

PVBLICA



DAI Il Disegno per l'Accessibilità e l'Inclusione

A cura di Alberto Sdegno e Veronica Riavis



ISBN 9788899586355



PUBLICA

COMITATO SCIENTIFICO

Marcello Balbo
Dino Borri
Paolo Ceccarelli
Enrico Cicalò
Enrico Corti
Nicola Di Battista
Carolina Di Biase
Michele Di Sivo
Domenico D'Orsogna
Maria Linda Falcidieno
Francesca Fatta
Paolo Giandebiaggi
Elisabetta Gola
Riccardo Gulli
Emiliano Ilardi
Francesco Indovina
Elena Ippoliti
Giuseppe Las Casas
Mario Losasso
Giovanni Maciocco
Vincenzo Melluso
Benedetto Meloni
Domenico Moccia
Giulio Mondini
Renato Morganti
Stefano Moroni
Stefano Musso
Zaida Muxi
Oriol Nel.lo
João Nunes
Gian Giacomo Ortu
Rossella Salerno
Enzo Scandurra
Silvano Tagliagambe

Tutti i testi di PUBLICA sono sottoposti a double peer review

DAI - Il Disegno per l'Accessibilità e l'Inclusione

COMITATO ORGANIZZATORE

Alberto Sdegno
(coordinamento scientifico e organizzativo)
Veronica Riavis

COMITATO PROMOTORE

Marco Giorgio Bevilacqua
Cristina Cåndito
Enrico Cicalò
Tommaso Empler
Alberto Sdegno

COMITATO SCIENTIFICO

Giuseppe Amoroso
Francesco Bergamo
Marco Giorgio Bevilacqua
Fabio Bianconi
Giorgio Buratti
Pedro Manuel Cabezas-Bernal
Christina Conti
Antonio Calandriello
Adriana Caldarone
Antonio Camurri
Cristina Cåndito
Enrico Cicalò
Agostino De Rosa
Tommaso Empler
Sonia Estévez-Martín
Maria Linda Falcidieno
Marco Filippucci
Alexandra Fusinetti
Andrea Giordano
Per-Olof Hedvall
Alessandro Meloni
Alessandra Pagliano
Ivana Passamani
Leopoldo Repola
Veronica Riavis
Michela Rossi
Giuseppina Scavuzzo
Roberta Spallone
Alberto Sdegno
Valeria Tatano
Paula Trigueiros
Michele Valentino
Ornella Zerlegna

PATROCINI

- UID - Unione Italiana per il Disegno
- UNIUD - Università degli Studi di Udine
- CUG UNIUD - Comitato Unico di Garanzia per le pari opportunità, la valorizzazione del benessere di chi lavora e contro le discriminazioni dell'Università degli Studi di Udine
- CISM - Centro Internazionale di Scienze Meccaniche
- CRAD FVG - Consulta Regionale delle Associazioni delle Persone con Disabilità e delle loro Famiglie del FVG - odv
- CRIBA - Centro Regionale di Informazione sulle Barriere Architettoniche Friuli Venezia Giulia
- Confindustria Udine

Il Convegno è stato organizzato nell'ambito dell'Ecosistema dell'Innovazione iNEST (Interconnected Nord-Est Innovation Ecosystem) in parte finanziato dall'Unione Europea - NextGenerationEU (PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA PNRR - MISSIONE 4 COMPONENTE 2, INVESTIMENTO 1.5 D.D. 1058 23/06/2022, ECS00000043).

I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia solo quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o della Commissione Europea. Né l'Unione Europea né la Commissione Europea possono essere ritenute responsabili per essi.

L'evento è stato anche in parte finanziato dall'Università degli Studi di Udine all'interno delle iniziative a supporto del Piano Strategico di Ateneo 2022-2025, nell'ambito del Progetto Interdipartimentale ESPerT.

IMPAGINAZIONE

Marco Giorgio Bevilacqua
Piergiuseppe Rechichi
Veronica Riavis

SITO DEL CONVEGNO

www.disegnodai.eu
Alexandra Fusinetti
Veronica Riavis

PUBLICA



DAI Il Disegno per
l'Accessibilità e
l'Inclusione

A cura di Alberto Sdegno e Veronica Riavis

ISBN 9788899586355

Alberto Sdegno, Veronica Riavis (a cura di)
Il Disegno per l'Accessibilità e l'Inclusione.
Atti del II convegno DAI, Udine 1-2 dicembre 2023
© PUBLICA, Alghero, 2023
ISBN 9788899586355
Pubblicazione Dicembre 2023

PUBLICA
Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica
Università degli Studi di Sassari
WWW.PUBLICAPRESS.IT



Sommario

- II **Presentazione**
Francesca Fatta
- VI **Esperienze in ambito museale e interdisciplinarietà: con il Disegno per l'Accessibilità e l'Inclusione**
Alberto Sdegno, Veronica Riavis
- XVI **I ciechi e la pittura**
Aldo Grassini
- XXX **Progettare nuove realtà espositive o innovare realtà già esistenti: le soluzioni accessibili adottate dai Civici Musei di Udine**
Paola Visentini
- FOCUS 1**
Il disegno per l'accessibilità e l'inclusione spaziale
- 4 **Il progetto emancipante: il disegno come strumento di *self-empowerment***
Giuseppina Scavuzzo, Patrizia Cannas
- 18 **Accessibility and conservation. The inaccessible Balkan Orthodox Monasteries**
Adriana Trematerra
- 34 **Approcci per una conoscenza inclusiva. Le chiese inaccessibili di Berat in Albania**
Angelo De Cicco, Gennaro Pio Lento, Luigi Corniello
- 50 **Il patrimonio architettonico residenziale dell'isola di Hydra in Grecia: esperienze tattili**
Fabiana Guerriero, Luigi Corniello
- 66 **La città accessibile: un progetto di inclusione sociale**
Fabio Bianconi, Marco Filippucci, Simona Ceccaroni, Filippo Cornacchini, Michela Meschini, Andrea Migliosi, Chiara Mommi, Giulia Pelliccia

