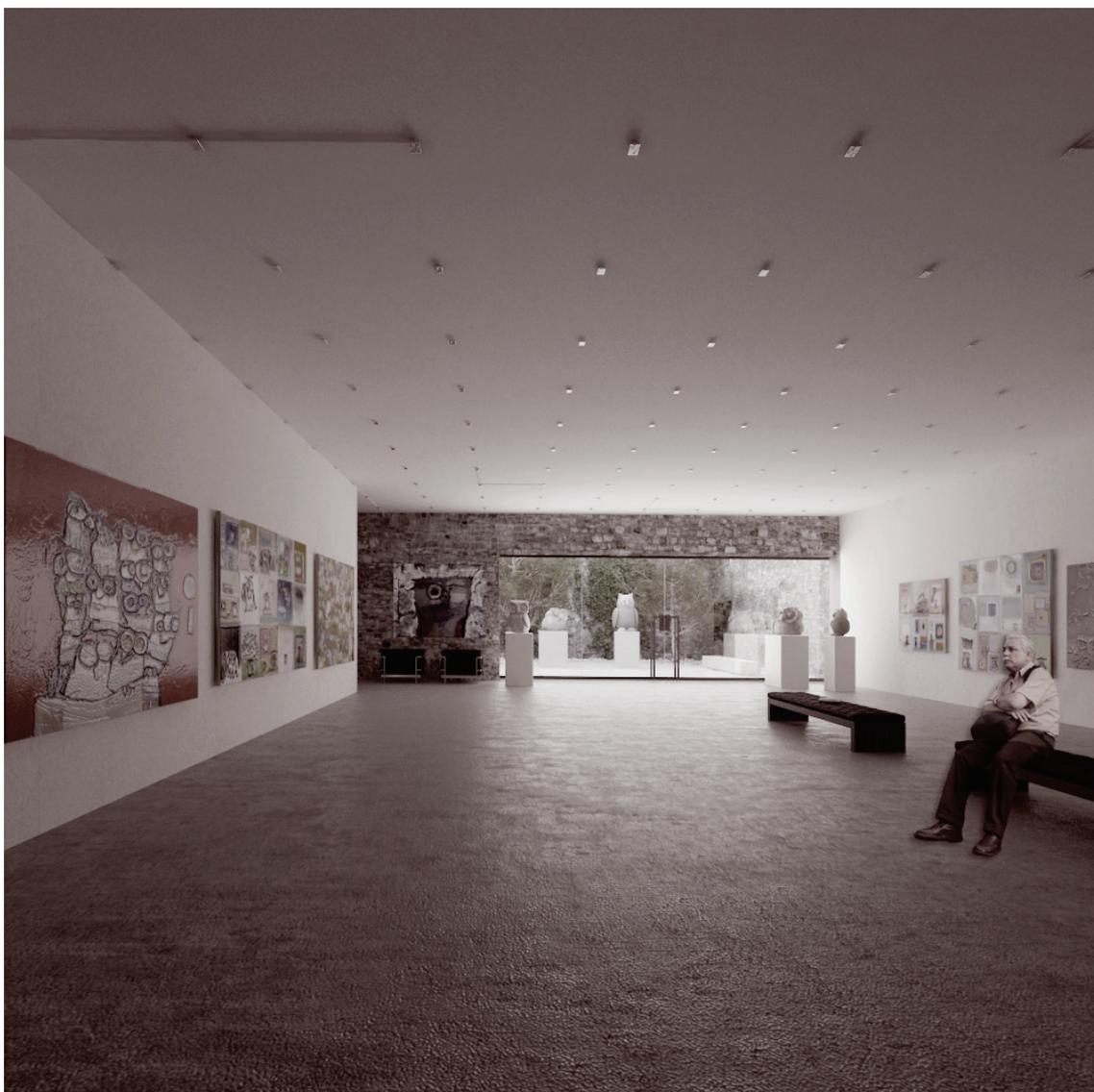
Questa sala avrà un collegamento diretto con i laboratori e i magazzini del museo, in modo da facilitare lo scambio e la rotazione dei materiali.

La sala del restauro didattico conclude il percorso nel museo. Con questo riferimento agli studi in corso si rende partecipe il visitatore delle nuove acquisizioni e delle ultime scoperte. Si auspica che ciò sia uno stimolo per il fruitore a non considerare conclusa la sua esperienza in questa unica visita.

IL PARCO ARCHEOLOGICO

Completata la visita delle varie sezioni tematiche del museo, il visitatore ha la possibilità di scegliere tra due opzioni distinte. Da un lato può decidere se continuare il proprio viaggio didattico passando direttamente al parco archeologico, il cui accesso è posto al termine del percorso museale. Se invece ritiene conclusa la propria esperienza, l'ospite può uscire, tornando al piano terra, mediante lo scalone o il comodo ascensore.

SALA PER MOSTRE TEMPORANEE



■ Figura 96 - La sala delle esposizioni temporanee. Allestita con le opere del pittore verucchiese Massimo Pazzini. La struttura potrà accogliere anche eventi collaterali che si distaccano dai temi consueti del museo archeologico.

È un fatto conclamato e statisticamente riconosciuto, che, negli ultimi anni, il fenomeno delle "mostre evento" abbia riscosso un enorme successo. Il Trend culturale e turistico ha portato ad una diffusione capillare delle mostre temporanee che spesso vengono utilizzate come vero e proprio strumento di richiamo pubblicitario. I grandi musei, con le loro esposizioni permanenti, subiscono inevitabilmente gli alti e bassi dell'economia. Al contrario, le mostre temporanee, spesso organizzate con oggetti provenienti da prestiti di altri musei, attirano sempre un numero considerevole di pubblico, contribuendo in maniera consistente al sostentamento finanziario del museostesso.

Come già enunciato in precedenza, i musei, devono confrontarsi quotidianamente con il loro ruolo sociale e istituzionale all'interno della società. Essi devono rispondere dell'interesse pubblico verso temi di attualità e diffondere una conoscenza sempre più vasta, che si confronti con ambiti differenti. A tale proposito, un museo moderno deve essere in grado di organizzare nuove esposizioni temporanee che promuovano l'impegno della comunità.



■ Figura 97 - Giardino interno, sala delle mostre temporanee. Lo spazio verde potrà essere utilizzato anche per esposizioni ed installazioni all'aperto.

Per rispondere a questa necessità, il nuovo museo di Verucchio sarà predisposto di un ampio ambiente destinato alla realizzazione di mostre e manifestazioni temporanee. Condizione fondamentale per una buona riuscita di questo ambiente, e per gli eventi che in esso troveranno dimora, sarà la sua collocazione indipendente dal museo archeologico vero e proprio. La sala per le

mostre temporanee potrà infatti godere di una vita propria , senza gravare e dipendere in manieravincolante dal museo archeologico.

Per accedere alla sala delle mostre si passerà attraverso l'ingresso principale, verrà così sfruttata un'unica biglietteria per entrambi i percorsi espositivi. La parti in comune con il museo archeologico sono limitate alla zona del guardaroba, ai servizi igienici, al bar, oltre alla sopracitata biglietteria. Gli orari di apertura al pubblico ed il suo funzionamento saranno del tutto autonomi.Ciò garantirà a questo importantissimo ambiente un'esistenza parallela e autosufficiente.

Oltre alla sala per le mostre temporanee, ambienti quali il bookshop, il bar-ristorante e l'auditorium aumenteranno l'attrattività del nuovo polo museale e garantiranno un afflusso maggiore di visitatori, che gioverà indirettamente al sostentamento e all'esistenza del museo stesso.

In maniera particolare, la sala per le esposizioni temporanee contribuirà ad attrarre maggiormente il pubblicolocale, che già conosce il museo archeologico. Se infatti, il museo civico, godrà di un afflusso fatto principalmente di visitatori "stranieri", la sala per le esposizioni brevi attirerà, grazie ad una programmazione che contempla numerosi eventi originali, anche la popolazione del luogo. Così facendo si potrà conferire alle mostre, e al luogo che le ospita, una vera valenza pubblica e sociale.

LA TECNOLOGIA A SERVIZIO DEL MAV

Il progetto del MAV intende dare grande rilievo alle nuove tecnologie e alle tante opportunità che esse offrono. Le capacità comunicative dei nuovi media possono ampliare l'offerta didattica del museo e adattarsi con grande facilità a qualsiasi percorso tematico.

Elementi multimediali, quali video proiezioni, ologrammi, comunicazioni audio, accompagneranno il visitatore sia lungo il percorso interno del museo che all'esterno, nel parco archeologico.

Questi strumenti, dalle grande potenzialità, avranno il compito di integrare la vasta serie di contenuti messi a disposizione dalla ricerca archeologica. I diversi dispositivi saranno sempre associati ai reperti fisici, e mai si sostituiranno ad essi. Utilizzati in maniera sapiente garantiranno una modalità di narrazione del tutto innovativa, indispensabile per riuscire a coinvolgere il visitatore, comunicando in maniera efficace e suggestiva.

L'adozione di dispositivi tecnologici favorirà l'interazione del pubblico con le opere. Il visitatore instaurerà un ruolo attivo e di partecipazione con la narrazione museale. Non si tratterà della solita esposizione di oggetti ma sarà una vera e propria messa in scena della storia attorno all'oggetto, attraverso la valorizzazione dei contesti originari e una rappresentazione evocativa delle vicende che lo riguardano.

Per alimentare questa partecipazione attiva dello spettatore sono stati progettati degli ambienti in cui i dispositivi tecnologici fossero azionati da interfacce naturali, attraverso semplici gesti e movimenti ad operati dal fruitore. L'apparato mediatico non verrà attivato dunque da dispositivi classici quali mouse, tastiere o joystick, ma bensì mediante modalità e comportamenti naturali, quali il movimento, il tatto o il calpestio di una superficie. Questa estrema facilità ad interfacciarsi con l'aspetto multimediale favorirà la tanto auspicata interattività e partecipazione del fruitore-attore, rendendone l'esperienza unica e soggettiva. Si parla dunque di un utilizzo dei nuovi media e delle tecnologie che non sia volto esclusivamente ad una spettacolarizzazione ma che veicoli contenuti e susciti emozioni.

Il progetto si basa su un utilizzo della multimedialità esteso sia alle sale tematiche del museo che ai percorsi del parco archeologico. All'interno del parco multimediale, continui riferimenti e rimandi ai vari contesti del museo offriranno una visione d'insieme relativa a qualsiasi tematica. Allo stesso modo, all'interno delle sale del museo, il visitatore potrà approfondire i vari temi anche attraverso ricostruzioni realizzate nell'area del parco archeologico. Il supporto digitale offrirà una connessione simultanea tra i percorsi didattici esposti nel museo e quelli del parco, garantendo quella continuità e quell'unità di intenti fortemente perseguita.

TOTEM INFORMATIVI E LA TECNOLOGIA NFC



■ Figura 98 – Due dispositivi mobili dotati di tecnologia NFC. Attraverso Tablet e Smartphone sarà possibile accedere a contenuti aggiuntivi relativi ai singoli reperti o a temi specifici.

I percorsi di visita, relativi sia al parco che al museo, saranno caratterizzati da pannelli stampanti che illustreranno le tematiche affrontate nelle varie sezioni e la storia dei singoli reperti. Questi totem informativi avranno la peculiarità di essere integrati con la nuovissima tecnologia NFC.

Il MAV di Verucchio sarà dotato di questo innovativo strumento che fornirà informazioni sui reperti esposti tramite smartphone e Tablet (iPad e simili).

Il sistema è semplicissimo da usare. I visitatori, che dispongono di uno smartphone di ultima generazione, possono usarlo per accedere a contenuti aggiuntivi relativi ai singoli reperti o a temi specifici. Chi non è in possesso di uno di questi terminali, può ritirarlo in biglietteria senza alcun costo aggiuntivo sul biglietto.

La trasmissione delle informazioni funziona in modo automatico, basta avvicinare lo smartphone al sensore di riconoscimento posizionato accanto ad ogni oggetto o nei vari totem informativi. Simultaneamente saranno disponibili sul terminale portatile contenuti multimediali di approfondimento: filmati, testi, immagini o files audio. Questo servizio implementerà l'offerta didattica del museo ed in maniera particolare, grazie alle spiegazioni sonore, si presterà alle esigenze dei soggetti non vedenti.

Si tratta quindi di un progetto estremamente flessibile e dalle enormi potenzialità di sviluppo che potrà essere utilizzato anche per fornire informazioni su esposizioni temporanee e prestiti.

TOTEM INFORMATIVI

TOTEM BASSI ESTERNI



Prospetto laterale

Prospetto frontale

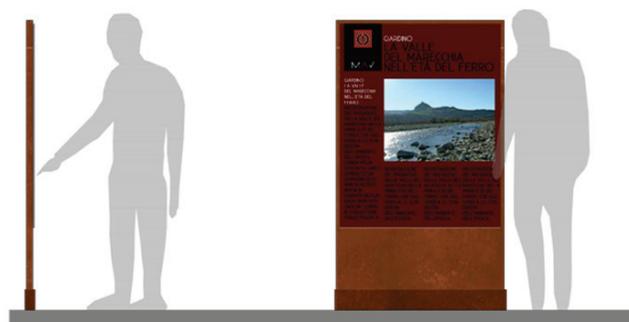
TOTEM ALTI PER ESTERNI



Prospetto laterale

Prospetto frontale

POSTAZIONI TOUCH SCREEN PER INTERNI



Prospetto laterale

Prospetto frontale

IL PARCO ARCHEOLOGICO



■ Figura 99 - Vista del MAV e del percorso del parco archeologico.

Il parco archeologico all'aperto si sviluppa in maniera contestuale al tema della civiltà villanoviana a Verucchio. Mediante l'ausilio di totem informativi, stazioni multimediali e tecnologia NFC, vi saranno rimandi continui ai reperti esposti e ai contenuti affrontati all'interno del museo.

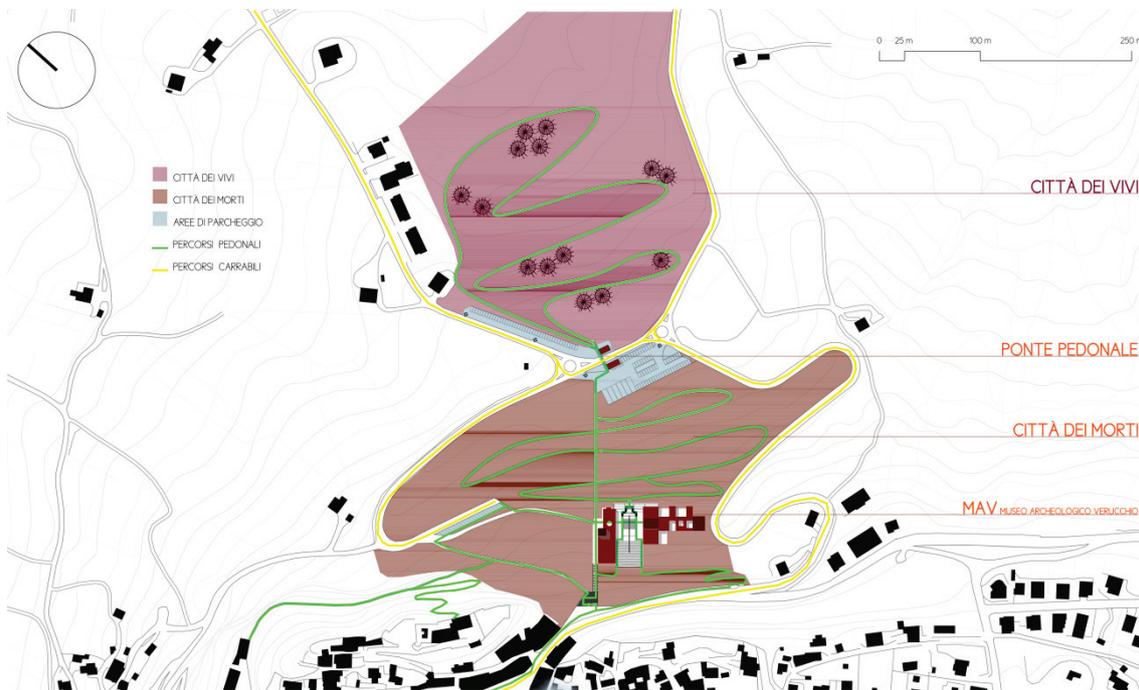
Il parco ricopre una superficie di quasi 8 ettari ed è suddiviso in due macro-aree tematiche: *La Città dei Morti*, posta verso monte, e *La Città dei Vivi*, che è collocata più a valle. Purtroppo, oltre ad una separazione tematica delle due aree, vi è anche una netta divisione naturale rappresentata dalla via provinciale Nord. Città dei Morti e Città dei Vivi sono infatti attraversate dalla principale arteria che collega la valle del Marecchia con il centro di Verucchio.

L'obiettivo prefissato è quello di rendere queste due realtà collegate tra loro, facendole diventare parte di un vasto e completo progetto unitario. La necessità di eliminare la barriera naturale costituita dalla sede stradale sarà resa possibile mediante la realizzazione di un ponte pedonale che unirà le due sezioni del parco.

All'interno di questa grande realtà unitaria si cercherà di ricreare un paesaggio storico e naturale legato alle radici più antiche di Verucchio. La fruizione del parco sarà composta da diversi livelli di approfondimento. Il visitatore potrà scegliere tra differenti tipologie di percorsi. Egli potrà decidere se compiere una visita completa o anche solo parziale, che tocchi esclusivamente alcuni temi principali, ma sempre all'interno di un quadro unitario.

