

# pro gettare archeo logia

Volume a cura di Massimo Bellotti

1

Accademia Adrianea Edizioni

# teorie questioni prospettive

Accademia Adrianea Edizioni

Collana di studi e progetti di Architettura, Museografia e Allestimento per l'Archeologia

Direzione e curatela Pier Federico Caliari

Co-curatela Carola Gentilini

ISBN 978-88-99013-00-4



9 788899 013004

## **Progettare Archeologia**

**Collana di studi e progetti di Architettura, Museografia e Allestimento per l'Archeologia**

Direttore e curatore della collana **Pier Federico Caliarì**

Co-curatore **Carola Gentilini**

Curatore primo volume **Massimo Bellotti**

**Opera in edizione digitale, Novembre 2016**

© **Accademia Adrianea Edizioni**

Marchio editoriale dell'Accademia Adrianea di Architettura e Archeologia Onlus

Via della Gatta 6 - 00186 Roma

[www.accademiaadrianea.net](http://www.accademiaadrianea.net)

Tutti i diritti sono riservati

ISBN 978-88-99013-00-4

## Indice

- 7 **Presentazione**  
*di Pier Federico Caliarì*
- 9 **Introduzione**  
**Il progetto di architettura come sintesi e narrazione del paesaggio archeologico.**  
*di Massimo Bellotti*
- 17 **Via dei Fori Imperiali.**  
**Dopo ottant'anni, il concorso.**  
*di Pier Federico Caliarì*
- 24 **La memoria dell'Antico come Identità del Nuovo: Restituzione, Trasposizione e Stratificazione.**  
*di Ivan Brambilla*
- 30 **Materia e tempo: progettare con l'archeologia.**  
*Antonio Tejedor Cabrera e Mercedes Linares Gómez del Pulgar Prof. Arch. Universidad de Sevilla*
- 36 **Aree archeologiche come spazi pubblici della contemporaneità.**  
*di Romolo Ottaviani*
- 46 **La rovina archeologica... una risorsa.**  
*di Vincenza Cinzia Farina*
- 54 **Il progetto dell'area archeologica dello Stretto di Messina.**  
**- Le rovine nella "stanza" dello Ionio e del Tirreno.**  
*di Paola Albanese e Giovanna Falzone*
- 60 **"Sulle rovine": aspetti estetici e questioni conservative.**  
*Maria Grazia Ercolino.*
- 68 **Cave di valore storico/archeologico: progettare il recupero.**  
*di Giuseppe Foti e Valeria Taglieri*
- 74 **Coperture trasparenti su siti archeologici.**  
*di Annalisa Lanza Volpe*
- 80 **Innovatività delle realizzazioni architettoniche nel contesto del paesaggio delle rovine archeologiche.**  
*Anna Maria Loiacono*
- 86 **Gli accessi ai siti archeologici della provincia di Napoli tra storia e progetto.**  
*di Luigi Veronese e Maria Falcone*
- 94 **Narrare l'archeologia.**  
*di Federica Arman*
- 100 **Dall'Agorá greca al Centro Culturale di Atene: Ioannis Despotopoulos e il suo progetto per il centro storico di Atene.**  
*di Sotirios Zaroulas*
- 108 **Alcune questioni sul restauro architettonico e archeologico in Italia e Spagna.**  
*di Salvador Lara Ortega*
- 120 **Applicazioni del rilevamento avanzato.**  
*di Francisco Juan-Vidal*
- 134 **La ricostruzione dello spazio architettonico antico. Ipotesi sulla Piazza d'Oro di Villa Adriana.**  
*di Michele Di Santis*
- 144 **Tracce di un algoritmo geometrico a Villa Adriana.**  
*di Giuliano Muzzi*







## Presentazione

*Progettare Archeologia* è il titolo, un po' provocatorio di questa collana, della quale questo volume costituisce il primo numero. La provocazione sta nel fatto che nel comune pensare il *dato* archeologico è, appunto, un *dato*, cioè qualcosa con cui si ha a che fare perché è sempre stato lì, muto testimone del trascorrere del tempo che lo allontana dalla propria origine. Il dato archeologico è così perché è, perché è sempre stato così ed è il mondo che si trasforma attorno a lui e non viceversa. Quindi, è evidente che, nella logica normale, non è possibile progettare archeologia, perché non si progetta ciò che preesiste e prescinde. Punto. Si progetta ciò che non c'è.