- 80 **Per un itinerario tattile del sotterraneo come luogo di culto in Calabria**
Francesco Stilo
- 94 **La *promenade architectural* come strumento per una progettazione accessibile e inclusiva**
Alberto Cervesato
- 110 **Ridisegnare l'archeologia. Il progetto dell'accessibilità in aree archeologiche**
Claudia Pirina, Giovanni Comi, Vincenzo d'Abramo
- 126 **Notazioni sull'accessibilità per i beni culturali: l'intreccio tra progetto di restauro e nuove tecnologie digitali**
Alessandra Biasi
- 138 **Il Paesaggio Accessibile**
Grazia Zussino

FOCUS 2

Il disegno per l'accessibilità e l'inclusione socio-culturale

- 152 **Valorizzare la città della memoria: il valore del Disegno per la comunicazione tattile**
Ivana Passamani, Cesira Sissi Roselli, Virginia Sgobba
- 172 **Stampa 3D e fruizione aptica per la valorizzazione del patrimonio culturale abruzzese: il caso studio dei tabernacoli lignei dei frati marangoni tra XVII e XVIII sec.** Giuseppe Nicastro, Alessandro Luigini, Francesca Condorelli
- 188 **Simbolo "sui Generis", lingua a servizio delle identità**
Giulio Giordano
- 200 **Il Disegno nelle strategie per la valorizzazione e l'accessibilità del patrimonio museale universitario: la collezione Curioni del Politecnico di Torino**
Maurizio Marco Bocconcino, Mariapaola Vozzola, Martino Pavignano
- 216 **Le diversità culturali come valore aggiunto della rappresentazione dei luoghi. Il caso napoletano di un progetto laboratoriale per cittadini stranieri**
Anna Teresa Alfieri

- 228 **Creating Virtual Art Galleries to improve dissemination and accessibility**
Pedro M. Cabezos-Bernal, Pablo Rodríguez-Navarro, Teresa Gil-Piqueras,
Daniel Martin-Fuentes, Adriana Rossi
- 244 **Raccontare la storia con i disegni: due casi studio genovesi**
Gaia Leandri, Maria Elisabetta Ruggiero, Ruggero Torti
- 260 **Arteterapia multimediale: il progetto del *Museo-Ambulatorio Cur'Arti***
Davide Mezzino, Francesca Barella
- 280 **Il virtuale per superare i limiti del reale: l'esperienza del progetto *3Dlab Sicilia***
Giuseppe Di Gregorio
- 294 **Seeing architecture through hands: 3D models as an inclusive educational tool in the *In-VisiBLE* project**
Micaela Antonucci, Federico Fallavollita
- 312 **Note e principi di comunicazione accessibile e rappresentazione inclusiva**
Veronica Riavis

FOCUS 3

Il disegno per l'accessibilità e l'inclusione cognitiva

- 326 **La realtà virtuale nella diagnosi e terapia dei disturbi d'ansia: *literature review* per individuare contributi e potenzialità del Disegno**
Piergiuseppe Rechichi, Valeria Croce, Marco Giorgio Bevilacqua
- 344 **Dall'accessibilità alle accessibilità: il disegno per l'inclusione molteplice del patrimonio culturale**
Valeria Menchetelli, Elisabetta Melloni
- 364 **An eye tracking approach for inclusive robotic drawing**
Lorenzo Scalera, Stefano Seriani, Alessandro Gasparetto, Paolo Gallina
- 376 **Editoria e didattica del disegno nelle scuole secondarie di secondo grado**
Massimiliano Ciammaichella, Luciano Perondi
- 394 **Un disegno prospettico accessibile. Aspetti percettivi e tecniche didattiche nell'ambito dei disturbi dello spettro autistico**
Cristina Càndito, Alessandro Meloni

FOCUS 4

Il disegno per l'accessibilità e l'inclusione psico-sensoriale

- 412 **Questioni di percezione. Racconti inclusivi e visioni insolite nel settore moda**
Alice Palmieri
- 426 **The 3D virtual restoration as sensory inclusion: the Samnitic tombs of Santa Maria Capuavetere**
Sara Gonizzi Barsanti
- 442 **Flowing accessibility**
Giulio Giordano, Marzia Micelisopo
- 454 **Dalle parole alle immagini e dalle immagini alle parole. Traduzioni linguistiche per l'accessibilità visiva attraverso la visione artificiale**
Enrico Cicalò, Michele Valentino, Simone Sanna
- 476 **Segni e disegni per l'accessibilità ambientale**
Christina Conti, Ambra Pecile
- 490 **FOREST THERAPY - RITORNO ALLA NATURA. Esperienze multisensoriali per il benessere psico-fisico**
Ornella Zerlenga, Massimiliano Masullo, Margherita Cicala, Rosina Iaderosa

FOCUS 5

Il disegno per l'accessibilità e l'inclusione museale

- 508 **VILLÆ (Tivoli, MiC). Percorsi di inclusione museale e accessibilità**
Andrea Bruciati, Lucilla D'Alessandro, Tommaso Empler, Alexandra Fusinetti
- 522 **Multi-sensory Guide: designing a new inclusive tool for Cultural Heritage**
Federico Gabriele D'Intino
- 538 **Dal modello digitale alla fruizione tattile. Creazione di un percorso museale interattivo e percettivo**
Sonia Mollica
- 552 **Modelli visuali cognitivi per l'esperienza museale. Il caso della Galleria Nazionale delle Marche**
Elena Ippoliti, Flavia Camagni, Noemi Tomasella