La rete di collegamenti sarà strutturata in modo tale da permettere la mobilità anche a persone con limitata capacità motoria. Rampe dell'ampiezza di 2 metri, piazzole di sosta, e pendenze dolci

faciliteranno un percorso immerso nella natura e nella storia. I ritmi lenti permetteranno di godere di uno splendido ecosistema e di andare alla riscoperta del proprio passato.



■ Figura 100 - Planimetria del parco archeologico

CENTRO DI ACCOGLIENZA E SERVIZI

A ridosso della strada Provinciale Nord, tra la Città dei Vivi e quella dei Morti, sarà edificata, come previsto anche dalle amministrazioni locali, un'area di sosta per le vetture, i Pullman e i camper. L'area destinata ai parcheggi sarà immersa nella vegetazione e un controviale alberato fungerà da filtro con la strada principale.

Oltre ad un ampio parcheggio sono previste aree pic-nic, bagni pubblici e un'utilissima cabina panoramica su rotaia. Quest'ultima, fungerà da collegamento diretto con il polo museale e con la città stessa. Il percorso della rotaia sarà affiancato da un sentiero pedonale. Le due vie di risalita metteranno in relazione l'intera area passando ai margini del parco. Questo duplice asse di comunicazione con il centro storico si contrappone alla serie di camminamenti interni al parco. I percorsi interni si caratterizzano per le dolci pendenze mentre l'ascensore su rotaia e la strada al suo fianco costituiscono una viabilità più diretta che potrà essere sfruttata anche separatamente dal parco archeologico. La grande area di parcheggio diventerà dunque un valore aggiunto per la comunità e la popolazione ne potrà godere in qualsiasi momento.

In prossimità del centro di accoglienza sarà costruito un piccolo ponte pedonale per aggirare la viabilità carrabile e per consentire la connessione tra la città dei Vivi e quella dei Morti. Su questo

piccolo ponte transiterà anche la rotaia per creare un sistema di connessioni efficiente in risposta alla disorganicità oggi presente nelle aree che compongono il parco.

IL SISTEMA DEL VERDE E LA RICOSTRUZIONE DEL PAESAGGIO

Il sistema del verde all'interno del parco mira a formare una cesura e una sorta di schermo con la viabilità carrabile che lo circonda. Il tutto per creare un'oasi lontana dal traffico e da rumori indiscreti in cui si possa godere delle bellezze che offre il paesaggio naturale di Verucchio.

Il progetto del parco archeologico intende proporre ai visitatori un percorso didattico sviluppato all'interno di un sistema naturale che sia in stretto contatto con la storia del luogo. Arbusti, alberi, fiori e tutte quelle specie vegetali legate all'agricoltura, sono state scelte in base a dati scientifici relativi al periodo villanoviano.

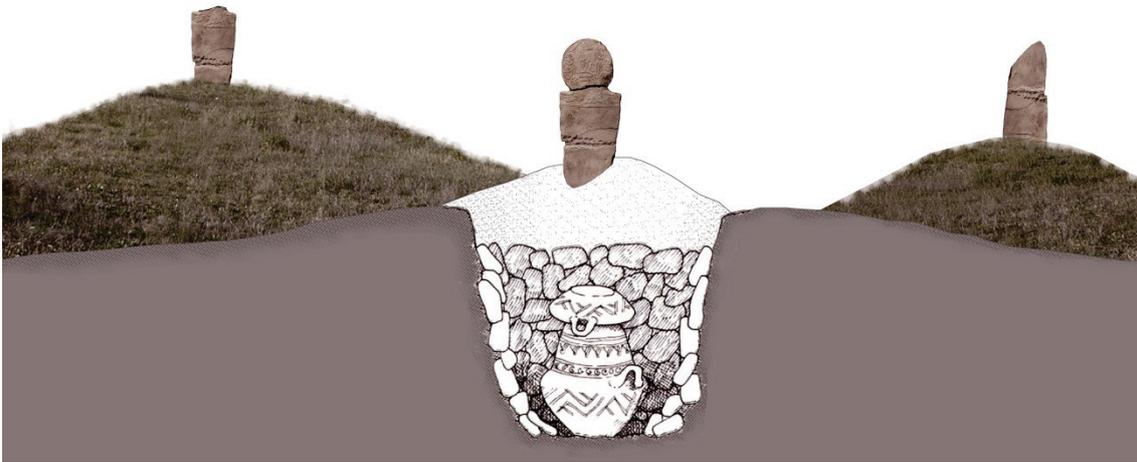
L'archeobotanica è quella branca dell'archeologia che, unita alla botanica e avvalendosi di numerose discipline collaterali, intende ricostruire ecosistemi di epoche passate. Gli studi condotti nella zona di Verucchio hanno fornito elementi preziosissimi per ricomporre l'evoluzione del paesaggio, individuando l'uso tecnologico, economico e alimentare delle piante da parte dell'uomo nel passato. Si è così potuto risalire alle tipologie di piante che venivano coltivate e quali alberi da frutto erano presenti all'epoca dei villanoviani. Si sono anche identificate numerosissime specie che componevano la flora spontanea dell'età del ferro.

Oltre agli studi stratigrafici del terreno, fondamentali sono stati anche i ritrovamenti all'interno delle sepolture stesse. Dagli elementi lignei che componevano i corredi si è potuto risalire a diversi tipi di alberi che popolavano le colline verucchiesi⁹⁹. Le offerte fatte al defunto comprendevano anche frutta e cereali per il proseguo della vita nell'aldilà. Studi botanici sul contenuto di anfore e vasi all'interno delle sepolture hanno consentito di desumere le abitudini alimentari dei villanoviani verucchiesi¹⁰⁰.

LA CITTÀ DEI MORTI

⁹⁹Per una soddisfacente panoramica sul tema dei legni nelle tombe verucchiesi vedi: VON ELES PATRIZIA, Arredi, in VON ELES PATRIZIA (a cura di), *Guerriero e Sacerdote: Autorità nell'età del ferro a Verucchio, la tomba del trono*. Edizioni All'insegna del Giglio, Firenze, 2002, pp. 74-80. Consultare inoltre MARCHESINI MARCO, MARVELLI SILVIA, *Analisi dei legni*, in VON ELES PATRIZIA (a cura di), *Guerriero e Sacerdote: Autorità nell'età del ferro a Verucchio, la tomba del trono*. Edizioni All'insegna del Giglio, Firenze, 2002, pp. 290-299.

¹⁰⁰Per maggiori informazioni sul tema dei resti vegetali nelle sepolture villanoviane consultare: MARCHESINI MARCO, MARVELLI SILVIA, *Analisi botaniche del contenuto del vaso biconico*, in VON ELES PATRIZIA (a cura di), *Guerriero e Sacerdote: Autorità nell'età del ferro a Verucchio, la tomba del trono*. Edizioni All'insegna del Giglio, Firenze, 2002, pp. 299-307. Consultare anche: GENTILI GINO VINICIO, Verucchio, in *La formazione della città in Emilia Romagna*, Verucchio, Catalogo della Mostra a cura di Bermond Montanari Giovanna, Bologna, Nuova Alfa Editore, Bologna 1987, pp. 207-219.



■ Figura 101 – Città dei Morti, ricostruzione di tombe villanoviane.

Ai piedi del nuovo museo, esattamente nell'area in cui è stata rinvenuta la necropoli Lippi, si svilupperà la Città dei Morti. Ciascuna sepoltura ritrovata verrà segnalata nella sua posizione originale mediante la ricostruzione di un segnacolo in pietra che richiami alla memoria quelli utilizzati in epoca villanoviana. Alcuni di essi saranno quelli originali, riportati alla luce nel corso degli anni, ed oggi conservati presso il museo archeologico.

Un apparato comunicativo, composto dai vari supporti più volte illustrati, fornirà tutte le informazioni necessarie alla comprensione della sepoltura.

Attraverso una serie di luci a led, posizionate in corrispondenza di ogni tomba, la necropoli Lippi sarà visibile anche durante le ore notturne. L'atmosfera creata da questa moltitudine di luci conferirà alla Città dei Morti un tocco mistico.

LA CITTÀ DEI VIVI



■ Figura 102 - Render con inserimento paesaggistico della città dei vivi.

La Città dei vivi occuperà la porzione più vasta del parco e al suo interno vi sarà la ricostruzione di un villaggio villanoviano in tutti i suoi aspetti più caratteristici. Sarà presente una ricostruzione dell'abitato, delle culture presentinell'età del ferro e le fattorie con gli animali in esse allevati.

IL VILLAGGIO

Servendosi dei dati di scavo e delle fonti iconografiche sarà ricostruito un gruppo di abitazioni in maniera più fedele possibile. La presenza di capanne è stata riscontrata nelle aree verucchiesi del Doccio, di Bruciato e nella zona di Pian del Monte. Alcuni ritrovamenti di vasellame porterebbero a pensare che, nel periodo più arcaico, anche l'area della necropoli Lippi ospitasse un abitato¹⁰¹.

In seguito agli scavi effettuati nelle zone citate sopra, si può affermare che la maggior parte delle capanne avesse una pianta di forma ellittica, che variava dai sei agli otto metri di diametro. Grazie alle rovine e ai resti delle fondazioni ritrovate a Verucchio si è potuti risalire a come le case tipiche si sviluppassero in pianta. Per scoprirne la forma e l'aspetto esterno ci si è serviti di varie fonti iconografiche. In modo particolare, un'immagine abbastanza chiara di una capanna villanoviana è raffigurata nel trono della tomba Lippi 89¹⁰².

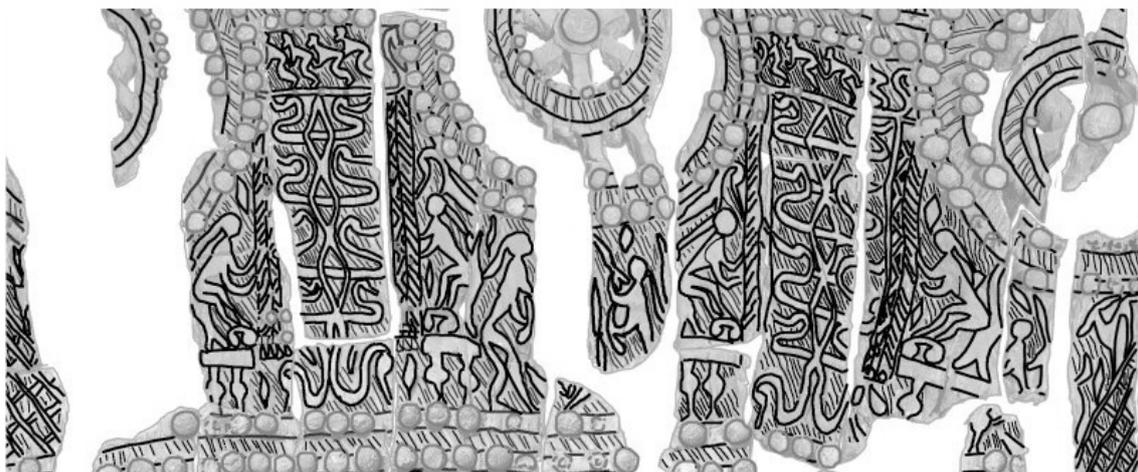


■ Figura 103 - Particolare del trono Lippi 89 in cui è rappresentata un'abitazione villanoviana.

¹⁰¹ Per maggiori informazioni relative agli scavi e alle testimonianze relative alle abitazioni villanoviane nel verucchiese consultare: GENTILI GINO VINICIO, *L'età del Ferro a Verucchio: cronologia degli scavi e scoperte ed evoluzione della letteratura archeologica*, in *Studi e Documenti di Archeologia*, II, Nuova Alfa Editore, Bologna, 1986, pp.82-87. GENTILI GINO VINICIO, *Verucchio*, in *La formazione della città in Emilia Romagna*, Verucchio, Catalogo della Mostra a cura di Bermond Montanari Giovanna, Bologna, Nuova Alfa Editore, Bologna 1987, pp. 207-219.

¹⁰² VON ELES PATRIZIA, Le case, in VON ELES PATRIZIA (a cura di), Guerriero e Sacerdote: Autorità nell'età del ferro a Verucchio, la tomba del trono. Edizioni All'insegna del Giglio, Firenze, 2002, pp. 255,258-259 e 266-267.

All'interno di alcune abitazioni sarà ricreato un ambiente familiare con la ricostruzione di arredi, del focolare domestico, del vasellame e di tutti gli oggetti che animavano la vita quotidiana. In altre capanne saranno ricreate delle vere e proprie "botteghe". Una, ad esempio, sarà riservata alla filatura e alla tessitura. Sarà riprodotto un telaio per la lavorazione dei tessuti servendosi delle splendide immagini presenti nelle decorazioni dello schienale della tomba 89¹⁰³.



■ Figura 104 - Particolare del trono Lippi 89 in cui è rappresentata un telaio per la filatura.

Una bottega sarà quella del vasaio, con esternamente anche la ricostruzione di un vero forno per la cottura della terracotta. All'interno invece ci sarà un tornio che consentirà, assistiti dal personale del parco, di manipolare l'argilla fino a formare un vaso. Un'altra capanna sarà destinata al fabbro ed infine altre saranno dedicate alle fattorie.

Le fattorie avranno anche spazi adibiti a stalle ed aree all'aperto recintate per ospitare gli animali. Al loro esterno saranno messi a coltura i campi seguendo nella maniera più fedele possibile i dati desunti dagli studi archeologici. I prodotti naturali coltivati nelle fattorie didattiche saranno poi acquistabili nel punto vendita situato nella Piazza Nove Martiri. La vendita di merci alimentari autoprodotte, come il vino ricavato dalla *vitis vinifera*, costituiranno una fonte di sostentamento diretta per la sussistenza del parco archeologico.

Di seguito è riportato un elenco delle varie specie animali e vegetali sulla cui esistenza in epoca villanoviana si hanno dati scientifici associati¹⁰⁴:

Bovini: Tipo più piccolo, tranne un individuo (toro?). Allevati per fornire forza lavoro e per la carne;

Suini: Utilizzati per fornire carni;

¹⁰³ VON ELES PATRIZIA, Lato sinistro: telaio, in VON ELES PATRIZIA (a cura di), Guerriero e Sacerdote: Autorità nell'età del ferro a Verucchio, la tomba del trono. Edizioni All'insegna del Giglio, Firenze, 2002, pp. 256-257.

¹⁰⁴ I dati sono stati forniti dalla dottoressa Elena Rodriguez.

Ovini: soprattutto pecore, capre; ariete. Il 40% degli individui veniva ucciso per fornire carne. Vi era un forte interesse per l'allevamento in funzione dei prodotti secondari (a Bologna invece il loro utilizzo era unicamente legato alla produzione della lana);

Cavalli: Probabilmente non venivano allevati in loco;

Cane: La sua presenza era frequente;

Cinghiale: Presenza minima, piuttosto raro nella regione;

Cervo: Veniva lavorato il corno con metodo tecniche evolute;

OFFERTE ANIMALI NELLE TOMBE DI VERUCCHIO

Branzino (T. 89/1972 Lippi); pesce con valenze funerarie;

Anatra (T. 89/1972 Lippi) : La sua presenza è riscontrata nelle raffigurazioni del trono della tomba 89 Lippi;

Agnello (T. 89/1972 Lippi);

4-5 Ovini adulti (T. 89/1972 Lippi);

Sostanza solida o liquida derivata da cereali fermentati: t. 89/1972 Lippi (biconico in bronzo forse foderato in legno);

Lepre (T. 85/1972 Lippi);

CIBI LEGATI ALL'AMBIENTE MARINO

Resti di branzino;

Resti di altri pesci;

Gusci di ricci marini e opercolo di gasteropode (T. 102/1972 Lippi) raccolti forse con scopi non solo alimentari;

RESTI VEGETALI NELLE TOMBE DI VERUCCHIO

Vari tipi di frutti;

Nocciole (*Corylus avellana*), frutti del nocciolo (pianta arbustiva molto diffusa nella regione);

Noci (T. 25/1969 Moroni);

Vinaccioli (segno della deposizione nelle tombe di grappoli d'uva ma non di vino). Non si sa se appartenenti a specie coltivata oppure spontanea;

Bacche di altre piante: corniolo forse utilizzato per produrre bevande;

Zucca (*Lagenaria Vulgaris*) veniva raccolta e deposta intatta all'interno della tomba. I semi presenti attestano che non veniva svuotata. Nei casi in cui la zucca era liberata internamente dal suo contenuto essa era poi riutilizzata come contenitore per liquidi;

Frutti con semi: Nelle sepolture vennero rinvenuti altri semi di frutti selvatici di difficile identificazione. Essi assumevano il simbolo della fertilità;

4 galle: (T. 25/1969 Moroni): noci usate per inchiostro e tinture;

Legumi: fave piccole (sotto ossuario di T.38/1972 Lippi, insieme alle ceneri del rogo)

Coltivazione dei legumi molto diffusa nella regione;

DATI OTTENUTI DALL'ANALISI POLLINICA:

campi di cereali: grano, orzo, segale e panico;

alberi da frutto: Noce, Gelso Bianco, Pino da pinoli;

vite;

Prati e pascoli: Prati utilizzati per l'allevamento del bestiame. Il Gelso bianco è la componente arborea principale;

Semi di frutti: forse selvatici;

LIVING HISTORY E ARCHEOLOGIA SPERIMENTALE

Nel parco archeologico verranno portate avanti nuove formule didattiche quali *il re-enactment* o *il living history*. Di queste nuove tecniche di divulgazione scientifica si è parlato ampiamente nel capitolo dedicato ai parchi archeologici ed in particolare nel paragrafo relativo proprio all'archeologia sperimentale.

