
Parchi archeologici in Emilia-Romagna: esperienze di gestione e di valorizzazione

Fiamma Lenzi

There are six archaeological parks in the region Emilia-Romagna, established or in a final planning stage, are partly or entirely realized thanks to EU or regional funds. Until recent times, the normative system let a wide range of interpretations about the meaning of Archaeological Park; therefore different solutions have been implemented. In 2012 the Ministry for Cultural Heritage and Activities adopted new Guidelines that contributed to clarify the definition of Archaeological Park.

Key words: Emilia-Romagna, archaeological park, guidelines, valorisation, management, territorial policies, economic development

In premessa a questa breve rassegna su quanto è stato realizzato o è in corso d'opera in Emilia-Romagna in materia di parchi archeologici, sembra doveroso a chi scrive chiarire a quale titolo illustra una situazione molto articolata e caratterizzata da una casistica che delinea scelte e soluzioni tecniche, operative, strutturali diversificate. L'Istituto Beni Culturali è nato nel 1974 per volontà della Regione Emilia-Romagna, che ha inteso connotarlo come organismo tecnico-scientifico per affiancare e sostenere gli enti che governano il territorio – la regione stessa, le province, i comuni – nelle loro politiche di salvaguardia e valorizzazione del patrimonio culturale e nelle attività che ne derivano. In questa veste, l'Istituto si occupa di musei, biblioteche e archivi, di catalogazione e conservazione del patrimonio, di progetti di promozione culturale del territorio e delle sue evidenze storiche e paesaggistiche, iniziative quest'ultime nelle quali ricadono direttamente o indirettamente anche azioni in favore di una serie di realtà rientranti nella definizione di »parchi archeologici«.

L'incertezza terminologica e sostanziale che ha regnato sino a poco tempo fa intorno alla na-

tura stessa di tali organismi, peraltro talora perfettamente compiuti nei loro elementi costitutivi e pienamente operanti, deriva dall'assetto normativo generale che trova espressione nel vigente Codice dei Beni Culturali e del Paesaggio (Decreto legislativo 42/2004 e successive modificazioni) e in particolare nell'art. 101, contenente una definizione di parco archeologico »lapidaria«, che lasciava aperti molti spazi interpretativi sugli aspetti istitutivi, organizzativi e gestionali di questo tipo di entità

ambito territoriale caratterizzato da importanti evidenze archeologiche e dalla presenza di valori storici, paesaggistici o ambientali, attrezzato come museo all'aperto

La recente approvazione (Decreto Ministeriale 18 aprile 2012 pubblicato sulla Gazzetta Ufficiale n. 179 del 2 agosto 2012, Supplemento Ordinario n. 165) delle Linee-guida per la costituzione e la valorizzazione dei parchi archeologici, a lungo auspiccate e alla cui formulazione ha atteso un Gruppo di lavoro, che aveva fra i suoi membri anche la Regione Emilia-Romagna con un rappresentante espresso proprio dall'Istituto

Beni Culturali, ha finalmente portato all'individuazione degli elementi distintivi, degli obiettivi, delle procedure, dei criteri, degli standard richiesti per la creazione e la gestione di entità culturali che possano correttamente definirsi tali, anche in vista dell'augurabile creazione di un sistema nazionale di valutazione e accreditamento dei parchi archeologici. Certamente con le Linee-guida muta il quadro di riferimento, a partire da una più ampliata definizione di parco archeologico

...un ambito territoriale caratterizzato da importanti testimonianze archeologiche e dalla compresenza di valori storici, culturali e paesaggistico-ambientali, oggetto di valorizzazione, ai sensi degli artt. 6 e III del d. lgs. 42/2004, sulla base di un progetto scientifico e gestionale.

La breve digressione era indispensabile per far comprendere ai lettori la ragione per la quale in Emilia-Romagna – caso peraltro non isolato – a fronte di sei realtà già istituite o in fase realizzativa avanzata e di alcune altre ipotesi progettuali, è sinora mancato un modello organizzativo e gestionale unitario e si riscontrano sia una sensibile disomogeneità istituzionale per quel che riguarda gli enti promotori e realizzatori, sia un'altrettanto eloquente assenza di uniformità per quel che attiene le forme di gestione, le modalità di funzionamento e i requisiti di qualità dei servizi forniti al pubblico.