- 568 **Procedure per l'accessibilità dei musei. Integrazioni ai PEBA per le disabilità sensoriali e cognitive**
Tommaso Empler, Adriana Caldarone, Alexandra Fusinetti
- 582 **La ricostruzione del tempio dipinto nella Predica di San Paolo di Raffaello per la mostra "Raffaello. Nato architetto"**
Silvia Masserano
- 596 **Digitisation, 3D modelling and digital fabrication: an accessibility project for MAO in Turin**
Roberta Spallone, Marco Vitali, Davide Quadrio, Laura Vigo, Mia Landi, Francesca Ronco, Giulia Bertola, Fabrizio Natta, Enrico Pupi
- 616 **Geometria per l'Accessibilità della Reggia di Venaria Reale: modelli tangibili**
Ursula Zich, Martino Pavignano
- 634 ***Digital Museology*. Rappresentazione avanzata di spazi museali per l'accessibilità e l'esperienza interattiva**
Giuseppe Amoruso, Polina Mironenko
- 648 **Disegnare lo spazio e il movimento. Piccoli musei per tutti**
Luca Zecchin
- 662 **Strumenti digitali per l'accessibilità spaziale di siti culturali complessi**
Mariangela Liuzzo, Dario Caraccio, Egidio Di Maggio, Laura Floriano
- 682 **Attraversa i tuoi sensi: accessibilità e inclusione nel Museo di Casa Romei a Ferrara**
Manuela Incerti, Stefano Costantini
- 698 **Esperienze di documentazione per una fruizione ampliata dell'antica Kroton**
Sara Antinozzi, Andrea Marraffa, Salvatore Barba
- 710 **Modelli fisici per la percezione aptica di architetture dipinte: la *Trinità* di Masaccio**
Alberto Sdegno, Camilla Ceretelli



FOCUS 1

**Il Disegno per l'Accessibilità
e l'Inclusione Spaziale**



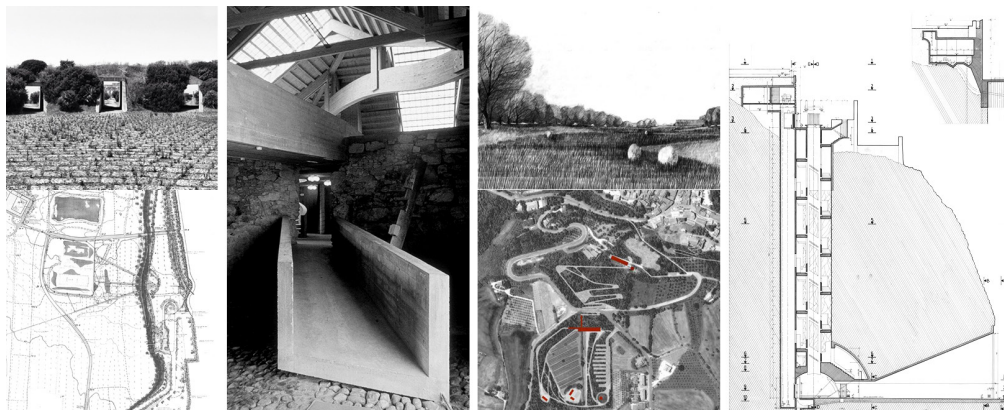
Ridisegnare l'archeologia. Il progetto dell'accessibilità in aree archeologiche

Claudia Pirina, Giovanni Comi, Vincenzo d'Abramo

Università degli Studi di Udine

Dipartimento Politecnico di Ingegneria e Architettura

claudia.pirina@uniud.it, giovanni.comi@uniud.it, vincenzo.dabramo@uniud.it



accessibilità
Selinunte
Hamar
Verrucchio
Bellinzona

Accessibility
Selinunte
Hamar
Verrucchio
Bellinzona

Il contributo approfondisce il tema dell'accessibilità in area archeologica, interrogandosi sulla possibilità per il disegno del progetto di architettura in tali specifici ambiti di trovare un giusto equilibrio tra le ragioni "necessarie" della funzione e la capacità di reinserire i luoghi archeologici come parte attiva delle attuali città spesso senza memoria. Nella condizione intrinseca ai resti archeologici di estraneità al corpo della città, le ragioni del progetto di accessibilità possono essere lette come requisito necessario al conseguimento della "massima autonomia delle persone che hanno necessità diverse", ma contemporaneamente come occasione per interpretare criticamente l'opera nella sua stratificazione, riconoscendo i diversi sistemi formali a cui fa riferimento, anche grazie allo strumento del disegno. Attraverso la breve illustrazione critica di quattro progetti, il testo intende focalizzare l'attenzione sulla possibilità di risignificazione di siti archeologici attraverso il progetto di fruizione e accessibilità, che trova nel disegno lo strumento fondamentale di indagine nel rapporto tra diverse temporalità: Franco Minissi, Pietro Porcinai, Matteo Arena e Il Parco archeologico di Selinunte; Sverre Fehn e il Museo archeologico di Hamar; Luigi Franciosini, Stefano Villani, Cristina Casadei e il Parco Archeologico di Verucchio; Aurelio Galfetti e il restauro di Castelgrande a Bellinzona.

The chapter deepens the theme of accessibility in the archaeological area, questioning the possibility for the design of the architectural project in such specific areas to find a fair balance between the "necessary" reasons for the function and the ability to reintegrate archaeological sites as an active part of current cities often without memory. In the intrinsic condition to the archaeological remains of extraneousness to the body of the city, the reasons for the accessibility project can be read as a necessary requirement to achieve the "maximum autonomy of people who have different needs" but at the same time as an opportunity to critically interpret the work in its stratification, recognizing the different formal systems to which it refers, also thanks to the instrument of drawing. Through the brief critical illustration of four projects, the text aims to focus attention on the possibility of resignification of archaeological sites through the project of use and accessibility, which finds in the drawing the fundamental instrument of investigation in the relationship between different temporalities: Franco Minissi, Pietro Porcinai, Matteo Arena and The Archaeological Park of Selinunte; Sverre Fehn and the Archaeological Museum of Hamar; Luigi Franciosini, Stefano Villani, Cristina Casadei and the Archaeological Park of Verucchio; Aurelio Galfetti and the restoration of Castelgrande in Bellinzona.