Il parco archeologico di Verucchio formerà personale qualificato che seguirà dimostrazioni riguardanti le tecniche antiche e rievocazioni storiche di usanze e tradizioni. Si potrà assistere alla realizzazione di vasellame e oggetti in terracotta, verranno allevati animali e saranno applicate le tecniche agricole allora in voga con le strumentazioni riprodotte fedelmente. Assistiti dal personale del parco, adulti e bambini, parteciperanno in prima persona a queste attività rendendo la loro esperienza unica e stimolante.

In particolari occasioni saranno organizzate manifestazioni in cui verranno messe in scena rappresentazioni in costume di determinati avvenimenti storici. Una serie di attori vestiranno i panni dell'epoca villanoviana e svolgeranno tutte le attività tipiche della vita nell'età del ferro. Sarebbe molto evocativo e spettacolare riprodurre i riti funerari legati alla sepoltura dei defunti. Realizzare uno spettacolo in cui si rappresenti l'intero rituale funebre, compresa l'accensione della pira, richiamerebbe sicuramente una varietà di pubblico molto ampia.

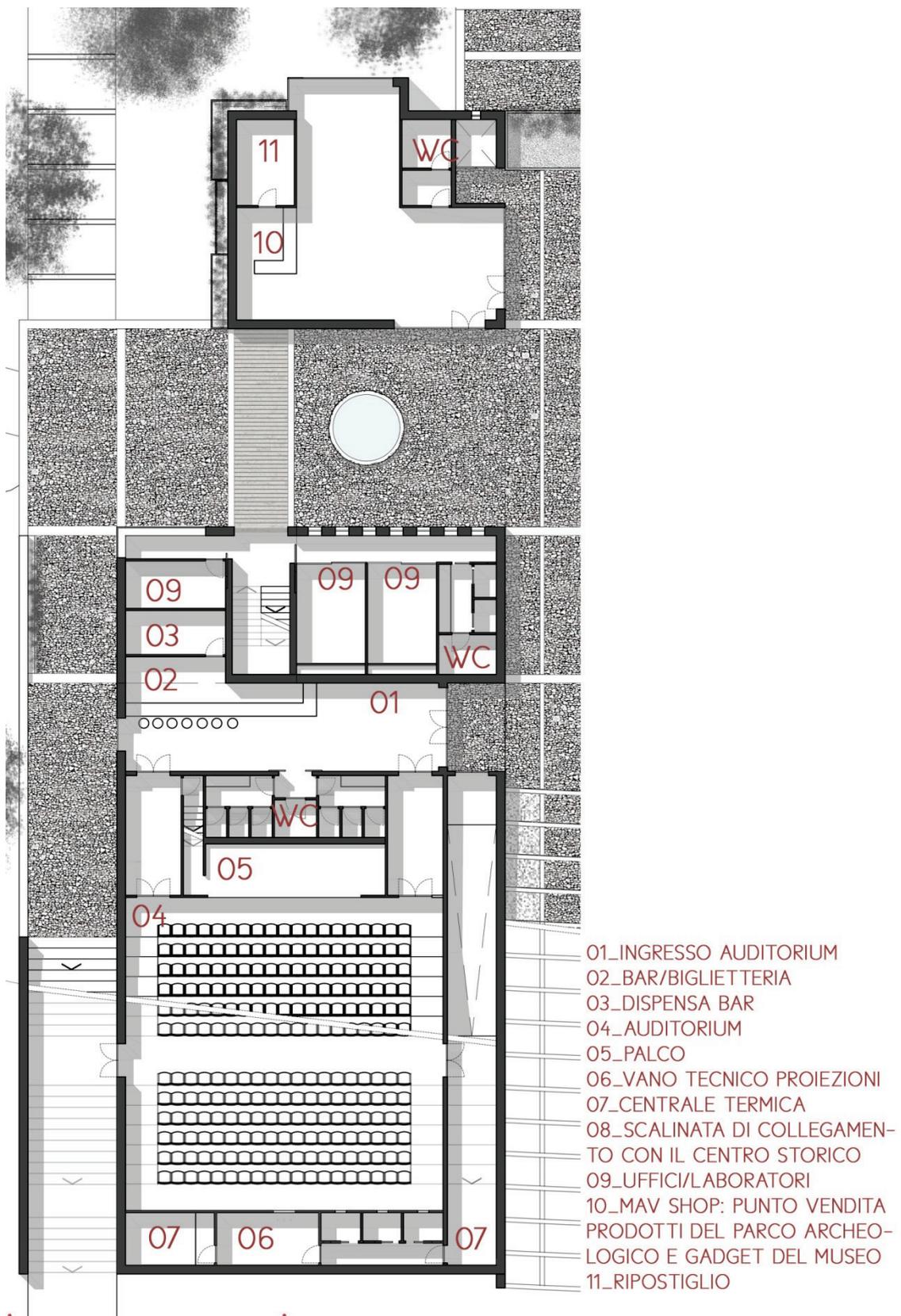
IL CENTRO DI RICERCHE ARCHEOLOGICHE E I LABORATORI



■ Figura 105 - Nell'immagine è facilmente riconoscibile la torre del MAV che ospita gli uffici legati al centro di ricerche archeologiche

Si parla della parte del progetto meno evidente e meno spettacolare ma che forse costituisce l'aspetto più importante per la vita dell'intero apparato museale e per il suo sviluppo futuro. Sul modello della cittadina francese di Bibracte, descritta nei capitoli precedenti, si mira a far divenire Verucchio un centro di ricerca d'eccellenza per l'archeologia protostorica.

La politica, che ha caratterizzato da sempre il MAV, è basata su quel concetto di museo in divenire per cui ci si prefigge un continuo accrescimento dell'offerta culturale. La valorizzazione del patrimonio archeologico ed il continuo evolversi a cui ambisce il museo passa necessariamente per il buon funzionamento del centro ricerche.



- 01_INGRESSO AUDITORIUM
- 02_BAR/BIGLIETTERIA
- 03_DISPENSA BAR
- 04_AUDITORIUM
- 05_PALCO
- 06_VANO TECNICO PROIEZIONI
- 07_CENTRALE TERMICA
- 08_SCALINATA DI COLLEGAMENTO CON IL CENTRO STORICO
- 09_UFFICI/LABORATORI
- 10_MAV SHOP: PUNTO VENDITA PRODOTTI DEL PARCO ARCHEOLOGICO E GADGET DEL MUSEO
- 11_RIPOSTIGLIO

Per raggiungere questo obiettivo è stata elaborata una strategia articolata in diversi punti

fondamentali. Il centro ricerche è infatti composto da complesse strutture propedeutiche al suo funzionamento ottimale:

- Depositi di materiale archeologico
- Laboratorio di restauro
- Archivio fotografico
- Centro di documentazione e piccola biblioteca
- Laboratori grafici per il rilievo degli scavi archeologici.
- Uffici e sale di studio per i ricercatori e studenti

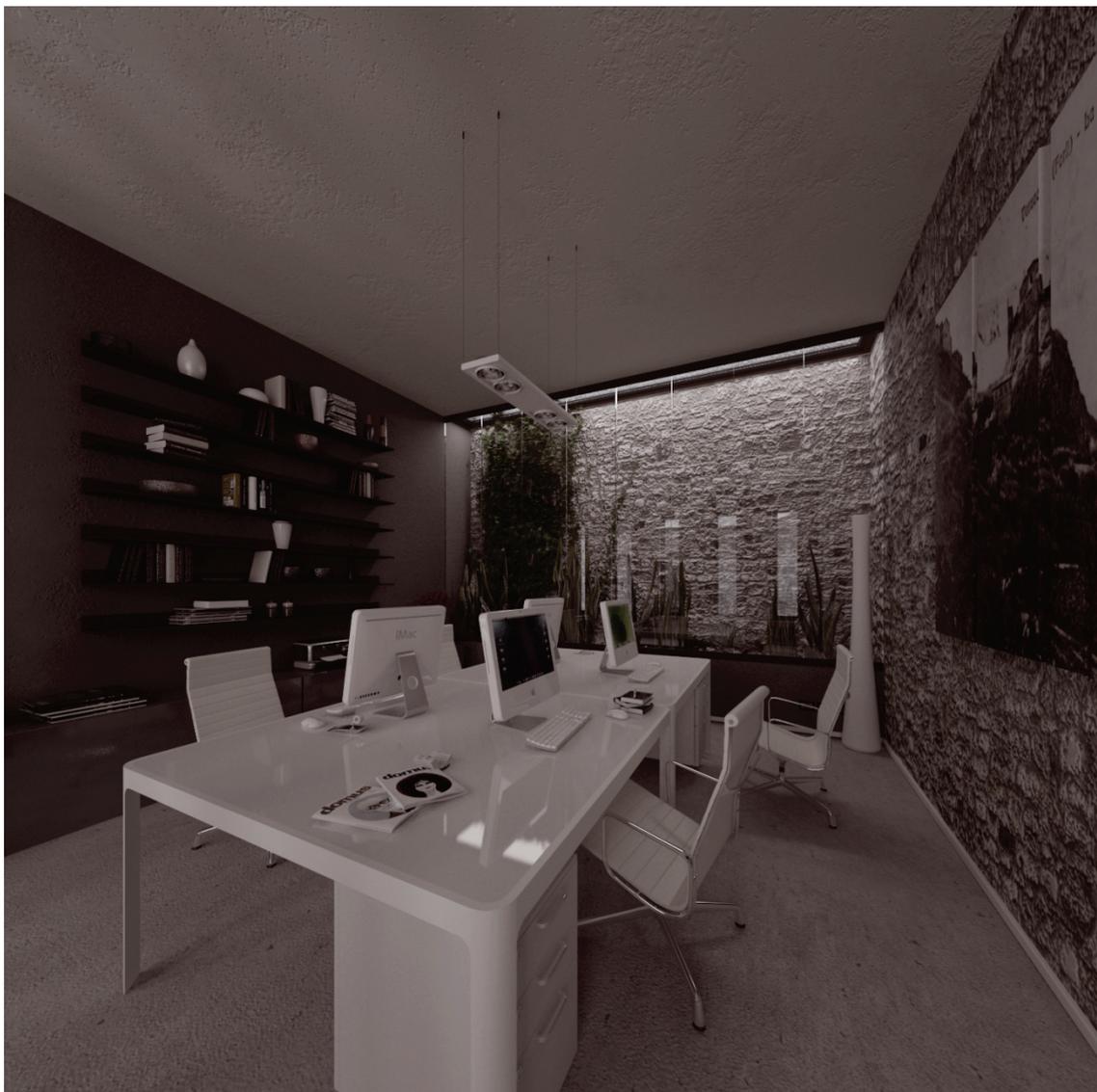
Questi ambienti sono prettamente legati al museo e saranno collocati al suo interno, nel piano interrato. Essi godranno di un ingresso autonomo, di tutti i servizi necessari e della strumentazione tecnologica indispensabile per la ricerca.



■ Figura 106 - Immagine interna dell'Auditorium

La parte legata alla direzione e alla gestione del museo e del centro ricerche avrà sede nella parte del complesso situata all'ingresso, nel zona in cui si erge la piccola torre. Qui troveremo una serie di ambienti tra cui:

- Ufficio direttrice scientifica del museo
- Ufficio responsabile gestionale del museo
- Uffici e sale di studio per i ricercatori e studenti
- Auditorium per conferenze ed eventi collaterali

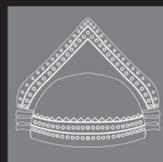


■ Figura 107 - Uno degli uffici legati al centro di ricerche

Il centro ricerche rappresenterà il cuore pulsante dell'intero distretto museale. L'attività di studio sarà sviluppata da un team di specialisti assunti in pianta stabile dal MAV. Queste figure di riferimento saranno affiancate da studenti italiani e stranieri che consentiranno un continuo scambio culturale. Questa apertura verso studiosi esterni, oltre ad avere risvolti positivi nel campo della ricerca, consentirà in seconda battuta di accrescere la notorietà di Verucchio.

Funzione del centro ricerche sarà quella di intraprendere nuove campagne di scavo, di condurre studi approfonditi, promuovere convegni e garantire gli scambi culturali con studenti e archeologi di tutte le nazioni. Tutte queste attività si dimostreranno fondamentali per la continua espansione a cui mira il MAV.

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE



VERUCCHIO

BERNARDI LISETTA, *La chiesa Collegiata di Verucchio*, Parrocchia di San Martino Editore, Verucchio, 2002.

BERNARDI LISETTA, *Verucchio Guida storico-artistica illustrata*, Pazzini Editore, Verucchio, 2004.

BERNARDI LISETTA, *Verucchio nell' Ottocento*, Parrocchia di San Martino Editore, Verucchio, 2002.

CENERINI FRANCESCA, *La via Emilia e la Romanizzazione* in MONTANARI MASSIMO, RIDOLFI MAURIZIO, ZANGHERI RENATO [a cura di], *Storia dell'Emilia Romagna. Dalle origini al Seicento*, vol. I, Laterza Editore, Bari, 2004, pp. 32-44.

CURRADI CURRADO, *Pievi del territorio riminese nei documenti fino al Mille*, Luisè Editore, Rimini, 1984.

GHIDOTTI RICCARDO, *Chiesa e convento francescano di Villa Verucchio*, Pazzini Editore, Verucchio, 1998.

GIUCCIOLI MARIA GIOVANNA, *Guida al castello malatestiano di Verucchio*, Pazzini Editore, Verucchio, 1996.

GRADARA LORENZO, *Dalla strada alla fabbrica*, Pazzini Editore, Verucchio, 1989.

MASETTI ZANNINI GIAN LUDOVICO, *Verucchio nel Cinquecento*, Pazzini Editore, Verucchio, 1985.

MASETTI ZANNINI GIAN LUDOVICO, *Verucchio nel Seicento*, Pazzini Editore, Verucchio, 1985.

POTITO AMEDEO, *Verucchio e lo stato Pontificio, nei secoli XVII e XVIII*, Pazzini Editore, Verucchio, 1985.

RIMONDINI GIOVANNI, *Il Mastino, appunti di storia malatestiana*, La Pieve Editore, Verucchio, 1985.

TONINI LUIGI, *Storia di Rimini*, vol. II, Ghigi editore, Rimini, 1971.

VILLANOVIANI E IL MUSEO ARCHEOLOGICO

A.A.V.V., *Il campo del tesoro: una necropoli villanoviana di Verucchio nei Musei comunali: 12 gennaio-6 febbraio 1987*, Giusti Editore, Rimini, 1986.

BARTOLONI GILDA, *La cultura villanoviana, All' inizio della cultura Etrusca*, Carrocci Editore, Roma, 2002.

BARTOLONI GILDA, *Le società dell'Italia primitiva: lo studio delle necropoli e la nascita della aristocrazie*, Carrocci Editore, Roma, 2003.

BENTINI LAURA, BOIARDI ANGIOLA, VON ELES PATRIZIA *Il potere e la morte: Aristocrazia guerrieri e simboli*, Verucchio, Ex Chiesa S. Agostino, Museo Civico Archeologico 12 Aprile 2006-7 Gennaio 2007, Pazzini Editore, Verucchio, 2007.

BERGONZI GIOVANNA, *Etruria - Piceno - Caput Adriae: guerra e aristocrazia nell'età del ferro*, in *La civiltà Picena nelle Marche*, Atti del convegno Ancona 1988, Gianni Maroni Editore; Ripatransone (AP), 1992, pp.60-88.

BERMOND MONTANARI GIOVANNA [a cura di], *La formazione della città in Emilia Romagna, Verucchio*, Bologna, Nuova Alfa Editore, Bologna 1987.

BIETTI SESTIERI ANNA MARIA, *Protostoria, Teoria e Pratica*, Electa Editore, Roma, 1996.

BOIARDI ANGIOLA, VON ELES PATRIZIA, *La Necropoli Lippi di Verucchio. Ipotesi preliminari per una analisi delle strutture sociali*, in *Archeologia dell'Emilia Romagna*, All'insegna del Giglio, Firenze, 1997.

BOIARDI ANGIOLA, VON ELES PATRIZIA, *Verucchio, la comunità villanoviana, proposte per un'analisi*, *In the Iron Age in the Mediterranean Area: Archaeological materials as indicators of social structure and organization*, XXIII Colloquium, XII Congresso Internazionale di scienze Preistoriche e Protostoriche, Comune Di Forlì, Forlì, 1996.

BRIZIO EDOARDO, *Verucchio, Spadarolo e Rimini. Prima relazione archeologica delle scoperte nel Riminese*, Comune di Rimini, Rimini, 1894, pp. 374-423.

BRIZIO EDOARDO, *Verucchio. Scoperta di sepolcreti tipo Villanova*, Rimini, 1898, pp. 343-390.

COLONNA G., *La Romagna fra Etruschi, Umbri e Pelesagi, La Romagna tra il VI e il IV secolo a.C., nel quadro della protostoria dell'Italia centrale*, Atti del convegno, Bologna 1982, Imola, 1985, pp.45-65.

DE LUCCA O., *Giocare alla storia. Itinerario di scoperte archeologiche nel riminese*, Pazzini Editore, Verucchio 1997.

FARELLO PAOLA, *Reperti faunistici del Verucchio (RN), scavo 1993*. In *Archeologia dell'Emilia Romagna*, I, All'insegna del Giglio Editore, Firenze, 1997.

GENTILI GINO VINICIO, *Il problema del Villanoviano sull' adriatico*, in *Introduzione alle Antichità Adriatiche*, in *Atti del I Convegno di Studi sulle Antichità Adriatiche, Chieti, Francavilla al mare, 1971*, Pisa, 1975.

GENTILI GINO VINICIO, *Il villanoviano della Romagna orientale con epicentro Verucchio*, in *Romagna Protostorica*, in *Atti del Convegno S. Giovanni in Galilea 1985*, Grafica Adria Editore, Viserba di Rimini, 1987.