Possiamo solo rimarcare che, essendo una delle funzioni primarie di un parco *latu sensu* quella di valorizzare e rendere fruibile il patrimonio complessivamente racchiuso in un'area definito, stiamo parlando di un ambito delle politiche pubbliche che è materia di legislazione concorrente e vede pienamente coinvolti i vari enti posti a governo del territorio. Sinora, quindi, la progettazione di parchi archeologici è nata quasi sempre »dal basso«, dalla volontà, cioè, di coloro che amministrano direttamente proprio le comunità e i distretti territoriali su cui insistono evidenze archeologiche di rilievo, e si indirizzano verso la strada della concertazione, ricercando occasioni e strategie collaborative utili

a superare la frammentazione delle competenze e a promuovere azioni sinergiche per ottimizzare risorse istituzionali, umane, finanziarie intorno a comuni obiettivi di interesse superiore.

Parco archeologico e Museo all'aperto della Terramara di Montale

I musei municipali dell'Emilia occidentale, fondati poco dopo la metà dell'Ottocento sono i principali custodi delle testimonianze derivanti dagli scavi intensivi che in quel periodo interessarono i grandi abitati dell'età del Bronzo medio e recente della Pianura padana riconducibili alla cultura terramaricola. Fra essi, il Museo Archeologico Etnologico di Modena, in particolare, conserva una ricca documentazione relativa alla terramara di Montale, una delle più grandi fra quelle conosciute, sita in comune di Castelnuovo Rangone, a pochi chilometri dal capoluogo.

Per superare la separatezza e la decontestualizzazione fra oggetti musealizzati e ambito di provenienza, ma al tempo stesso soddisfare le aspettative di un pubblico sempre più esigente sotto il profilo della comunicazione, creando i presupposti di un'offerta culturale di qualità sia in termini scientifici che educativi e didattici, ha preso corpo l'idea di dare vita a un parco dedicato alle terramare proprio presso l'area archeologica di Montale, dove dal 1994 erano stati ripresi gli scavi per approfondire e dettagliare le informazioni acquisite durante le ricerche ottocentesche.

Il progetto di arricchire il potenziale informativo dell'area archeologica, di non facile decodifica né di immediata comprensione da parte di un pubblico non specializzato, grazie a un museo all'aperto orientato a proporre ricostruzioni a grandezza naturale di strutture abitative e di arredi basati sui dati di scavo ha preso spunto dalle esperienze dei musei archeologici *open air* del Nord Europa, nati appunto per rispondere alla necessità di valorizzare insediamenti costruiti in materiali deperibili e pertanto caratterizzati da bassa visibilità e forte labilità delle strutture archeologiche, agevolandone la lettura interpre-

tativa e la diffusione di cognizioni adeguate ai diversi *target* di visitatori.

Lo scambio di esperienze e di buone prassi con le realtà culturali ricordate, fortemente »diverse« nei modi e nelle forme scelte per divulgare il patrimonio archeologico *in situ* e nel suo stesso contesto d'origine, si è rivelato fondamentale tanto per la pianificazione strutturale del parco, quanto nella successiva gestione delle sue attività prendendo corpo attraverso due progetti finanziati dalla Comunità Europea: *Archaeolive* (1999–2002), che ha coinvolto insieme a Modena il Museo di Storia Naturale di Vienna e il museo tedesco delle palafitte di Unteruhldingen, e *LiveArch* (2007–2009), una rete di otto musei archeologici *open air* di altrettanti paesi europei (Scozia, Svezia, Norvegia, Lettonia, Olanda, Germania, Ungheria) indirizzati a diffondere presso il grande pubblico la conoscenza del passato attraverso l'archeologia ricostruttiva e il ricorso al metodo sperimentale. Il parco è attualmente impegnato in un ulteriore progetto del Programma Cultura – *OpenArch* – incentrato sul consolidamento e il conferimento di continuità alla rete collaborativa dei musei all'aperto e al miglioramento qualitativo dei servizi e delle iniziative di ricerca.

Inaugurato nel 2004 su una superficie di 23 mila metri quadrati, vi coesistono un'area archeologica coperta e attrezzata per la visita, dove si possono osservare il calco della stratigrafia verticale messa in evidenza durante gli scavi e quello di uno dei piani orizzontali di scavo, e la ricostruzione a grandezza reale di una parte di un villaggio terramaricolo. Si tratta di due abitazioni su piattaforma sopraelevata con strutture in legno di quercia, copertura in canne palustri, pareti di legno e canne intonacate. L'arredo e gli oggetti sono copie fedeli di originali. Una porzione di fortificazione con fossato e terrapieno rievoca la struttura protettiva che circondava il villaggio. La gestione del parco è coordinata dal Museo Archeologico di Modena, mentre le attività vengono curate da operatori esterni di formazione archeologica o archeotecnica.