Questa collana invece ha l'obbiettivo di registrare, accogliere e diffondere l'idea, opposta a quella del sentire comune, secondo cui l'archeologia è, invece, oggetto di progetto, in quanto oggetto estetico. Oggetto quindi del *desiderio* di identità che la coscienza di una comunità sente come propria. Progetto archeologico e progetto identitario sono qualcosa di sovrapponibile. Quello che li differenzia è che il primo *tratta* il secondo, non perché è sempre stato lì, ma perché da ora in avanti ha un senso nel comunicare una visione del mondo, che è aderente con una storia, ma che non è la storia. Ne è solo la semplice rappresentazione. Ecco quindi il senso originale: archeologia e progetto vivono in una dimensione tutta legata alla rappresentazione, tutta legata al *mostrare* quello che non c'è più.

L'archeologia come la conosciamo oggi è in gran parte un prodotto della modernità. Possiamo dire che l'archeologia non esiste senza il progetto moderno che le ha affidato questo ruolo nuovo. Prima di questo compito sociale, l'archeologia era cava, giacimento, luogo della sottrazione. E' grazie all'architettura se l'archeologia è tornata ad essere oggetto sociale ed è grazie alla ricomposizione a cui è stata sottoposta se essa è tornata ad essere architettura, sebbene frammentaria, in un paesaggio architettonico e naturalistico.

Tra la rovina romantica, apparentemente immersa in modo casuale nell'abbraccio della natura *naturans*, l'anastilosi più o meno scientifica, oppure la ricostruzione, più o meno filologica, alla fine non c'è molta differenza, se non quella religiosa, poiché in ogni caso la distanza dall'originale è incolumabile e ogni salto temporale è un salto nel vuoto, è sia fede che dover essere. Ma non c'è verità nell'archeologia, solo *rappresentazione*.

Progettare archeologia è quindi rappresentazione pura. E, in questo senso, è arte. Per questa ragione tra "progettare" e "archeologia" manca l'articolo determinativo in quanto *l'archeologia* non esiste se non in un processo di sostituzione di un qualcosa che non c'è e che si concettualizza solo all'interno di una narrazione architettonica, nel logos della forma che è sempre l'oggetto stesso di un progetto.

In questa collana, raccoglieremo i contributi che provengono dall'architettura e che vanno nella direzione dell'archeologia e a favore della sua rappresentazione, laddove questa assume i tratti di un *allestimento*, di una nobile sistemazione delle cose visibili, e che vive in una dimensione ostensiva all'interno di un Delta T che non sempre è determinabile con una previsione di scadenza. La dimensione in cui l'architettura si manifesta attraverso l'archeologia è quindi ispirata da una consapevole incompiutezza e allo stesso tempo da una vocazione museografica e paesaggistica.

*Progettare Archeologia* funzionerà come un bollettino, cioè pubblicando lo stato delle ricerche anche senza un titolo che metta i diversi contributi sotto un unico concetto guida. Non avrà quindi un titolo per ogni uscita, ma solo un numero e una data. Potrà anche editare numeri monografici, nel caso, sempre in base allo stato delle ricerche e al loro livello di interesse. Può quindi essere in un certo senso assimilato più ad un periodico, una rivista, ma senza fisse scadenze. Ci riproponiamo di editare due numeri all'anno, in formato digitale con PDF stampabile. Questo non tanto per ragioni di costi, ma per ragioni di diffusione, essendo questo formato disponibile e facilmente accessibile in rete.

Questo primo numero, curato da Massimo Bellotti, raccoglie contributi di diversa provenienza geografica, prodotti anche in tempi differenti e generalmente tutti ascrivibili agli eventi e call attivati dall'Accademia Adrianea di Architettura e Archeologia Onlus tra il 2012 ed oggi. Altri scritti sono stati specificatamente richiesti agli autori e quindi possono essere considerati come scritti d'occasione.

fig. 1 A7558 Scavo archeologico ripreso dalla sommità della colonna traiana, 1930, Archivio Federico Zeri, Fondo Muñoz.