GENTILI GINO VINICIO, *Il villanoviano verucchiese nella Romagna orientale ed il sepolcreto Moroni*, in *Studi e Documenti di Archeologia*, Arti grafiche Ramberti 1985.

GENTILI GINO VINICIO, *L'età del Ferro a Verucchio: cronologia degli scavi e scoperte ed evoluzione della letteratura archeologica*, in *Studi e Documenti di Archeologia*, II, Nuova Alfa Editore, Bologna, 1986.

GENTILI GINO VINICIO, *Verucchio*, in *La formazione della città in Emilia Romagna. Verucchio*, Catalogo della Mostra a cura di Bermond Montanari Giovanna, Bologna, Nuova Alfa Editore, Bologna 1987, pp. 207-219.

GENTILI GINO VINICIO, *Verucchio e Novilara: scambi culturali*, in *La civiltà picena nelle Marche*, Studi in onore di G. Annibaldi, Atti del Convegno Ancona 1988, Ripatransone (AP), Gianni Maroni Editore 1992.

GENTILI GINO VINICIO, *Verucchio villanoviana. Le tombe del sepolcreto in località Le Pegge e della necropoli al piede della rocca Malatestiana*, Bretschneider Giorgio Editore, Roma, 2003.

NEGRONI CATACCIO NICOLA, GUARRESCHI GIAMPIERO, *Il problema dell'ambra nella protostoria italiana: metodo sperimentale per la determinazione della provenienza*, in *"Studi Etruschi"*, XXXVII, Edizioni Olschki, Firenze, 1970.

PALLOTTINO MASSIMO, *Riflessioni sul concetto di Villanoviano*, in *Miscellanea Archeologica, TobiasDohrn dedicato*, Bretschneider Giorgio Editore, Roma, 1982, p.70.

PANICHELLI SIMONA, *Sepolture bolognesi nel VIII sec. A.C.*, in *Miscellanea Protostorica*, a cura di CARANCINI GIAN LUIGI, Bretschneider Giorgio Editore, Roma, 1990, pp. 187-408.

PECCI ALFONSO, *Cenni sui sepolcri della prima epoca del ferro scoperti a Verucchio*, Tipografia Istituto Fanciulli Poveri, Gatteo(RN), 1893.

PECCI GIUSEPPE, *La Collegiata di Verucchio: con vari cenni storici su varie chiese ed opere d'arte*, Tipografia Garattoni, Rimini, 1930.

PECCI GIUSEPPE, *Intorno alla preistoria Verucchiese*, in *Libertas perpetua (Museum)*, II, Arti grafiche Della Balda, San Marino, 1936.

- PECCI GIUSEPPE, *Verucchio e la sua Rocca, Guida storico Turistica*. Pazzini Editore, Verucchio, 1962.
- PERONI RENATO, *Protostoria dell'Italia continentale, Popoli e civiltà dell'Italia antica*, 9, Spazio Tre Editore, Roma, 1989.
- PERONI RENATO, *Villanoviano a Fermo?*, in *La civiltà picena nelle Marche. Atti del Convegno Ancona 1988*, Ripatransone (AP), Gianni Maroni Editore, 1992.
- PERONI RENATO, *Introduzione alla protostoria italiana*, Laterza Editore, Bari, 1994.
- RAVARA MONTEBELLI CRISTINA, *Un bronzetto di Venere da Villa Verucchio*, in *Studi romagnoli XIII*, Stilgraf Editore, Cesena, 2006.
- RIDGWAY DAVID, *L'alba della Magna Grecia*, Longanesi Editore, Milano 1984, p.143.
- STACCHINI AUGUSTO, *La civiltà di Verucchio*, La Pieve Editore, Verucchio, 1994.
- VON ELES PATRIZIA [a cura di], *Guerriero e Sacerdote: Autorità nell'età del ferro a Verucchio, la tomba del trono*. Edizioni All'insegna del Giglio, Firenze, 2002.
- VON ELES PATRIZIA, FORTE MAURIZIO [a cura di], *Il dono delle Eliadi: Ambre eoreficerie dei principi etruschi di Verucchio*, catalogo della mostra tenutasi a Verucchio, Arti grafiche Ramberti, Rimini, 1994.
- VON ELES PATRIZIA [a cura di], *Museo Civico Archeologico, Verucchio, Seconda edizione Riveduta e aggiornata*, Sistema dei Musei della Provincia di Rimini, Rimini, 2005.
- VON ELES PATRIZIA [a cura di], *Le ore e i giorni delle donne, Dalla quotidianità alla sacralità tra VIII e VII sec a.C.*, Catalogo della Mostra Museo Civico Archeologico di Verucchio 14 giugno 2007 – 6 gennaio 2008, Pazzini Editore, Verucchio, 2007.
- TAMBURINI-MÜLLER MARIA ELEONORA, *La necropoli Campo del Tesoro-Lavatoio di Verucchio(Rn), con un'appendice di C. MorigiGovi e A. Dore.*, Comune di Bologna, Bologna, 2006.
- TORELLI MARIO, *"Domiseda, lanificata, univora". Il Trono di Verucchio e il ruolo e l'immagine della donna tra arcaismo e repubblica*, in *Il Rango, il rito e l'immagine: Alle origini della rappresentazione storica romana*, Mondadori Electa Editore, Milano, 1997, pp. 52-58.
- TOSI ALESSANDRO, *Relazione degli scavi eseguiti in un sepolcreto tipo Villanova a Verucchio*, Comune di Rimini, Rimini, 1894.
- TOSI ALESSANDRO, *Di alcune tipo Villanova scoperte a Verucchio*, Comune di Rimini, Rimini 1896.
- ZUFFA MARIO, *Osservazioni sull'arte villanoviana e protofelsinea*, in *Cisalpinia*, Milano, 1959, pp.247-262.

ZUFFA MARIO, *Scoperte e prospettive di protostoria nel Riminese*, in *Preistoria dell'Emilia Romagna, II*, Bologna, 1963, pp. 88-92.

ZUFFA MARIO, *Scritti di Archeologia*, Bretschneider Giorgio Editore, Roma, 1982, pp.151-152.

I PARCHI ARCHEOLOGICI

ASTON MICHAEL, *Interpreting the Landscape: Landscape Archaeology and Local History*, Routledge New York e Londra, 1985.

BARTH FRITZ ECKART, CARDARELLI ANDREA, LOBISSER WOLFGANG, SCHÖBEL GUNTER, // *progetto Archeolive. Parchi archeologici della protostoria europea* in BELLINTANI PAOLO, MOSER LUISA [a cura di], *Archeologie sperimentali. Metodologie ed esperienze tra verifica, riproduzione, comunicazione e simulazione. Atti del convegno Comano Terme - Fiavè(Trento - Italia) 13-15 settembre 2001*, Provincia autonoma di Trento Ufficio Beni Archeologici, Trento 2003, pp. 129-144.

BENINI SIMONE, *Tutela dei beni culturali e istituzione dei Parchi Archeologici*, in LENZI FIAMMA [a cura di], *Archeologia e Ambiente: atti del convegno internazionale, Ferrara Fiere, 3-4 aprile 1998*, ABACO Editore per l'Istituto per i beni artistici culturali e naturali della Regione Emilia-Romagna, Forlì, 1999.

BELLINTANI PAOLO, MOSER LUISA [a cura di], *Archeologie sperimentali. Metodologie ed esperienze tra verifica, riproduzione, comunicazione e simulazione. Atti del convegno Comano Terme - Fiavè(Trento - Italia) 13-15 settembre 2001*, Provincia autonoma di Trento Ufficio Beni Archeologici, Trento 2003.

CARDARELLI ANDREA, *Parco Archeologico e Museo all'aperto della Terramara di Montale*, Nuovagrafica in collaborazione con liveARCHproject, Carpi (MO), 2009.

COLES JOHN, *Archeologia sperimentale*, Longaresi Editore, Milano, 1981.

COMIS LAURA, *I Musei Archeologici all'aperto in Europa e in Italia*, in PITTINI SANDRO [a cura di], *Museografia per l'architettura. Progetti per il sito di Domagnano, Architettura 36*, Clueb Editore, Forlì, 2009, pp. 16-21.

KAPLAN FLORA EDOUWAYE S. [a cura di], *Museums and the Making of "Ourselves": The Role of Objects in National Identity*, Printer Pub Ltd, London, 1994.

LENZI FIAMMA [a cura di], *Archeologia e Ambiente: atti del convegno internazionale, Ferrara Fiere, 3-4 aprile 1998*, ABACO Editore per l'Istituto per i beni artistici culturali e naturali della Regione Emilia-Romagna, Forlì, 1999.

LUMLEY ROBERT, *L'industria del museo. Nuovi contenuti, gestione, consumo di massa*, Edizioni Costa e Nolan, Genova, 1989.

MALNATI LUIGI, MANFREDI VALERIO, *Gli Etruschi in Val Padana*, Il Saggiatore Editore, Milano, 1991.

MARIANNI ARIODANTE, *Cenni biografici degli uomini illustri di Verucchio*, Albertini & C. Editore, Rimini, 1875.

MERRIMAN NICK [a cura di], *Making Early Histories in Museums*, Leicester University Press, London, 1999.

MILLER NAOMI F. e GLEASON KATHRYN L., *The Archaeology of Garden and Field*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia, 1994;

MÜLLER-SCHEESSEL NILS, *Fair Prehistory: archaeological exhibits at French Expositions, Antiquity 75 Universelles*, Romisch-Germanische Kommission des Deutschen Archaologischen Instituts, Palmengartenstra, Francoforte, 2001, pp. 391-401.

PELILLO ALESSIA [a cura di], *Guida ai Musei Archeologici all'aperto in Europa*, Nuovagrafica in collaborazione con *liveARCH*project, Carpi (MO), 2009.

PITTINI SANDRO [a cura di], *Museografia per l'architettura, Progetti per il sito di Domagnano, Architettura 36*, Clueb Editore, Forlì, 2009.

PULINI ILARIA [a cura di], *Guida al Parco archeologico e Museo all'aperto Terramara di Montale*, Comune di Modena Museo Civico Archeologico Etnologico, Modena, 2004.

STONE PETER e PLANEL PHILLIPE [a cura di], *The Constructed past. Experimental archaeology, education and the public*, Routledge: One World Archaeology Series, London, 1999.

STONE PETER e MOLYNEAUX BRIAN [a cura di], *The Presented past. Heritage, Museums and Educations*, Routledge: One World Archaeology Series, London, 1994.

ZIFFERERO ANDREA, *Archeologia sperimentale e parchi archeologici*, in BELLINTANIPAOLO, MOSER LUISA [a cura di], *Archeologie sperimentali. Metodologie ed esperienze tra verifica, riproduzione, comunicazione e simulazione, Atti del convegno Comano Terme - Fivè (Trento - Italia) 13-15 settembre 2001*, Provincia autonoma di Trento Ufficio Beni Archeologici, Trento 2003, pp. 49-76.

ZIFFERERO ANDREA, FRANCOVICH RICCARDO [a cura di], *Musei e parchi archeologici*, Firenze, All'insegna del Giglio Editore, 1999.

IL MUSEO

AA.VV., *Nuovo allestimento italiano*, Lybra, Milano, 1997.

ARGAN CARLO GIULIO, *La Galleria di Palazzo Bianco*, in «Metron», 1951, n. 45, pp. 25–28.

ARGAN CARLO GIULIO, *Problemi di museografia*, in «Casabella-continuità», n. 207, settembre-ottobre 1955, p. 64; ora in BASSO PERESSUT LUCA, *Il museo moderno: architettura e museografia da Auguste Perret a Louis I. Kahn*, Lybra Immagine, Milano, 2005, p. 207.

ATELIER BRÜCKNER, *Scenography, Atelier Brückner 2002-2010: Make Spaces Talk*, Avedition Editore, Stuttgart, Germany, 2010.

BASSO PERESSUT LUCA, *I luoghi del museo: tipo e forma fra tradizione e innovazione*, Editori riuniti, Roma, 1985.

BASSO PERESSUT LUCA, *Musei - Architetture 1990-2000*, Federico Motta, Milano, 1999.

BASSO PERESSUT LUCA, *Il museo moderno: architettura e museografia da Auguste Perret a Louis I. Kahn*, Lybra Immagine, Milano, 2005.

BELTRAMINI GUIDO e ZANNIER ITALO [a cura di], *Carlo Scarpa. Atlante delle architetture*, Marsilio Editori, Venezia, 2006.

CLAIR JEAN, *Critica della modernità*, Allemandi Editore, Torino, 1985, pp. 16–17.

CRESTI CARLO, *Museologia e Museografia, Teoria e prassi*, Angelo Pontecorboli Editore, Firenze, 2006.

DAL CO FRANCESCO, MAZZARIOL GIUSEPPE, *Carlo Scarpa 1906-1978*, Electa, Milano, 1984.

FRASCARI MARCO, *Carlo Scarpa in Magna Grecia. The Abatellis Palace in Palermo*, in «AA FILES», 9, 1985, pp. 3–9.

FUMAROLI MARCO, *Lo stato culturale. Una religione moderna*, Adelphi Editore, Milano, 1993, pp. 242–243.

HUBER ANTONELLA, *Il museo italiano*, Edizioni Lybra immagine, Milano, 1997.

LUGLI ADALGISA, *Museologia*, Jaca Book, Milano, 2001.

MAGAGNATOLICISCO, *Il Museo di Castelvecchio e la continuità dei criteri museologici*, in REZZONICO GIOVANNA, *I Musei oggi*, Electa, Milano, 1986, pp. 112–129.

MAGAGNATOLICISCO, *Il Museo di Castelvecchio*, in DAL CO FRANCESCO, MAZZARIOLGIUSEPPE [a cura di], *Carlo Scarpa 1906-1978*, Electa, Milano, 1984, pp. 159,163.

MARCENARO CATERINA, *Introduzione al catalogo provvisorio della Galleria di Palazzo Banco*, a cura della direzione delle Belle arti, Genova, 1950 p.3.

MARCENARO CATERINA, *The museum concept and the rearrangement of the Palazzo Bianco, Genova*, in Museum, Vol. VII, January/December 1954 n.4, p.10.

MARCENARO CATERINA, *Una fonte barocca per l'architettura organica: Il Palazzo Rosso di Genova*, in *Paragone*, n.139, luglio 1961, pp. 24-49.

MOLINSPATRICIA, Mansilla + Tuñónarquitectos dal 1992, Electa, Milano, 2007.

MORELLO PAOLO, *Carlo Scarpa, l'allestimento della Galleria di palazzo Abatellis, 1953-54*, in «Domus», 708, settembre 1989.

NUVOLARI FRANCESCO, PAVAN VINCENZO, *Archeologia, Museo, Architettura*, Verona, Arsenale Editrice, 1987.

RUSSOLIFRANCO, *Il museo nella società. Analisi proposte interventi 1952-1977*, Feltrinelli, Milano, 1981.

PEVSNER NIKOLAUS, *Storia e caratteri degli edifici*, Palombi, Roma, 1986.

PIVA ANTONIO, *Musei in trasformazione*, Mazzotta, Milano, 1991.

POLANO SERGIO, *Frammenti siciliani, Carlo Scarpa e Palazzo Abatellis a Palermo*, in «Lotus International», 53, 1987, pp.109-128.

ROSA PAOLA, CIRIFINO FABIO, *Immagini vive, Studio Azzurro*, Electa Editore, Milano, 2005.

SZAMBIEN WERNER., *Il Museo di Architettura*, CLUEB, Bologna 1996.