Connettere strati

Raccolte sotto il comune titolo *Dimitris Pikionis. Acropoli ieri e oggi*, le pagine conclusive del numero 945 di Casabella del maggio 2023 sono dedicate a due saggi di Alberto Ferlenga e Francesco Dal Co che propongono una riflessione critica tra gli opposti interventi della “preghiera di pietra” di Pikionis e quelli recentemente realizzati sul *plateau* dell’Acropoli di Atene nel nome della nuova accessibilità [1]. In particolare, è il testo di Dal Co a interrogarsi sul senso, ma soprattutto sui modi, di questi ultimi, ritenuti come il portato delle durature “ragioni più profonde dell’ignoranza” [2]. Secondo lo storico, se l’obiettivo del progetto di nuova accessibilità è consentire di vedere e ammirare da vicino i monumenti anche a persone con disabilità, l’operazione condotta non solo restituisce una narrazione falsata, o quantomeno altra, dei luoghi, ma produce un effetto di straniamento, e di incapacità di far parlare le antiche pietre su cui poggiano le architetture.

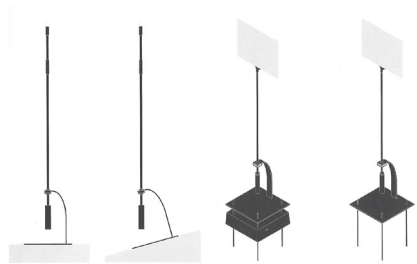
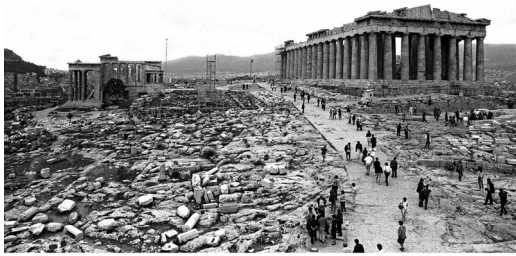
Tralasciando ulteriori giudizi su tali interventi, può il disegno del progetto di architettura per l’accessibilità in aree archeologiche trovare un giusto equilibrio tra le ragioni ‘necessarie’ della funzione e la capacità di reinserire i luoghi archeologici come parte attiva delle attuali città spesso senza memoria? Tali interventi possono ancora nutrire l’immaginario contemporaneo in rapporto con l’antico? E come restituire un ruolo alle rovine che non sia solo di spettacolarizzazione per turisti ignari del passato?

Nella condizione intrinseca ai resti archeologici di estraneità al corpo della città, le ragioni del progetto di accessibilità possono essere lette come requisito necessario al conseguimento della “massima autonomia delle persone che hanno necessità diverse per condizione evolutiva ed età, per abilità fisiche, sensoriali e cognitive, per formazione, cultura ed esperienza” [Conti, Garofolo 2014, p. 140].

Il rapporto che il progetto di architettura instaura con l’archeologia impone alla città un continuo processo di ripensamento e adattamento; i resti che emergono dallo scavo archeologico rappresentano, infatti, un’intrusione nelle gerarchie consolidate della città, determinando scarti e discordanze. Tuttavia, se il sito archeologico viene indagato attraverso lo scavo, è solo attraverso il progetto architettonico che può

Fig. 01
Acropoli. Vista generale del Partenone e dell’Eretteo dai Propilei (anni Settanta) e particolare della nuova pavimentazione, 2021 [credit: <<https://aromalefkadas.gr/ή-αλήθεια-για-το-τσιμέντο-της-ακρό/>>; Despina Koutsoumba].

Fig. 02
Michele De Lucchi, interventi di valorizzazione nei siti archeologici di competenza della SAR, Roma, 2009-2011. Segnaletica per la Casa delle Vestali e disegni tecnici del sistema di fissaggio a terra [credit: Michele De Lucchi].



essere pienamente compresa e riscoperta la sua dimensione nascosta e dimenticata. Il progetto innesca pertanto un'azione "sovversiva", interpretando criticamente l'opera nella sua stratificazione e riconoscendo i diversi sistemi formali a cui fa riferimento, anche grazie allo strumento del disegno.

L'accostamento tra antico e nuovo produce così due segni sovrapposti. Da un lato quello dei resti, frammentati e sparsi, dall'altro il piano delle architetture attraverso il quale la città può tornare a riappropriarsi del proprio passato. Nella condizione stratificata e di alterità altimetrica tra due mondi, il progetto di valorizzazione, accessibilità e uso dell'antico può e deve porsi come obiettivo quello di approfondire il tema del complesso rapporto tra contemporaneità e memorie fisiche del passato. Il superamento delle barriere architettoniche rappresenta, infatti, un tema ancora più delicato quando riferito a contesti archeologici e monumentali nei quali l'inserimento di nuovi percorsi di visita si deve confrontare con un carattere storicamente consolidato e definito. In simili contesti, è necessario porre particolare attenzione alla tensione tra il ruolo funzionale di tali strutture e percorsi, e l'immagine complessiva del luogo. La fruibilità non deve essere quindi intesa come banale possibilità di percorrere/visitare il sito, ma come mezzo attraverso il quale migliorare la comprensione dei diversi ambiti archeologici, valorizzandone il carattere e il sistema di relazioni con il contesto circostante. In tal senso, se lo sfasamento storico rende le rovine incomprensibili al pubblico [Carandini 1987, p. 10], è compito del disegno, inteso come progetto che miri a rimettere "in scena" le figure frammentate dei resti archeologici, definirne un'immagine nuova, ma coerente, ricercando soluzioni che agevolino la lettura e l'interpretazione dell'antico. Un'operazione che si può compiere secondo approcci più o meno invasivi, e tra loro complementari: attraverso la definizione di un "manuale" di segnaletica che agevoli la comprensione del sito; nella scelta di materiali appropriati; interpretando e comunicando il significato del luogo attraverso il progetto.

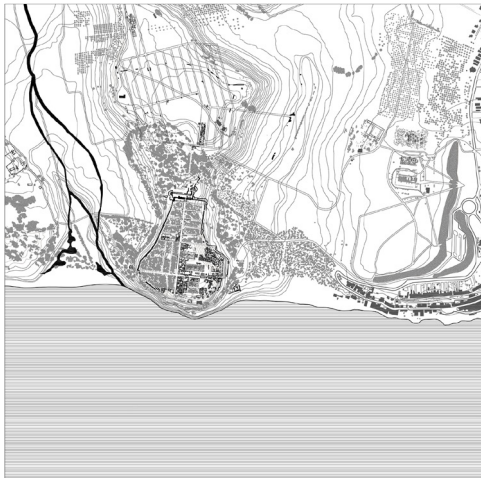
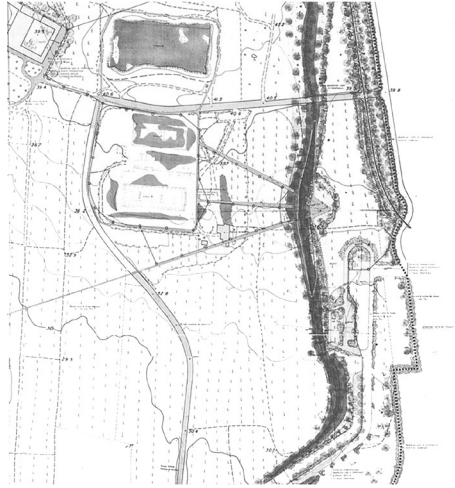
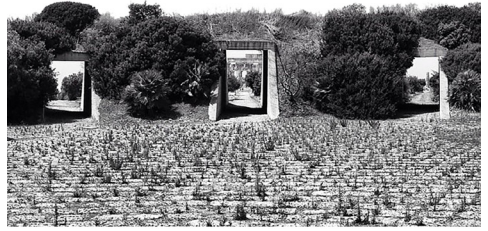
Per il primo approccio possiamo brevemente citare il lavoro di Michele De Lucchi per Interventi di valorizzazione nei siti archeologici di competenza della SAR a Roma, in cui il progetto architettonico si coniuga con un attento ed elegante disegno di segnaletica informativa inclusiva.

Fig. 03

Jean Hulot. Pianta antica della ricostruzione della città di Selinunte (1904-1906). Franco Minissi, Pietro Porcinai, Matteo Arena. Parco archeologico di Selinunte. Immagine di progetto sul "canocchiale" centrale del Tridente. Disegno planimetrico a cura di C. Pirina. [credit: Minissi, Arena, Porcinai].

Fig. 04

Franco Minissi, Pietro Porcinai, Matteo Arena. Parco archeologico di Selinunte. Foto della vista sul Tridente. Pianta di progetto [credit: Francesco Taddeo; Minissi, Arena, Porcinai].



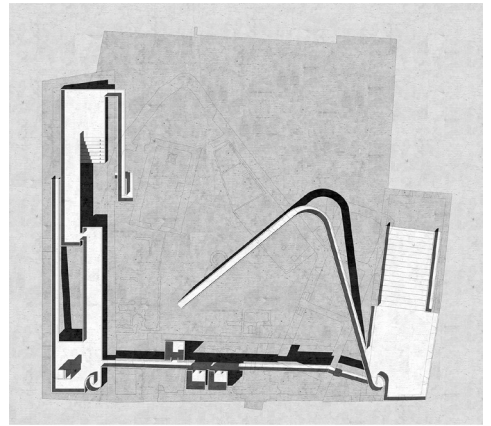
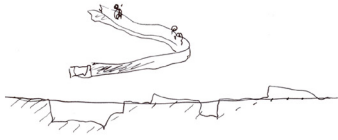
Attraverso la breve illustrazione critica di quattro progetti, il testo intende tuttavia focalizzare l'attenzione sulla possibilità di risignificazione di siti archeologici attraverso il progetto di fruizione e accessibilità spaziale, che trova nel disegno lo strumento fondamentale di indagine nel rapporto tra diverse temporalità (Figg. 1-2).

In forma di suolo. Franco Minissi, Pietro Porcinai, Matteo Arena e Il Parco archeologico di Selinunte

Nel progetto per il Parco archeologico di Selinunte, per Franco Minissi, Pietro Porcinai e Matteo Arena il valore didascalico del monumento-documento del passato è posto al centro dell'intervento di restauro, conservazione e valorizzazione. L'attenta lettura storico-critica delle architetture è intesa come intrinsecamente collegata con l'intorno, secondo un rapporto di reciproca comprensione tra paesaggio culturale e patrimonio naturalistico. La contemplazione dei valori estetici e formali dei resti archeologici è considerata possibile solamente se connessa con il paesaggio originario, in un rapporto di interdipendenza che attiva una sorta di fantasia ricostruttiva. Il progetto, che parte originariamente dal riconoscimento della necessità di preservare il sito dalla progressiva e crescente espansione edilizia che minacciava l'area sempre più prossima ai resti, si propone di definire un sistema di percorsi di avvicinamento e percorrenza capaci di fornire al visitatore una visione controllata e mirata dei templi e dell'Acropoli. L'intero suolo a margine tra città contemporanea e area archeologica viene investito da una completa rimodellazione, incorporando molteplici sistemi di recinzione che si adattano alle differenti e specifiche condizioni del contorno. Una rete di percorsi ciclabili e pedonali innerva il sito e mette in connessione le aree a parcheggio con il cuore del parco, attraverso un sistema di tagli (il tridente) realizzati sul rilevato di terra disegnato a protezione dei resti, e un grande piano inclinato che connette le differenti quote. Percorsi panoramici, belvedere e corridoi visivi articolano il sistema dell'accessibilità intesa come sorta di rito iniziatico percettivo capace di attivare relazioni tra resti archeologici e nuovi dispositivi a supporto del parco (Figg. 3-4).