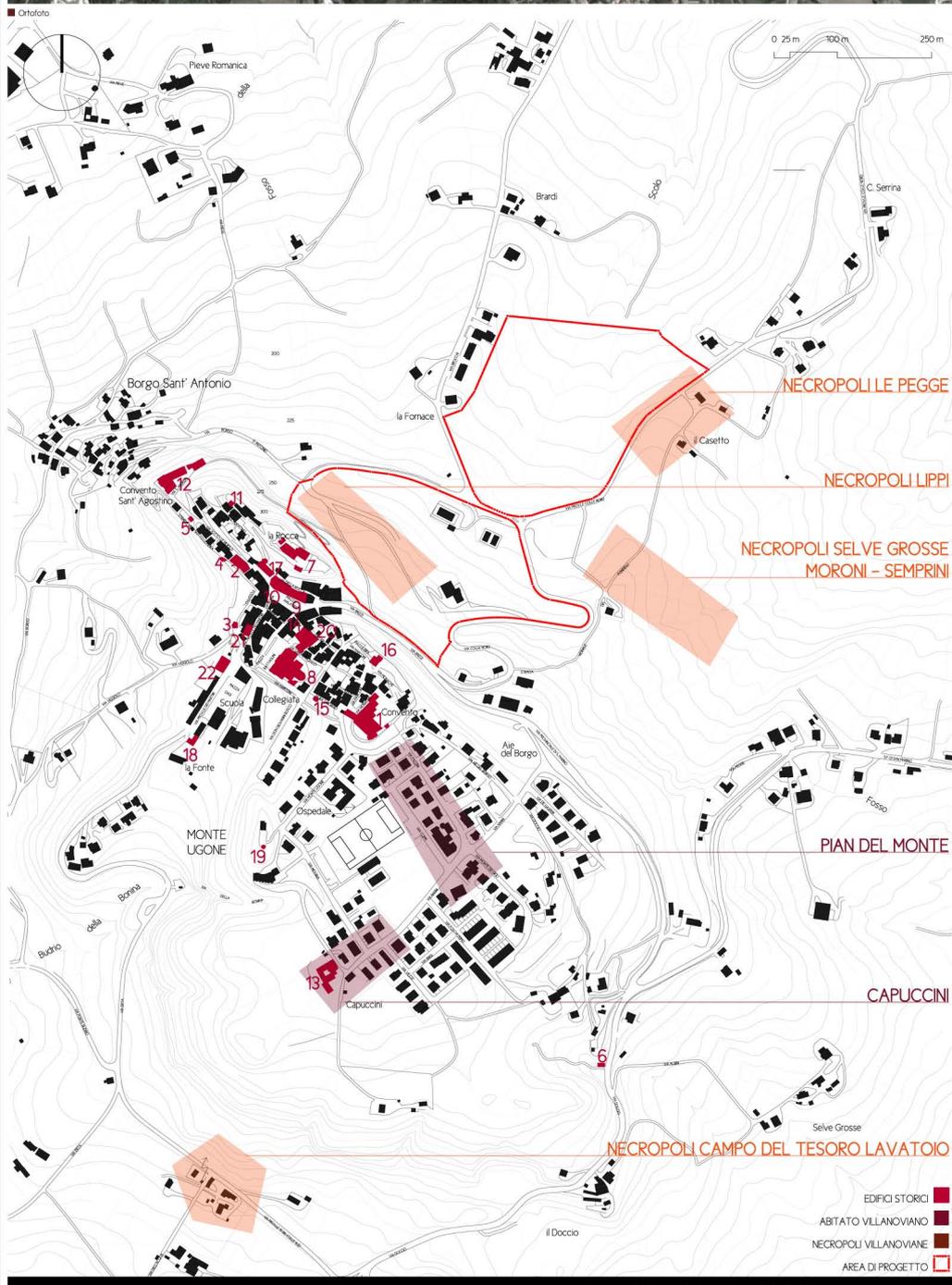
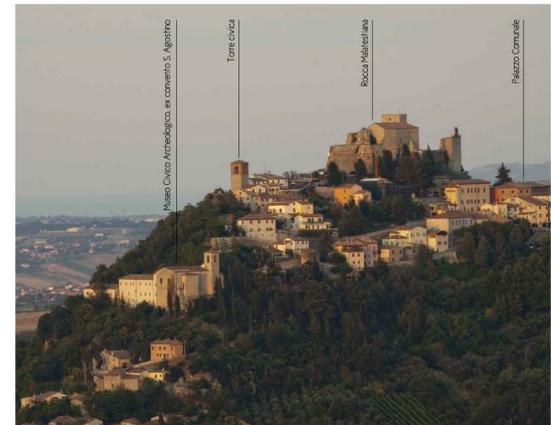
RUGGIERI TRICOLI MARIA CLARA, *Luoghi, storie, musei. Percorsi e prospettive dei musei del luogo nell'epoca della globalizzazione*, Dario Flaccovio Editore, Palermo, 2005.

VERCELLONI VIRGILIO, *Museo e comunicazione culturale*, Jaka Book, Milano, 1994.

VIGNI GIORGIO, *Ricordo di un lavoro con Scarpa. La sistemazione della Galleria Nazionale della Sicilia a Palermo*, in «Bollettino d'arte», XL, 1954, pp. 185-190.

YATES FRANCES AMELIA, *L'arte della memoria*, Einaudi, Torino, 1996.

ZUMTHORPETER, *ArchitekturDenken*, Basel-Boston-Berlin, Birkhäuser, 1999, ed. It. *Pensare architettura*, Milano, Electa, 2004.



Rocca malatestiana, ripresa dal Belvedere del Passerello. Convento di S. Agostino, attuale sede del Museo Civico Archeologico di Verucchio.

INQUADRAMENTO TERRITORIALE

Verucchio è un piccolo comune della provincia di Rimini che conta, ad oggi, circa 10.000 abitanti. Il suo nome probabilmente deriva dalla parola latina "Venucius" che significa altura o colle. Il paese è situato ad est del fiume Marecchia e si erge su speroni rocciosi denominati Sasso e Pian del Monte. La cartografia cosiddetta "politica" lo vede confinare a sud con la Repubblica di San Marino e la regione del Montefeltro (San Leo). A nord con la città di Rimini, ad ovest con Torrena e ad est ancora con San Marino.

CENNI STORICI

Il territorio di tutta la vallata, nonché quello di Verucchio, è stato da sempre caratterizzato e segnato dalla presenza del fiume Marecchia, letteralmente "piccolo mare", che per secoli fu navigabile.

Uno dei periodi di maggiore splendore per Verucchio, dopo l'epoca villanoviana, fu sicuramente il medioevo, che vide culla dei Malatesta.

Il centro storico del paese ha mantenuto praticamente intatte le caratteristiche borgate medioevali. Di particolare rilevanza sono le modifiche di epoca ottocentesca che hanno visto l'ampiamento della piazza centrale, come oggi la vediamo, e l'edificazione dei palazzi signorili che la delimitano.

Nel corso del Novecento, nella maggior parte dei casi, sono stati effettuati dei restauri conservativi di ciò che la Seconda Guerra Mondiale o il tempo avevano distrutto o danneggiato.

I VILLANOVIANI A VERUCCHIO

Le testimonianze villanoviane a Verucchio coprono un vasto arco temporale, che va dal IX secolo alla metà del VI secolo a.C. La posizione privilegiata, all'imbocco della valle del Marecchia e sulle rotte commerciali più importanti, ha favorito indubbiamente l'espansione di Verucchio, che divenne uno dei centri villanoviani di maggiore importanza. Basilare per l'economia della città era l'artigianato e in maniera particolare la lavorazione del legno, dei metalli e della prestigiosa ambra proveniente dai Balcani.

I primi ritrovamenti del villaggio villanoviano sono stati effettuati nella seconda metà dell'800, poco dopo le scoperte dei reperti di Villanova di Bologna da parte dei Gozzadini. Le tracce dei primi villaggi abitati sono riconducibili alla zona denominata Pian del Monte della Baldissera, nel Piano dove ora sorge la rocca medioevale e nelle località di Doccia e Buvalto. Verucchio vide una forte espansione culturale e politica fino al VII secolo a.C., dopodiché si passò ad un periodo di decadenza e di crisi.

LE NECROPOLI VERUCCHESI

Le necropoli costituiscono la maggiore fonte di dati e conoscenze sulla comunità villanoviana a Verucchio. Le testimonianze finora pervenute, relative agli insediamenti, sono estremamente limitate. Al contrario sono numerosissime le sepolture giunte fino ai giorni nostri, che permettono di delineare un quadro chiaro e importante per comprendere e studiare questa fiorente civiltà. Le condizioni climatiche e la particolare composizione del suolo hanno permesso una straordinaria conservazione degli oggetti di materia organica (legno, tessuti, vimini...). Sono giunti fino a noi mobili, abiti, accessori di uso quotidiano ed addirittura resti di cibo. La straordinaria qualità e la quantità dei reperti ha reso possibile indagare e studiare la vita di un popolo così antico.

EDIFICI STORICI

- 1 - Rocca di Passerello, poi Convento e Chiesa delle suore di Santa Chiara
- 2 - Pinacoteca
- 3 - Mura difensive, 1° livello
- 4 - Mura difensive, 2° livello
- 5 - Mura difensive, 3° livello
- 6 - Cella votiva del Doccia
- 7 - Rocca Malatestiana detta "Rocca del Sasso"
- 8 - Chiesa della Collegiata
- 9 - Palazzo Comunale, ex Palazzo Ripa
- 10 - Palazzo Comunale, ex scuola
- 11 - Torre Civica
- 12 - Museo Civico Archeologico, Chiesa S. Agostino e Convento
- 13 - Convento dei Capuccini e Chiesa di S. Giorgio
- 14 - Chiesa e Oratorio del Suffraggio
- 15 - Mura difensive, Torrenchio via Mura S. Giorgio
- 16 - Mura difensive
- 17 - Torrioncino della Porta
- 18 - Fonte romana
- 19 - Torre di avvistamento Monte Ugione
- 20 - Teatro Parrocchiale Marconi
- 21 - Palazzo Fiorani
- 22 - Palazzo Pecci



Tre reperti di grande valore rinvenuti nelle necropoli villanoviane di Verucchio.

Isaura, città dai mille pozzi, si presume sporga sopra un profondo lago sotterraneo. Dappertutto dove gli abitanti scavando nella terra lunghi buchi verticali sono riusciti a tirar su dell'acqua, fin là e non oltre si è estesa la città: il suo perimetro verdeggianti ripete quello delle rive buie del lago sepolto, un paesaggio invisibile condiziona quello visibile, tutto che si muove al sole è spirito dall'onda che batte chiusa sotto il cielo calcareo della roccia.

ITALO CALVINO. *Le Città invisibili*. Arnoldo Mondadori, Milano 2003, p. 20.

In poche righe Italo Calvino si restituisce una splendida metafora di architettura influenzata dal paesaggio naturale. L'esposizione della città Isaura risulta determinata dalla presenza del lago sotterraneo. Nel nostro caso il paesaggio invisibile che condiziona quello visibile è rappresentato dalle più di trecento tombe della necropoli Lippi.

La posizione delle tombe, nuovamente interrate dopo le necessarie indagini, è ora individuabile nella cartina elaborata, tramite tecnologia GIS, durante le ultime campagne di scavo. Il valore archeologico dell'area ha determinato naturalmente l'ubicazione del nuovo Museo Archeologico di Verucchio, scelta dopo un'attenta e rigorosa analisi del contesto.

Il progetto è stato influenzato anche dalla splendida cornice naturale in cui è inserito. Il luogo scelto, per la realizzazione del polo museale, porta a confrontarsi con un ambiente di incredibile forza espressiva e di grande importanza paesaggistica.

L'edificio si caratterizza non solo per l'equilibrio con cui convive con l'ambiente naturale ma anche per il dialogo che instaura con il tessuto urbano. La costruzione si compone di piani e volumi sovrapposti che, adattandosi alla conformazione del terreno, si inseriscono progressivamente nel versante del monte. Il confine fra vegetazione e costruito si fa in alcune parti impercettibile e il volume dell'edificio si trasforma progressivamente in segno territoriale.

IMATERIALI

I materiali che compongono il nuovo MAV sono legati alla tradizione del luogo. L'elemento dominante è la pietra di fiume del Marecchia. Si stabilisce così un legame con lo sperone roccioso retrostante e con le antiche abitazioni rurali del luogo. La memoria storica si sposa anche con le nuove tecniche costruttive: la pietra calcarea infatti costituisce la pelle superficiale di una struttura portante in cemento armato. In poche occasioni emerge il cemento a vista, trattato con una finitura che lo rende simile a una pietra chiara. Questo singolare uso caratterizza le parti con un valenza specifica. Ingresso del museo, il coronamento delle forme, l'accesso all'atrium e i tre corpi aggettanti, che si stagiano dal resto dell'edificio quasi a volersi proiettare sulla vallata sottostante.

IPERCORSI

Lo scopo è quello di realizzare un sistema perfettamente correlato fra l'attuale assetto del luogo e quello futuro, che ci si propone di raggiungere. Come prima cosa è stato recuperato il sedime della vecchia provinciale nord, chiusa in seguito agli scavi del 2005, attraverso il quale si giungerà al nuovo MAV.

L'intervento rappresenta anche l'occasione per connettere maggiormente il centro urbano con lo spazio del parco pubblico già esistente, e con il nuovo polo museale. Attraverso alcuni interventi significativi, come la costruzione di parcheggi e di una nuova area, si vuole creare un'importante area collettiva parte integrante del tessuto urbano, sfruttabile non solo dai visitatori o dagli addetti ai lavori ma soprattutto dai cittadini verucchiesi.

I percorsi personali esterni al museo contribuiscono a creare una promenade architeturale che si articola su vari livelli ed altezze, per culminare in piazza Nove Martiri, dove si gode di una vista panoramica l'intera vallata e la riviera adriatica.

Il percorso interno si distingue per le grandi vetrate sul lato della vallata e per le aperture più piccole che riguardano scorzi significativi dell'abitato verucchiese. Il centro storico del paese diventa parte dell'edificio, allacciando una relazione simbolica con la sua stessa memoria.

PARCO ARCHEOLOGICO

LA CITTÀ DEI MORTI

Ai piedi del nuovo museo, esattamente nell'area in cui è stata rinvenuta la necropoli Lippi, si svilupperà la Città dei Morti. Ciascuna sepoltura ritrovata, oltre ad essere accompagnata da un esattivo apparato informativo, verrà segnalata nella sua posizione originale mediante la ricostruzione di un segna-colo in pietra che richiami a memoria quelli utilizzati in epoca villanoviana. La necropoli Lippi, grazie al posizionamento di una serie di luci a led in corrispondenza di ogni tomba, sarà visibile anche di notte, creando un'atmosfera suggestiva.

LA CITTÀ DEI VIVI

La Città dei Vivi occuperà la porzione più vasta del parco e al suo interno verrà ricostruito un villaggio villanoviano in tutti i suoi aspetti più caratteristici.

IL VILLAGGIO

Il gruppo di abitazioni sarà ricostruito nel modo più fedele possibile, basandosi sui dati di scavo e le fonti iconografiche. Grazie a quest'ultima è stato possibile desumere la forma e l'aspetto esterno delle capanne, mentre il loro sviluppo in pianta è stato ricavato dalle rovine e dai resti delle fondazioni ritrovate a Verucchio.

All'interno di alcune abitazioni sarà ricreato un ambiente familiare con la ricostruzione di arredi, del focolare e di tutti gli oggetti della vita quotidiana. In altre capanne saranno ricreate delle vere e proprie "botteghe", come quella del vasaio o del fabbro. Saranno ricostruite anche le fattorie, con stalle e ricetti dove venivano allevati gli animali. Nei campi saranno coltivate le colture tipiche dell'epoca.

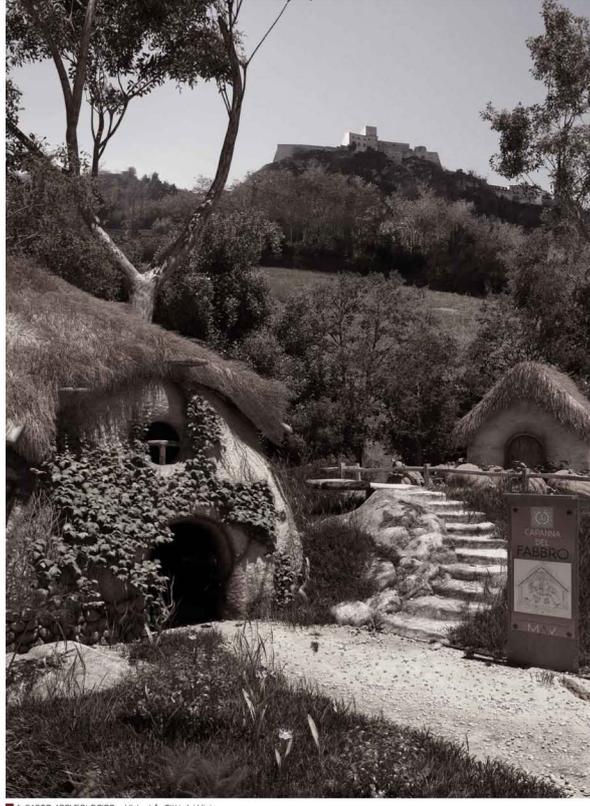
I prodotti delle fattorie didattiche saranno poi acquistabili nel punto vendita situato nella piazza Nove Martiri, concorrendo così all'autofinanziamento del polo.

LIVING HISTORY E ARCHEOLOGIA SPERIMENTALE

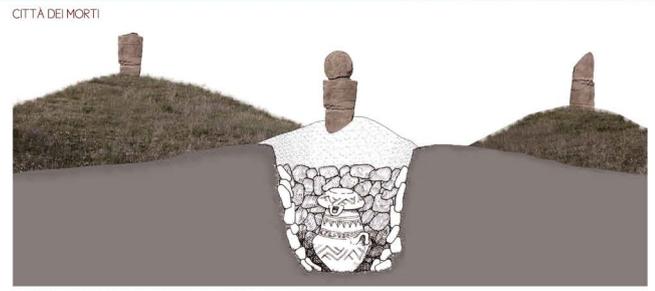
Nel parco archeologico verranno portate avanti nuove formule didattiche quali il re-enactment o il living history.

Sarà formato personale qualificato che eseguirà dimostrazioni riguardanti le tecniche antiche e rievocazioni storiche di usanze e tradizioni. I visitatori, con l'assistenza del personale, potranno partecipare attivamente a diverse attività manuali, fra cui la realizzazione di vasielle.

In particolari occasioni saranno organizzate manifestazioni in cui verranno messe in scena rappresentazioni in costume di determinati avvenimenti storici e delle attività tipiche della vita nell'età del ferro.