Fig. 05
Sverre Fehn, Museo di Hamar. Foto della corte e della rampa di accesso [credit: Jan Haug, 2004] e schizzi di studio [credit: Sverre Fehn, 1980].

Fig. 06
Sverre Fehn, Museo di Hamar. Pianta del museo sospeso, disegno interpretativo a cura di G. Comi e foto del percorso di visita sui resti [credit: Hélène Binet, 2009].



In forma di rampa. Sverre Fehn e il Museo archeologico di Hamar (1969-1979)

Il progetto di Sverre Fehn ha come obiettivo quello di rendere nuovamente visitabili gli spazi di un antico edificio allo stato di rudere senza interferire con l'attività di scavo dei resti archeologici in corso negli stessi anni. Il risultato è la costruzione di una nuova architettura sospesa in cemento armato che svolge così una duplice funzione. Da un lato assolve a una necessità tecnico-funzionale, garantendo la visita dei resti da un punto di vista inedito, dall'altro assume un significato pedagogico, restituendo all'opera la sua leggibilità complessiva. In questo modo Fehn trasforma il carattere transitorio del programma di scavi in presenza significativa e permanente.

Le rovine riconquistano un ruolo fondamentale, non sono più testimonianza anodina ma comprese nel loro valore architettonico; l'organizzazione del percorso diventa la guida formale su cui si basa il progetto. La narrazione dell'antico edificio viene così risignificata dall'astrazione del nuovo linguaggio che rifugge la ricostruzione/riparazione per fare del nuovo e dell'antico un *ensemble* compiuto.

La *promenade architecturale*, attraversando i diversi ambienti di cui si compone l'edificio, offre una lettura "in alternativa" della spazialità interna. Le dimensioni della rampa pari a 113 cm. di larghezza per 86 cm. di altezza del parapetto, rendono il percorso di visita un'esperienza individuale che permette al visitatore di porsi "alla giusta distanza" dai resti così che "fisicamente siamo in cima [alla rampa] ma i nostri pensieri vagano nel livello sottostante, tra i resti medievali".

Attraverso questo progetto, Fehn intreccia lo sguardo dell'archeologia con quello dell'architettura e porta nuovamente in luce quell'ordine nascosto che l'antico custodisce e che solo la mediazione dell'architettura è in grado di "spiegare".

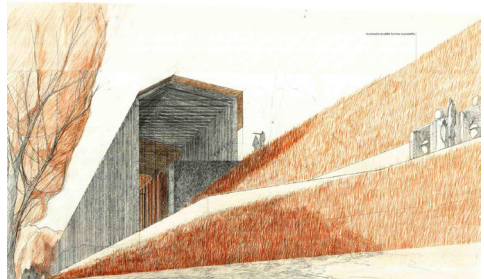
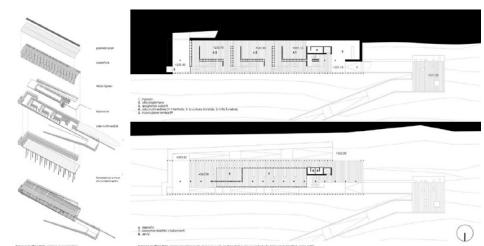
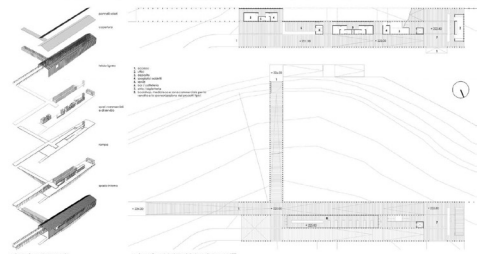
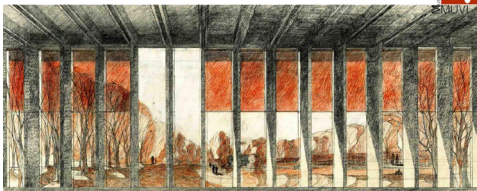
L'intervento non si riduce quindi a un progetto di protezione delle rovine, non è il semplice resoconto di quanto viene scoperto dallo scavo, ma opera un atto trasformativo per un'architettura che può tornare a essere abitata (Figg. 5-6).

Fig. 07

Luigi Franciosini, Stefano Villani, Cristina Casadei, Parco Archeologico di Verucchio. Tavole di concorso [credit: <<https://divisare.com/projects/183189-luigi-franciosini-stefano-vil125%20lani-cristina-casadei-parco-archeologico-di-verucchio>>].

Fig. 08

Luigi Franciosini, Stefano Villani, Cristina Casadei, Parco Archeologico di Verucchio. Tavole di concorso [credit: <<https://divisare.com/projects/183189-luigi-franciosini-stefano-vil125%20lani-cristina-casadei-parco-archeologico-di-verucchio>>].



In forma di edificio. Luigi Franciosini, Stefano Villani, Cristina Casadei e il Parco Archeologico di Verucchio

Nel progetto di concorso per il Parco Archeologico Multimediale di Verucchio è nell'attenta osservazione del paesaggio in cui è immersa l'area archeologica che il gruppo guidato da Luigi Franciosini individua la possibilità di "rintracciare ed isolare resti significativi e frammenti in grado di ricondurre nella dimensione coeva al manifestarsi" [Franciosini, Villani, Casadei, 2011] della civiltà villanoviana che ha anticamente abitato quei luoghi.

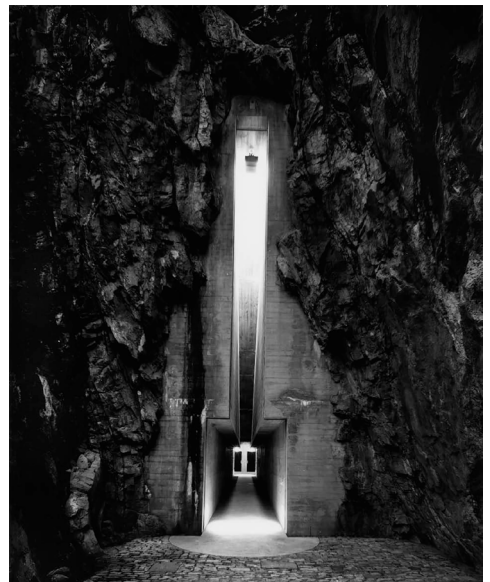
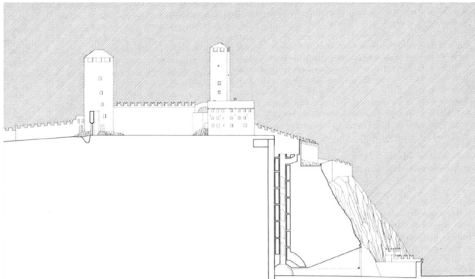
All'interno delle migliaia di metri quadrati di parco, l'area è caratterizzata dalla presenza della "città dei morti", con centinaia di tombe rinvenute e scavate, che fa da contraltare alla "città dei vivi", con il villaggio di capanne immerse originariamente in una fitta vegetazione boschiva punteggiata da un sistema di radure che accoglievano le aree destinate all'agricoltura.

Riconoscendo il paesaggio come "risultato di un processo di lunga durata costruito dalla stratificazione di tempi e di spazi" [ivi], il progetto distribuisce nel parco una serie di interventi strategicamente connessi dall'elemento unificatore del bosco, all'interno del quale si dipana il sistema dei percorsi che si snodano a toccare i molteplici nuclei funzionali. Lungo tale sequenza fisica e narrativa, il Museo multimediale e l'edificio destinato all'accoglienza si collocano nei punti strategici di maggior pendenza, e si configurano essi stessi come percorso, caratterizzato da "morbide rampe in continuità con i tracciati all'aperto" [ivi].

Se l'accessibilità al luogo costituisce il nucleo fondativo del progetto, è nei "luoghi dove fondare" e nei "criteri costruttivi da adottare" [ivi] che gli architetti esplicitano l'intenzione di coniugare forma architettonica e narrazione del luogo. Le strutture epigee, con fondazioni su pali, rimandano alla "forma astratta della 'capanna'", mentre la tecnologia costruttiva recupera il senso di quelle antiche, "immaginando costruzioni fatte per giustapposizione di elementi lignei che realizzano la struttura, ma anche le stanze, le separazioni, le schermature" [ivi] (Figg. 7-8).

Fig. 09
Aurelio Galfetti,
Restauro di
Castelgrande
a Bellinzona.
Planimetria del
castello e sezione sul
sistema di accesso
[credit: Aurelio
Galfetti, 1981].

Fig. 10
Aurelio Galfetti,
Restauro di
Castelgrande a
Bellinzona. Foto
dell'accesso al
sistema di risalita
[credit: Stefania
Beretta].



In forma di scavo. Aurelio Galfetti e il restauro di Castelgrande a Bellinzona

Il progetto di Aurelio Galfetti per Castelgrande è un esempio di interazione tra architettura, paesaggio e sistemi di accesso e fruizione dell'antico.

Il castello sorge sul colle che domina il tessuto cittadino, rappresentando un importante patrimonio estetico della città, ma costituendo anche la matrice fondativa della struttura urbana.

Il lavoro di Galfetti non solo recupera e rende "accessibile" questo patrimonio, ma riposiziona il castello al centro della storia urbana, muovendosi in due direzioni: quello delle relazioni con l'elemento naturale, il colle, e quello dell'architettura del monumento, la corte e il castello.

Il recupero dello sperone roccioso sul quale sorge il castello da un lato mira a restituire alla città un elemento estetico-paesaggistico, ovvero la presenza del muro di roccia viva che si affaccia sulla città, ma diviene anche occasione per creare un nuovo accesso: una lama d'ombra nello sperone roccioso, che dal cuore del colle ci conduce al centro dalla corte.

Il lavoro di Galfetti contiene diversi gradi di accessibilità: l'accesso dalla parete rocciosa è quello meccanizzato dell'ascensore, ma il restauro prevede il recupero del declivio a sud, con la costruzione di un vigneto che ci conduce ai margini del castello e il camminamento sulle mura urbane che raggiungono il fiume Ticino.

I nuovi sistemi di accesso permettono di riposizionare il castello al centro delle relazioni urbane, paesaggistiche e territoriali, e consentono, attraverso precisi processi compositivi, di restituire lo spazio antico del castello alla città.

Si giunge dentro il castello attraverso un alternarsi di luci e ombre: un percorso buio, serrato, accoglie l'ingresso dalla piazza sottostante, mentre la sommità è un'esplosione di luce e spazio, dentro il prato della corte. Anche le facciate del castello, bianche, prive di ornamento, esprimono l'esigenza di una narrazione più articolata della sola accessibilità, ovvero ridefinire la relazione tra il naturale artificio e l'artificio naturale (Figg. 9-10).