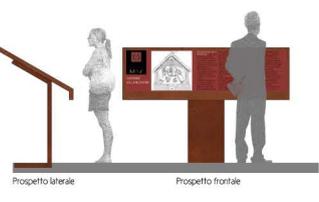


IL PARCO ARCHEOLOGICO - Vista della Città dei Vivi



TOTEM INFORMATIVI

TOTEM BASSI ESTERNI

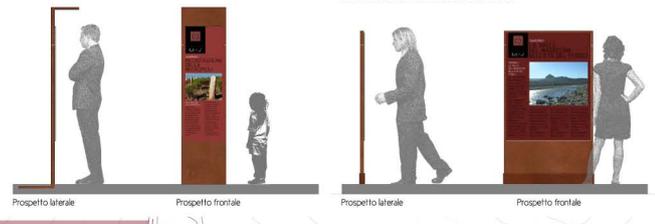


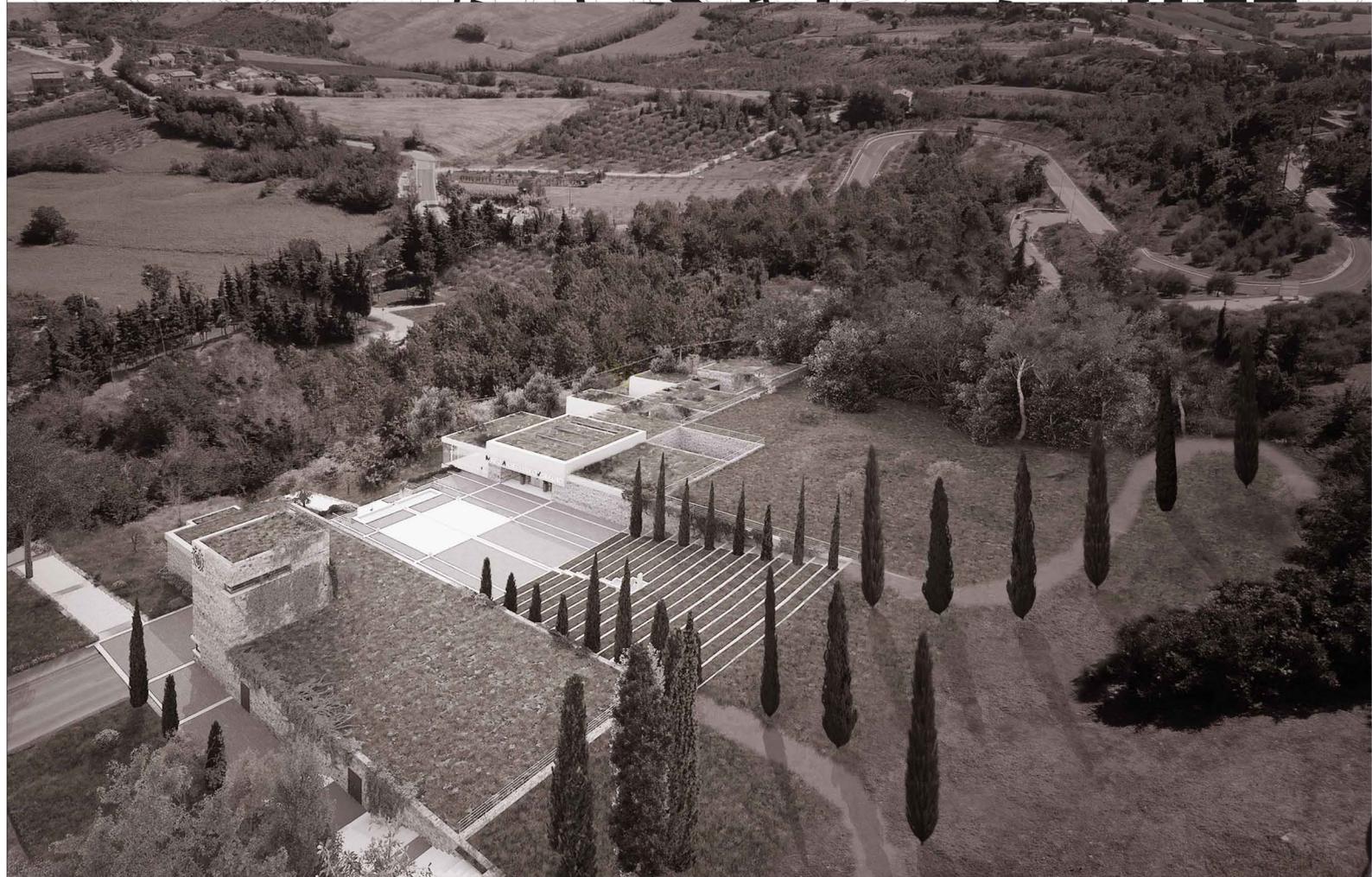
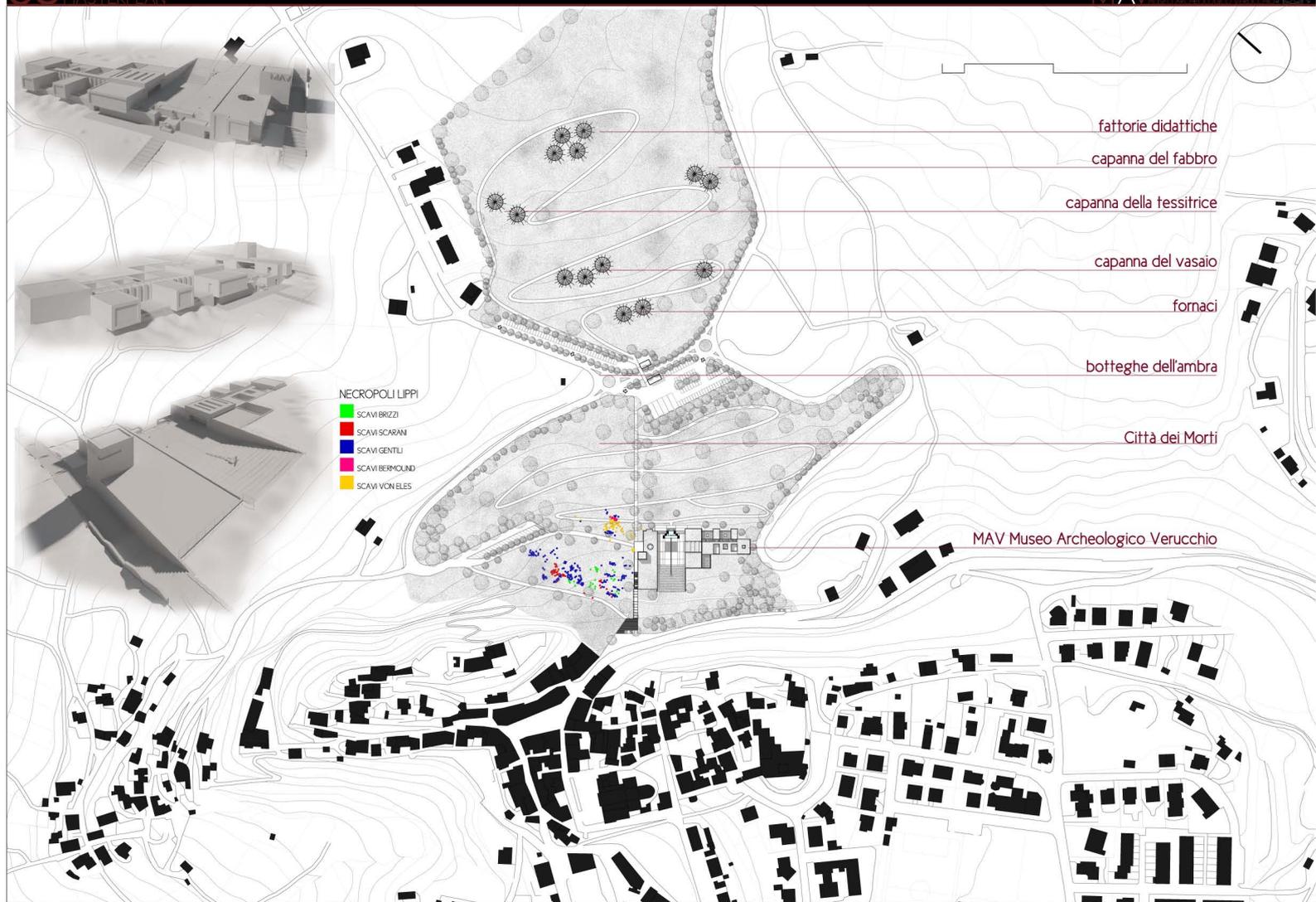
SMARTPHONE, TABLET E LA TECNOLOGIA NFC



TOTEM ALTI PER ESTERNI

POSTAZIONI TOUCH SCREEN PER INTERNI



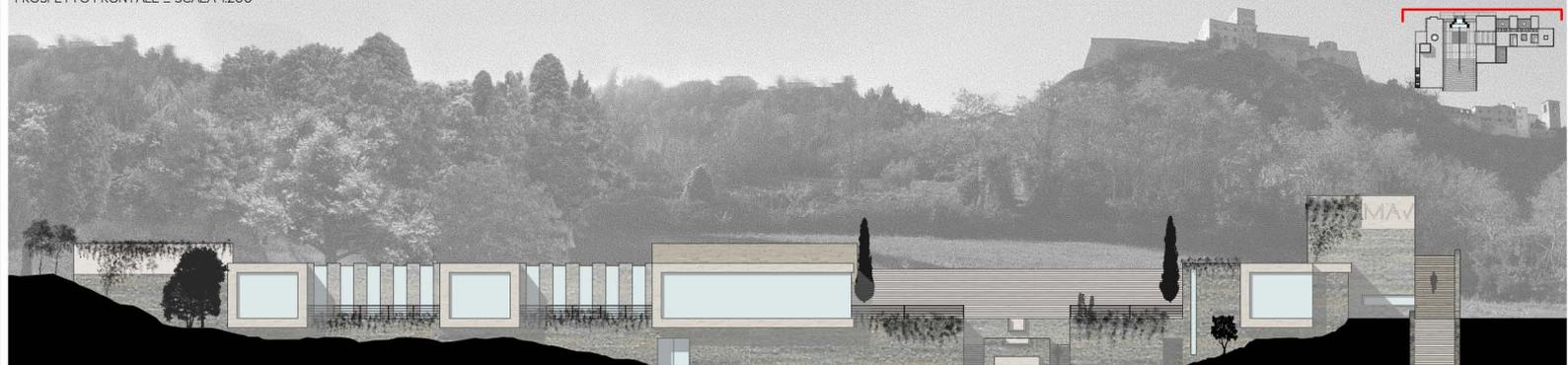




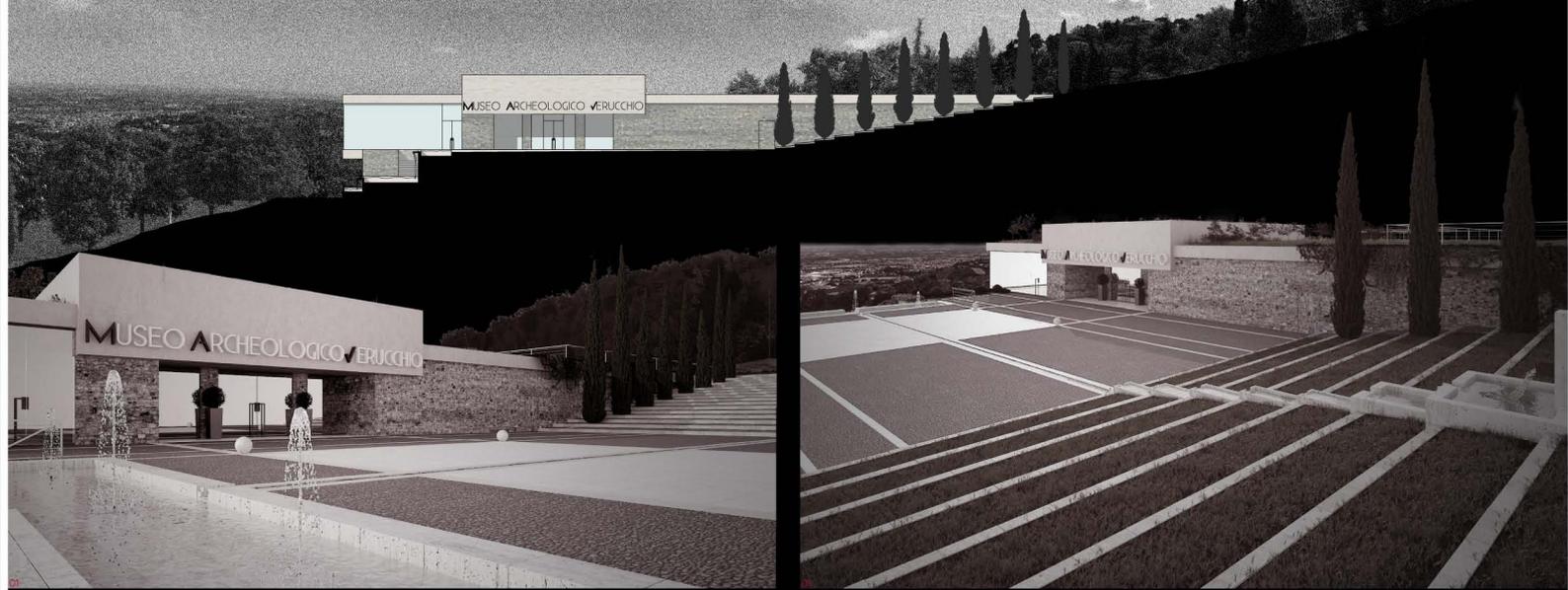
ATTACCHI A TERRA _ SCALA 1:500



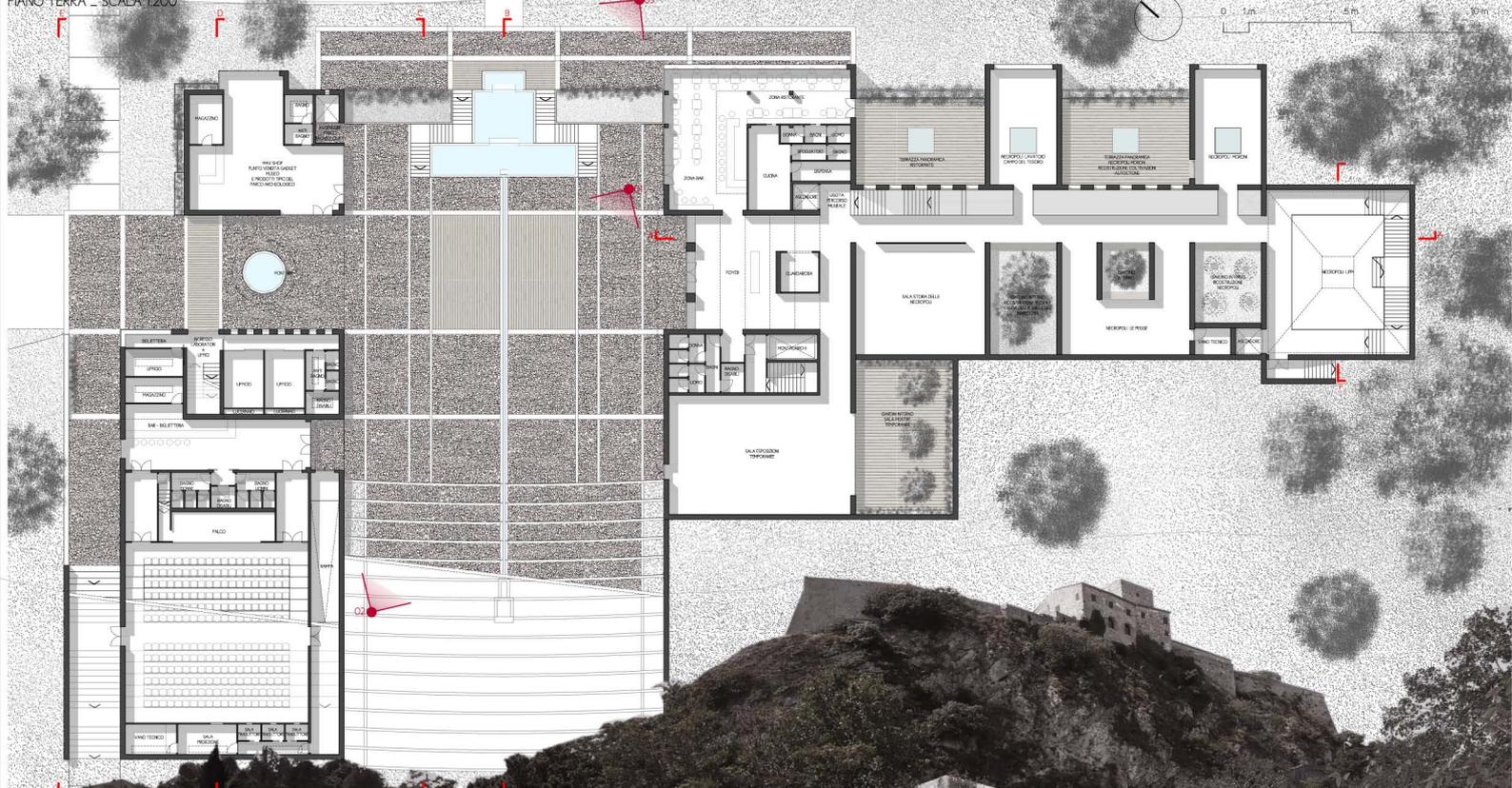
PROSPETTO FRONTALE _ SCALA 1:200

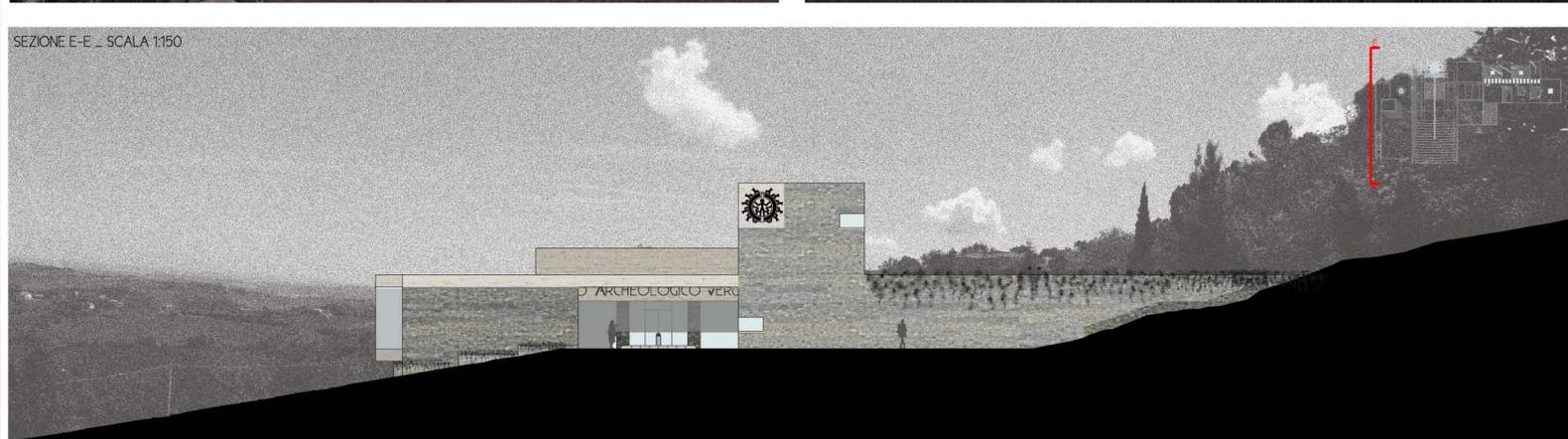


SEZIONE B-B - SCALA 1:200



PIANO TERRA - SCALA 1:200







01 - Ingresso del Mav con vista del Foyer

IL PERCORSO ESPOSITIVO

Un portale nella hall, posto alle spalle del foyer, segna l'ingresso allo spazio museale. Varcata questa soglia ci si trova a percorrere un ballatoio che funge da elemento distributivo. Mediante questo corridoio a sbalzo sul piano inferiore, il visitatore viene condotto lungo la successione delle varie sale tematiche e dei giardini didattici che compongono l'itinerario museologico. Gli scorci esterni del panorama accompagnano il pubblico per tutto il percorso. Una serie di grandi finestre panoramiche scandiscono lo spazio architettonico e permettono di illuminare anche il corridoio del piano inferiore, posto esattamente al di sotto del ballatoio. Grazie alle ampie aperture, viene allacciato un legame visivo con l'ambiente esterno che caratterizza l'intero itinerario espositivo del piano terra.