Nuove prospettive

Utilizzando il termine *baukultur* [3] come concetto utile a definire in modo complesso e unitario l'ambiente costruito, i temi dell'accessibilità possono essere considerati come strettamente collegati alla qualità e alla "sostenibilità" del progetto, aprendo a nuove prospettive e consentendo di trovare così risposte in una dimensione culturale più ampia e immaginativa. I progetti analizzati esprimono la necessità di assumere il tema del disegno per l'accessibilità e la fruizione degli spazi archeologici come momento interno ai processi compositivi stessi e non come aggiunta occasionale e, talvolta, forzata. La questione non risiede, infatti, solamente nella possibilità di rendere uno spazio più o meno accessibile, ma nella necessità di riflettere sull'architettura come montaggio di spazi e corpi, che nel loro comporsi narrano la sequenzialità dell'esperienza architettonica, in cui avvicinamento, accesso e fruizione ne sono parte integrante. Possono così forse trovare nuova forza le parole con cui Dimitris Pikionis in *Topografia Estetica* scriveva che "non esiste nulla di isolato, ma è tutto parte di un'Universale Armonia. Tutte le cose si compenetrano, l'una nell'altra, e l'un nell'altra patiscono, e l'un nell'altra si trasformano. E non è possibile comprenderne una, se non attraverso le altre".

Crediti

Il contributo è il risultato di una comune riflessione degli Autori, così come i paragrafi "Connettere strati" e "Nuove prospettive". I paragrafi "In forma di suolo. Franco Minissi, Pietro Porcinai, Matteo Arena e Il Parco archeologico di Selinunte" e "In forma di edificio. Luigi Franciosini, Stefano Villani, Cristina Casadei e il Parco Archeologico di Verucchio" sono da attribuire a C. Pirina, il paragrafo "In forma di rampa. Sverre Fehn e il Museo archeologico di Hamar" a G. Comi, il paragrafo "In forma di scavo. Aurelio Galfetti e il restauro di Castelgrande a Bellinzona" a Vincenzo D'Abramo.

La presente ricerca si sviluppa all'interno del progetto iNEST - Spoke 04. Il progetto è finanziato dall'Unione Europea - Next GenerationEU. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia solo quelli degli Autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o della Commissione Europea, le quali non possono essere ritenute responsabili per essi.

Note

[1] I lavori sono parte del più ampio progetto denominato “Configuration of Routes in the archaeological site of the Acropolis for people with mobility difficulties” voluto dal Ministero della Cultura e approvato dal Consiglio Centrale Archeologico (KAS), e sono realizzati dal Comitato per la Conservazione dei Monumenti dell’Acropoli (ESMA).

[2] Parole che Dal Co utilizza citando Yourcenar M. (1994). *Il tempo grande scultore*. Torino: Einaudi, p. 54.

[3] Termine inteso come somma di tutti gli aspetti culturali, economici, tecnologici, sociali ed ecologici che influenzano la qualità e il processo di pianificazione e costruzione [EU 2007].

Riferimenti bibliografici

Augé M. (2004). *Rovine e macerie. Il senso del tempo*. Torino: Bollati Boringhieri.

Basso Peressut L., Caliarì P.F. (2014). *Architettura per l’archeologia. Museografia e allestimento*. Roma: Prospettive Edizioni.

Billeci B., Gizzi S., Scudino D. (a cura di). (2006). *Il rudere tra conservazione e reintegrazione*. Roma: Gangemi Editore.

Botta M. (1984). Alcune note sul restauro di Castelgrande a Bellinzona nel progetto dell’architetto Aurelio Galfetti. In *I nostri monumenti storici: bollettino per i membri della Società di Storia dell’Arte in Svizzera*, n. 35, pp. 471-477.

Carandini A. (1987). Urbanistica, architettura e archeologia. In *Urbanistica*, n. 88, pp. 10-12.

Choay F. (1992). *L’allégorie du patrimoine*. Paris: Éditions du Seuil.

Conti C., Garofolo I. (2014). AA_ArcheologiaAccessibile. La valorizzazione del patrimonio culturale attraverso l’accessibilità ambientale. In *Techne*, n. 7, pp. 140-148.

Comi G. (2019). *Architettura memoria luogo. Sverre Fehn e il Museo arcivescovile di Hamar*. Siracusa: LetteraVentidue Edizioni.

Dal Co F. (2023). L’Acropoli: Dimitris Pikionis, didagma. In *Casabella*, n. 945, pp. 99-121.

EU, European Union (2007), Leipzig Charter on Sustainable European Cities. <https://ec.europa.eu/regional_policy/archive/themes/urban/leipzig_charter.pdf> (consultato il 30 settembre).

Franciosini L., Villani S., Casadei C. (2011). Relazione di progetto di concorso. <<https://divisare.com/projects/183189-luigi-franciosini-stefano-vil>

- lani-cristina-casadei-parco-archeologico-di-verucchio> (consultato il 30 settembre).
- Galfetti A. (1985-1986). Restauro di Castelgrande a Bellinzona. In *Lotus*, n. 48-49, pp. 110-117.
- Gazzaniga L. (1993). Aurelio Galfetti. Restauro di Castelgrande, Bellinzona. In *Domus*, n. 750, pp. 34-41.
- Germanà M.L., Prescia R. (a cura di). (2021). *L'accessibilità nel patrimonio architettonico. Approcci ed esperienze tra tecnologia e restauro*. Conegliano (TV): Anteferma Edizioni.
- Greco E. (2010). *Topografia di Atene. Sviluppo urbano e monumenti dalle origini al III secolo d.C.* Atene, Paestum: Pandemos.
- Latini L., Cunico M., Tonon V. (a cura di). (2012). *Pietro Porcinai. Il progetto del paesaggio nel XX secolo*. Venezia: Marsilio.
- Latini L. (2011). Pietro Porcinai. In *DOCOMOMO Italia*, n. 28. <<https://www.docomomoitalia.it/giornale-1013/>> (consultato il 30 settembre).
- Minissi F. (1988). *Conservazione, vitalizzazione, musealizzazione*. Roma: Multigrafica.
- Privitera F. (2017). Aurelio Galfetti. Castelgrande a Bellinzona: rifondare il senso dei luoghi. In *Firenze Architettura*, n. 2, pp. 68-75.