Il percorso inizia con una sala che introduce alla storia dei villanoviani a Verucchio e alla cronologia degli scavi archeologici che si sono susseguiti nel corso degli anni. Dopo questa necessaria premessa alla storia locale, il cammino didattico si sviluppa attraverso un orientamento topografico, proponendo una selezione di comodi provenienti dalle quattro necropoli finora rinvenute. Si parte dalla necropoli del Campo del Tesoro-Lavafiori(SALAG3), che ha restituito corredi del periodo più antico. Si passa poi alle necropoli Le Pieggette(SALAG4) e Morani(SALAG5), più modeste per quantità di tombe recuperate ma non per le informazioni sui corredi e sui rituali. Maggiore risalto viene dato alla necropoli Lippi(SALAG6) sia per la sua estensione e concentrazione di sepolture, che per la sua centralità nel sistema del villaggio protostorico. Senza dimenticare che si tratta del sepolcro che ha restituito dati aggiornati ed anche corredi più spettacolari.



MUSEO - Pianta piano terra - SCALA 1:300

LA SALA DELLE MOSTRE TEMPORANEE

È un fatto convalidato e statisticamente riconosciuto, che negli ultimi anni, il fenomeno delle "mostre evento" abbia riscosso un enorme successo. Il Trend culturale e turistico ha portato ad una diffusione capillare delle mostre temporanee che spesso vengono utilizzate come vero e proprio strumento di richiamo pubblicitario. I grandi musei, con le loro esposizioni permanenti, subiscono inevitabilmente gli alti e bassi dell'economia. Al contrario, le mostre temporanee, spesso organizzate con oggetti provenienti da prestiti di altri musei, attirano sempre un numero considerevole di pubblico, contribuendo in maniera consistente al sostentamento finanziario del museo stesso.

Come già enunciato in precedenza, i musei devono confrontarsi quotidianamente con il loro ruolo sociale e istituzionale all'interno della società. Essi devono rispondere dell'interesse pubblico verso temi di attualità e diffondere una conoscenza sempre più vasta, che si confronti con ambiti differenti. A tale proposito, un museo moderno deve essere in grado di organizzare nuove esposizioni temporanee che promuovano l'impegno della comunità.

Per rispondere a questa necessità, il nuovo museo di Verucchio sarà predisposto di un ampio ambiente destinato alla realizzazione di mostre e manifestazioni temporanee. Condizione fondamentale per una buona riuscita di questo ambiente, e per gli eventi che in esso troveranno dimora, sarà la sua collocazione indipendente dal museo

archeologico vero e proprio. La sala per le mostre temporanee potrà infatti godere di una vita propria, senza gravare e dipendere in maniera vincolante dal museo archeologico.

Per accedere alla sala delle mostre si passerà attraverso l'ingresso principale, verrà così sfruttata l'unica biglietteria per entrambi i percorsi espositivi. La parte in comune con il museo archeologico sono limitate alla zona del guardaroba, ai servizi igienici, al bar, oltre alla sopraccitata biglietteria. Gli orari di apertura al pubblico ed il suo funzionamento saranno del tutto autonomi. Ciò garantisce a questo importantissimo ambiente un'esistenza parallela e autosufficiente.

Oltre alla sala per le mostre temporanee, ambienti quali il bookshop, il bar-ristorante e l'auditorium aumenteranno l'attrattiva del nuovo polo museale e garantiranno un afflusso maggiore di visitatori, che gioverà indirettamente al sostentamento e all'esistenza del museo stesso.

In maniera particolare, la sala per le esposizioni temporanee contribuirà ad attrarre maggiormente il pubblico locale, che già conosce il museo archeologico. Se infatti, il museo civico, godrà di un afflusso maggiore di visitatori "straneri", la sala per le esposizioni brevi attirerà, grazie ad una programmazione che contempla numerosi eventi originali, anche la popolazione del luogo. Così facendo si potrà conferire alle mostre, e al luogo che le ospita, una vera valenza pubblica e sociale.



02 - SALA DELLE MOSTRE TEMPORANEE, vista del salone che può ospitare mostre ed eventi di vario genere.



03 - SALA DELLE MOSTRE TEMPORANEE, giardino interno a servizio della sala delle mostre temporanee



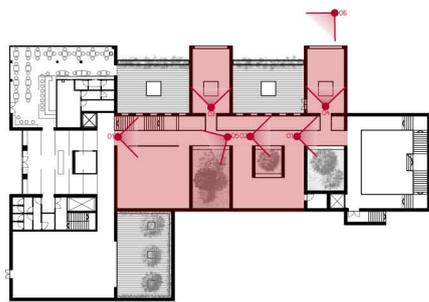
04 - BAR / RISTORANTE, vista del banco bar



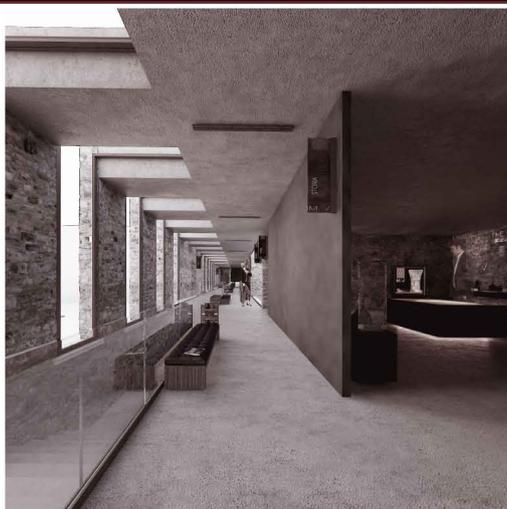
05 - BAR / RISTORANTE, vista della zona ristorante. Sullo sfondo la porta che conduce alla terrazza panoramica



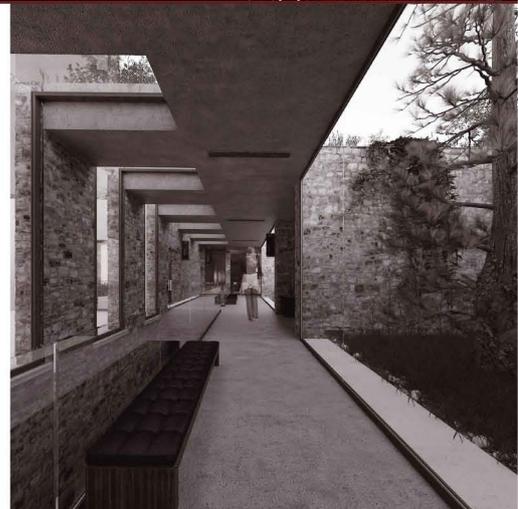
06 - BAR / RISTORANTE, il bancone del bar e a destra la vetrata che si affaccia sulla piazza Nove Martiri



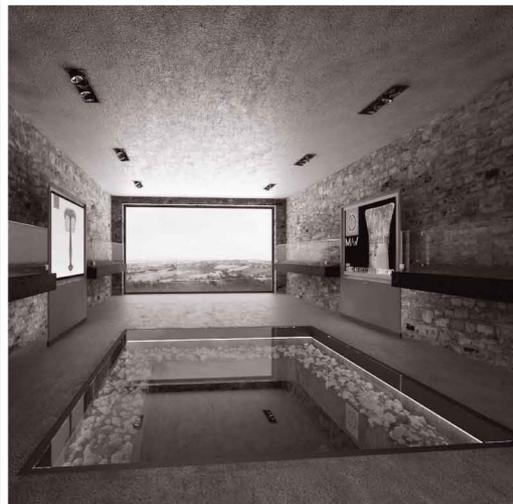
MUSEO - Piano Terra - SCALA 1:300



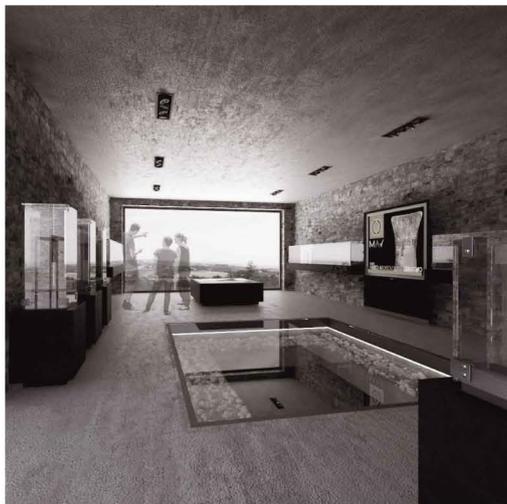
01 - PIANO TERRA, ingresso del percorso espositivo. Vista del balatoio da cui si accede alle varie sale tematiche.



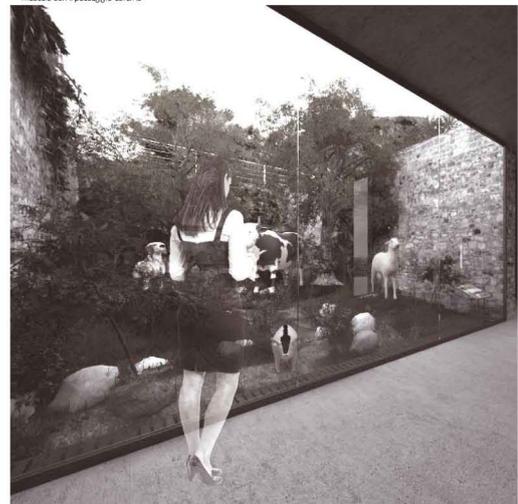
02 - PIANO TERRA, vista di una delle corti. I tre giardini interni permettono di illuminare il balatoio e mettono in relazione il percorso museale con il paesaggio esterno.



03 - PIANO TERRA, necropoli Campo del Tesoro/Lavatoio



04 - PIANO TERRA, necropoli Moroni



05 - PIANO TERRA, corte interna 01. La flora e la fauna dell'età del ferro

PIANO TERRA

SALA 01 - I VILLANOVIANI E VERUCCHIO

Il percorso museale ha inizio con una presentazione del contesto villanoviano verucchiese e della documentazione rinvenuta, con un prevalente orientamento topografico. Questi i contenuti salienti:

- contestualizzazione storico-culturale sul villanoviano
- cronistoria delle scoperte verucchiesi e differenti metodologie di scavo impiegate nelle diverse campagne, funzionali a inquadrare anche i differenti livelli di approfondimento dei

contesti di volta in volta recuperati.

- ricostruzione di una carta archeologica della distribuzione dei siti villanoviani della valle del Marecchia e del territorio circostante, per illustrare il ruolo di Verucchio come capoluogo e centro dominante dello sbocco portuale alla foce del Marecchia.
- Topografia del villaggio di Verucchio tra spazio dei vivi e spazio per i defunti: il ruolo di Verucchio rispetto al territorio circostante della valle del Marecchia (con indicazione dei siti minori) in rapporto anche al mare.

CORTE INTERNA 01 - LA FLORA E LA FAUNA DELL'ETÀ DEL FERRO

Lungo il balatoio, attraverso una superficie di cristallo di circa quattro metri, è possibile ammirare il primo dei giardini interni presenti lungo il percorso. Qui è riprodotto il paesaggio della valle del Marecchia così come si presentava nella prima età del ferro. I dati su flora e fauna, ricavati dalle varie campagne di scavo, hanno permesso di ricreare le condizioni dell'ambiente naturale dell'epoca.

SALA 02 - NECROPOLI CAMPO DEL TESORO-LAVATOIO

Questa stanza è dedicata alla selezione di sepolture provenienti dalla necropoli più antica, grazie alla quale sono noti i caratteri principali dei contesti funerari e si conosce l'evoluzione cronologica dei sepolcreti. Sul pavimento è presente un foro di due metri per due, ricoperto da una superficie in vetro calpestabile. Da questa apertura sarà possibile osservare una sepoltura, posta al piano infero, così

come si presentava agli occhi degli archeologi al momento della sua scoperta. Questa soluzione, adottata anche in altre sale del primo piano, mira a ricreare la suggestione di una vera tomba villanoviana scavata nel terreno. Altro carattere distintivo di questo ambiente è la grande superficie vetrata che proietta il visitatore sui territori nei quali realmente i villanoviani vissero.

SALA 03 - NECROPOLI LE PEGGE

Posta tra i due giardini didattici, sul lato destro del balatoio, troviamo la sala dedicata al sepolcreto denominato Le Pegge. In questo ambiente, dalla caratteristica forma a ferro di cavallo, viene

riservata un'ampia retrospettiva relativa alla suddetta necropoli verucchiese. Sono messi in luce i caratteri principali dei contesti funerari e l'evoluzione cronologica dei sepolcreti.

SALA 04 - NECROPOLI MORONI

E' qui presente una selezione di reperti provenienti dalla necropoli Moroni, in cui sono evidenziali i caratteri principali dei contesti funerari e l'evoluzione cronologica del sepolcreto. Questa sala è analoga a quella relativa alla necropoli Campo del Tesoro. Troviamo anche qui l'obolo sul pavimento che funge da finestra su una delle tombe più importanti della necropoli Moroni. L'ambiente vanta anche il grande camosciale, visivo sui luoghi dove si svolgeva la vita dei villanoviani.



CORTE INTERNA02 _ RICOSTRUZIONE DELLA NECROPOLI

In questo giardino interno è messa in mostra una ricostruzione della necropoli così come doveva apparire in epoca villanoviana. Sono qui messi in luce i segni ed i particolari che indicavano la posizione delle sepolture e la suddivisione in gruppi isolati gli uni dagli altri.

Per questo la necropoli Lippi, cui viene dedicata gran parte dell'esposizione museale, rappresenta anche una sorta di *leit motif* tra il primo piano e quello interrato, tra lo stato della documentazione esistente ed il continuo evolversi degli studi che il Museo quotidianamente mette in atto. L'importanza di questa necropoli è rispecchiata anche nell'architettura dell'ambiente a lei dedicato.

SALA 05 _ NECROPOLI LIPPI

La necropoli Lippi rappresenta il più rilevante ed esteso sepolcrotto verucchiese, sul quale si sono concentrate anche le più recenti campagne di scavo (2005-2009), che hanno permesso l'aggiornamento dei dati sulla base dell'applicazione di metodologie di ricerca avanzate e sofisticate.

La sala numero 6 costituisce lo snodo del percorso museale e permette il passaggio dal piano terra a quello interrato, il fulcro dell'intera stanza e la tomba del trono (tomba 89 Lippi).

TOMBA 89

L'intero ambiente è pensato in funzione del maestoso trono villanoviano e del magnifico corredo ad esso legato. La stanza è di forma rettangolare e al piano superiore è caratterizzata da un ballatoio perimetrale, il quale permette di scorgere il posizionamento del trono principesco posto al piano interrato.

soffitto, che disegna un tronco di cono, ne sottolinea il ruolo predominante. Il significativo lucernario, perfettamente al di sopra della tomba 89 ne illumina i particolari e contribuisce ad esaltarne la bellezza.

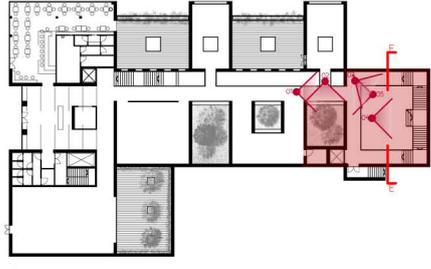
La morfologia della sala propone una duplice possibilità di ammirare la tomba 89 attraverso punti di vista differenti ma essenziali. Il primo sguardo, dall'alto, sembra riprodurre quasi quello dell'archeologo protagonista della scoperta ed eseguire materiale dello scavo.

La seconda prospettiva invece è quella che si offre scendendo i gradini fino agli strati inferiori della grande fossa. Ci si trova idealmente nel fondo della sepoltura in cui venne calata la cassa lignea contenente il corredo del defunto.

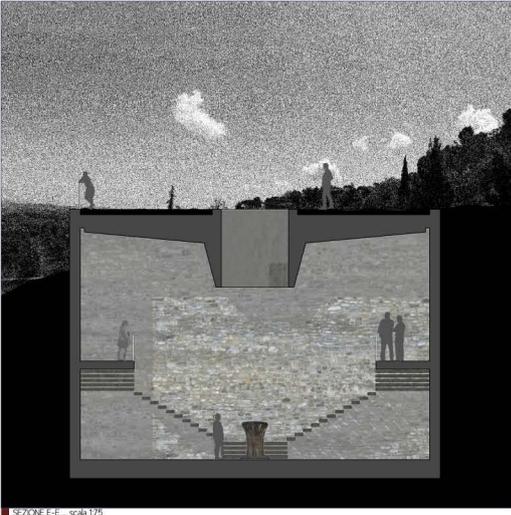
defunto. Oltre alla suddetta sepoltura la stanza contiene una serie di reperti legati ai ritrovamenti relativi alla necropoli Lippi. L'esposizione è arricchita dai vari supporti tecnologici quali proiezioni interattive, touch screen e diagrammi.

La scelta di riproporre nella nuova sede museale il corredo, che ha rappresentato anche nell'originario museo il cuore della collezione, trova ragione proprio nella decisa volontà di proseguire sul cammino intrapreso. Non si intende riciclare indistintamente il precedente allestimento ma svilupparne uno nuovo che tenga conto dei risultati finora raggiunti.

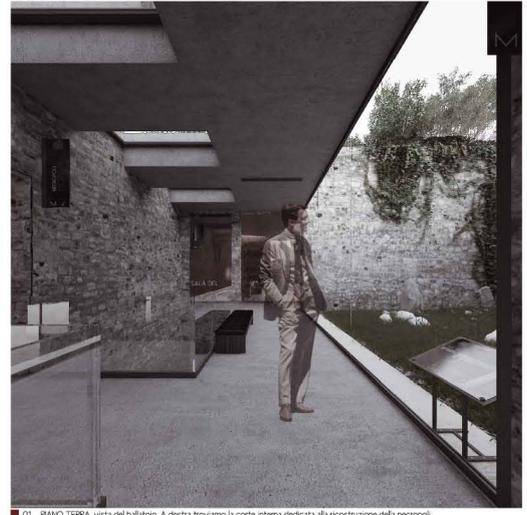
La storia del museo di Verucchio è tutto sommato breve e non così vincolante rispetto all'ipotesi di ridisegnare, ma nello stesso tempo rappresenta anche un elemento imprescindibile con cui necessariamente occorre fare i conti. È un punto di partenza per l'evoluzione e lo sviluppo futuro del museo stesso, di cui si propone in questa ricerca un cambiamento di sede, non di politica.



MUSEO. Pianta piano terra - SCALA 1300



SEZIONE E-E - scala 175



01 _ PIANO TERRA, vista del ballatoio. A destra troviamo la corte interna dedicata alla ricostruzione della necropoli



02 _ PIANO TERRA, vista della corte interna in cui sono posizionati i segnavoli originali rinvenuti nelle necropoli verucchiesi



03 _ NECROPOLI LIPPI, vista della Tomba 89 ripresa dal ballatoio al piano terra



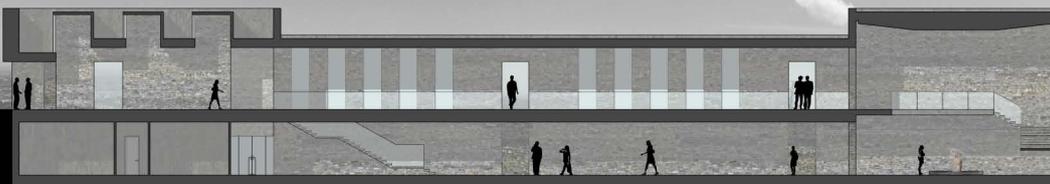
04 _ NECROPOLI LIPPI, vista della Tomba 89 ripresa dal piano interrato



05 _ NECROPOLI LIPPI, vista verso il corridoio del piano interrato



Vista complessiva del MAV ripresa dal Parco Archeologico



SEZIONE A-A - SCALA 1:150

PIANO INTERRATO

SALA DELLE SEPOLTURE

La collocazione di questa sezione dell'edificio, interrato proprio nel sito dell'antica necropoli Lippi, favorisce un'esposizione incentrata prevalentemente sulle sepolture e sulla loro strutturazione interna. Dalle caratteristiche generali dei contesti, presentate nelle sale espositive del piano superiore, si passa ad illustrare le tombe nella loro interezza. Viene evidenziata la loro successione stratigrafica e forgiatura suddivisa degli spazi interni. La disposizione dei corredi rispettiva precise fasi del rito funerario e specifiche modalità di rappresentazione del defunto e del suo ruolo politico, sociale e religioso nel villaggio e nel gruppo familiare di appartenenza. La riproposizione fedele dei singoli elementi del corredo consente di cogliere con immediatezza, anche ad occhi meno esperti, lo sviluppo di questi contesti ed i significati sottesi.

L'allestimento intende offrire una prospettiva delle sepolture più vicina possibile alla realtà, ricostruendone in scala 1:1, con forme e dimensioni originali. Lo spazio è illuminato da una luce soffusa che aiuta a ricreare l'atmosfera e una suggestione che rimanda all'ambientazione ultraterrena della morte e distacca il tutto naturalmente arricchito da un apparato di media interattivi.

La selezione del gruppo di tombe da esporre non comprende una della necropoli Lippi, una della necropoli Moroni e una di quella del Lavatoio. Le ultime due saranno posizionate in asse con le sale tematiche delle medesime necropoli, collocate al piano superiore. Come illustrato in precedenza saranno posti nel solaio dei lucerni perfettamente al di sopra delle quattro tombe. Tali finestre consentiranno di ammirare la disposizione dei corredi e la loro composizione anche dal piano sovrastante.

SEZIONI TEMATICHE

Dopo la ricostruzione delle sezioni di sepolture, il percorso espositivo prosegue con finestre di approfondimento tematico, funzionali a mettere in luce gli aspetti

particolarmente significativi del villanoviano verucchiese, gli studi in corso e alcune classi di reperti particolari e meritevoli di valorizzazione.

Per quanto i temi possano apparire svincolati fra loro, privi di una connessione diretta e consequenziale, il filo logico sotteso all'allestimento resta strettamente connesso ad uno degli obiettivi salienti del museo: quello legato alla ricerca.

È in questa sezione che emerge particolarmente l'aspetto del museo "in divenire", strettamente collegato alle nuove campagne di scavo e al continuo arricchimento dei corredi in possesso. Il continuo aggiornamento dei dati desunti dagli scavi e dalle analisi scientifiche, progressivamente condotti sulle sepolture e su particolari categorie di materiali, andranno a formare e a valorizzare queste sale tematiche.

SALA 08 - SALA DEI TESSUTI

La peculiarità di questa sezione si spiega con la presenza di un ricchissimo patrimonio tessile, certamente il più consistente in Italia e in Europa per la prima età del ferro. La Verucchio villanoviana è famosa per la quantità dei reperti tessili, la qualità della loro conservazione e della loro lavorazione. All'interno dei corredi funerari, oltre ai tessuti, furono rinvenuti gli strumenti di filatura e tessitura. Questi rinvenimenti, congiuntamente alle fonti iconografiche, hanno consentito di ricostruire le tecniche di lavorazione, la tipologia dei filati e delle finiture.

La possibilità di restaurare una parte di tale patrimonio, grazie alla collaborazione della Fachhochschule di Colonia, merita un'adeguata valorizzazione ora possibile nella nuova sede museale.

SALA 09 - SALA DEL RITO FUNEBRE

In questa sala viene presentata ricostruzione della cerimonia del rito funerario. L'esposizione è supportata da un consistente apparato grafico e dall'uso della strumentazione multimediale (audio e video). La narrazione, basata su dati scientifici, si avvarrà anche di alcuni riferimenti a fonti letterarie, come i poemi omerici il rito funerario descritto nei canti dell'Iliade dedicati ai funerali di Patroclo.

Un riferimento essenziale va dedicato alle fene di rogo presenti, spesso nelle sepolture (resto della cremazione, sulla pira e spesso contenenti importanti resti di materiali indossati dal defunto o collocati insieme al cadavere). Questo argomento negli ultimi anni è stato oggetto di numerose analisi da parte degli esperti. Gli studi ci hanno fornito importanti indicazioni sulle modalità di cremazione, di deposizione del corpo del defunto, sulle offerte, anche alimentari, che venivano lasciate al momento del rito.

Nella sala può essere esposto infine il calco della deposizione in fossa di tre cavalli rinvenuti, realizzato nel corso dello scavo del 2008 nella necropoli Lippi.

SALA 10 - SALA DELLE AMBRE

La finalità che ci si propone con l'allestimento della sala delle Ambre è quella di chiarire al visitatore il motivo della fiorente economia del sito verucchiese in epoca protostorica. La prossimità al Mare di Verucchio e la sua vicinanza alle importanti vie di comunicazione con il versante Tirreno hanno contribuito alla sua fortuna economica e commerciale in questa sezione verrà riprodotta la particolare conformazione geografica della valle del Marecchia. Con l'ausilio di schermi led e proiezioni verrà illustrata la collocazione di Verucchio rispetto alla "Via dell'Ambrà" e alle reti commerciali che mettevano in relazione il nord Europa con il Mediterraneo. Una grande cartografia, in cui si illustrano le rotte commerciali, sarà riprodotta sul pavimento. La tecnologia renderà l'esperienza del visitatore unica. Egli infatti, posizionandosi fisicamente in punti strategici della cartina, azionerà dei filmati audio video che illustreranno i temi più importanti.

Naturalmente, l'aspetto tecnologico aiuterà e renderà completa la fruizione dei reperti veri e propri che non mancheranno nemmeno in questa sezione. Verranno mostrati infatti magnifici corredi in cui l'ambra è l'elemento predominante, in maniera particolare sarà riprodotta nella sua interezza la Tomba Lippi 47. Questo sala costituisce un altro punto in comune con il vecchio percorso museologico. La Sala delle Ambre è una riproposizione, integrata dalle nuove tecnologie e ampliata in termini di spazio, di quella già presente nel vecchio museo di

Sant'Agostino. Ciò sottolinea, ancora una volta, la continuità interini con la politica del museo ormai avviata da diversi anni.

SALA 11 - SALA DEL RESTAURO

La sala del restauro non riproduce un laboratorio reale, che necessiterebbe di ambienti e strumentazioni molto complesse, ma presenta le ricerche in corso, con l'ausilio di filmati e sistemi multimediali.

Sarà così possibile ricostruire un fassello essenziale della storia di un reperto dal momento dello scavo a quello della sua musealizzazione. Saranno quindi illustrate le varie fasi necessarie alla ricomposizione in laboratorio del manufatto, spesso ridotto in stato frammentario.

L'utilizzo di tecnologie multimediali e di ricostruzioni tridimensionali di alcuni reperti, come ad esempio una fibula, può favorire un approccio degli interessati risvolti didattici, anche per un pubblico meno esperto.

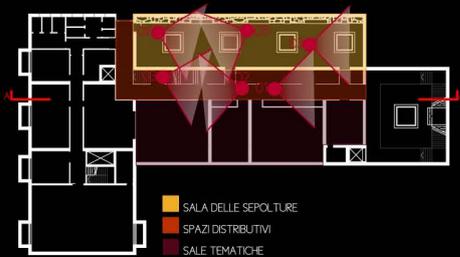
I contenuti di questa sezione espositiva riguardano in particolare alcune categorie più complesse di reperti, tra cui: materiali organici ed i metalli, sulle quali si concentrano in questi ultimi anni restauri ed analisi scientifiche.

Questa sala avrà un collegamento diretto con i laboratori e magazzini del museo, in modo da facilitare lo scambio e la relazione dei materiali.

La sala del restauro didattico conclude il percorso nel museo. Con questo riferimento agli studi in corso si rende partecipe il visitatore delle nuove acquisizioni e delle ultime scoperte. Si auspica che ciò sia uno stimolo per il fruitore e non considerate conclusa la sua esperienza in questa unica visita.

IL PARCO ARCHEOLOGICO

Completata la visita delle varie sezioni tematiche del museo, il visitatore ha la possibilità di scegliere tra due opzioni distinte. Da un lato può decidere se continuare il proprio viaggio didattico passando direttamente al parco archeologico. Il cui accesso è posto al termine del percorso museale. Se invece ritiene conclusa la propria esperienza, l'ospite può uscire tornando al piano terra, mediante lo scalone o il corridoio ascensore.



MUSEO: Pianta piano interrato - SCALA 1:300



01 - CORRIDOIO, sullo sfondo è visibile la sala del rito. Necropoli Lippi.



02 - CORRIDOIO, vista della scalinata che conduce verso l'uscita. Percorrendo il corridoio oltre la scala si giunge al Parco Archeologico



03 - CORRIDOIO, vista complessiva del corridoio al piano interrato ripresa dalla scalinata che conduce all'uscita



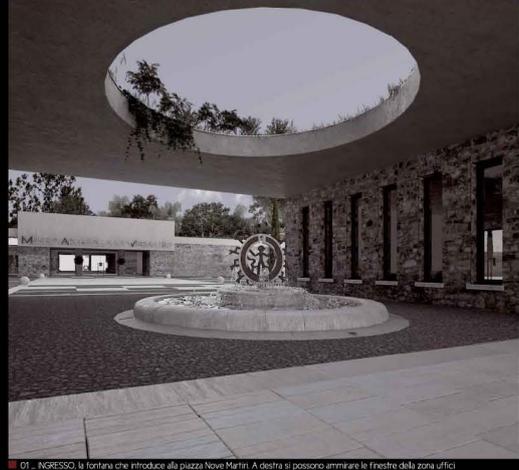
04 - SALA DELLE SEPOLTURE, primo piano di un'ipotetica tomba ricostruita all'interno della teca



05 - SALA DELLE SEPOLTURE, sulle pareti laterali sono visibili le proiezioni che sono azionate dai visitatori



06 - SALA DELLE SEPOLTURE, sul solaio sono presenti i fori che consentiranno, anche dal piano superiore, di vedere la disposizione della tomba



01 - INGRESSO. la fontana che introduce alla piazza Nove Martiri. A destra si possono ammirare le finestre della zona uffici



02 - UFFICI. Il corridoio che conduce agli uffici dei ricercatori. Le ampie finestre si aprono sulla piazza Nove Martiri



03 - UFFICI. L'interno di uno degli uffici tipo



04 - UFFICIO DELLA DIRETTRICE DEL MUSEO. Collocato all'ultimo piano della torre. La finestra mostra uno scorcio della rocca Malatestiana

IL CENTRO DI RICERCHE ARCHEOLOGICHE E I LABORATOR

Si parla della parte del progetto meno evidente e meno spettacolare ma che forse costituisce l'aspetto più importante per la vita dell'intero apparato museale e per il suo sviluppo futuro. Sul modello della cittadina francese di Bibracte, descritta nei capitoli precedenti, si mira a far divenire Verucchio un centro di ricerca d'eccezione per l'archeologia protostorica.

La politica, che ha caratterizzato da sempre il MAV, è basata su quel concetto di museo in divenire per cui si prefigge un continuo accrescimento dell'offerta culturale. La valorizzazione del patrimonio archeologico ed il continuo evolversi a cui ambisce il museo passa necessariamente per il buon funzionamento del centro ricerche.

Per raggiungere questo obiettivo è stata elaborata una strategia articolata in diversi punti fondamentali. Il centro ricerche è infatti composto da complesse strutture propedeutiche al suo funzionamento ottimale:

- Depositi di materiale archeologico
- Laboratorio di restauro
- Archivio fotografico
- Centro di documentazione e piccola biblioteca
- Laboratori grafici per il rilievo dagli scavi archeologici.
- Uffici e sale di studio per i ricercatori e studenti

Questi ambienti sono prettamente legati al museo e saranno collocati al suo interno, nel piano interrato. Essi godranno di un

ingresso autonomo, di tutti i servizi necessari e della strumentazione tecnologica indispensabile per la ricerca.

La parte legata alla direzione e alla gestione del museo e del centro ricerche avrà sede nella parte del complesso situata all'ingresso, nel zona in cui si erge la piccola torre. Qui troveremo una serie di ambienti fra cui:

- Ufficio direttrice scientifica del museo
- Ufficio responsabile gestionale del museo
- Uffici e sale di studio per i ricercatori e studenti

Auditorium per conferenze ed eventi collaterali al centro ricerche rappresenterà il cuore pulsante dell'intero distretto museale. L'attività di studio sarà sviluppata da un team di specialisti assunti in pianta stabile dal MAV. Queste figure di riferimento saranno affiancate da studenti italiani e stranieri che consentiranno un continuo scambio culturale. Questa apertura verso studiosi esterni, oltre ad avere risvolti positivi nel campo della ricerca, consentirà in seconda battuta di accrescere la notorietà di Verucchio.

Funzione del centro ricerche sarà quella di intraprendere nuove campagne di scavo, di condurre studi approfonditi, promuovere convegni e garantire gli scambi culturali con studenti e archeologi di tutte le nazioni. Tutte queste attività si dimostreranno fondamentali per la continua espansione a cui mira il MAV.



05 - AUDITORIUM vista del palco



06 - AUDITORIUM vista della gradinata