In appositi spazi didattici ai bambini e agli alunni delle scuole viene offerta l'opportunità

di entrare in contatto con i materiali e i contesti archeologici del sito e sperimentare in prima persona attività che riguardano la ricerca archeologica, come il cosiddetto »scavo simulato« o antiche metodologie della produzione. Durante l'apertura stagionale per cinque mesi all'anno, limitata alle giornate di domenica e festivi, archeologi e archeotecnici propongono ai visitatori dimostrazioni di antiche tecniche artigianali per far comprendere attraverso l'esperienza diretta metodi e procedure utilizzate dagli artigiani delle terramare. I *gadgets* del *bookshoop*, il coinvolgimento e la partecipazione in prima persona dei visitatori adulti e bambini, la presenza di alcune *mascottes* costituiscono altrettante scelte strategiche per aumentare l'attrattività del parco trasformare la visita in un'esperienza emotiva che rimane impressa nella memoria e incentiva la spontanea fidelizzazione del pubblico.

Non sono, purtroppo, disponibili pubblicamente dati recenti relativi all'afflusso dei visitatori che si rivelerebbero assai interessanti per valutare le ricadute territoriali di questa presenza ormai consolidata e di successo in Emilia-Romagna e il suo reale bacino di utenza, intuitivamente da ritenersi esteso ben oltre i naturali confini del territorio di riferimento.

Parco archeologico di Travo

Forte affinità tematica, analoga ambientazione preistorica ed elementi di comunanza nelle scelte allestitivie presenta il Parco archeologico di Travo, un sito della provincia di Piacenza quasi al confine della regione. Prolungamento esterno del Museo archeologico ubicato nel centro storico del paese, è stato promosso dal Comune grazie ai finanziamenti congiunti della locale Amministrazione, della Regione Emilia-Romagna attraverso la legge 18/2000 (Norme in materia di biblioteche, archivi storici, musei e beni culturali), della Comunità Europea (Programma europeo Obiettivo 2; Programma Operativo Regionale FESR – Asse 4), della Fondazione bancaria di Piacenza e Vigevano.

Questa realtà si caratterizza per l'inserimento in un contesto ambientale parzialmente

intatto sulle rive del fiume Trebbia e per la musealizzazione *in situ* di una parte delle strutture neolitiche scavate fra il 1995 e oggi. Si tratta di due capanne a pianta rettangolare, conservate solo a livello di fondazioni, protette da moderne coperture in legno a doppio spiovente con rivestimento di canne palustri, che intendono riprodurre dimensioni, volumetria e materie prime in uso nell'antichità. Alle evidenze archeologiche si affiancano le ricostruzioni di alcuni edifici neolitici in scala reale, allestiti con materiali e oggetti che copiano fedelmente reperti rinvenuti nel corso delle campagne di scavo. Pannelli didattici di sintesi sulla storia del sito, sul suo inquadramento nell'ambito delle coeve manifestazioni neolitiche italiane ed europee, sull'interpretazione funzionale delle strutture riportate in luce, punteggiano il percorso dall'estensione di circa un ettaro.

La gestione del Museo e Parco Archeologico è stata affidata dal Comune a una cooperativa di servizio formata da operatori specialisti in campo archeologico, archeotecnico e conservativo, che progettano e realizzano attività didattiche, eventi a »tema«, visite guidate, percorsi e laboratori. L'ambientazione preistorica indirizza le proposte prevalentemente verso la rivisitazione di cicli tecnologici del passato (lavorazione della ceramica, scheggiatura della selce, tessitura, cottura dei cibi) e l'utilizzo di risorse naturali, la rievocazione di momenti e *tranches de vie* tipici del periodo documentato grazie al villaggio neolitico. Archeologia sperimentale, *living history*, introduzione alla conoscenza delle metodologie della ricerca archeologica mediante scavo simulato di strutture archeologiche ricreate *ex novo* su modello di quanto effettivamente documentato nel sito (buche di palo, pozzetti, forni) costituiscono i principali punti di forza dei programmi educativi e ludici proposti a visitatori di ogni età. Per le esigenze degli utenti diversamente abili (soggetti affetti da deficit cognitivo e/o motorio, ipovedenti e non vedenti) sono previsti, a richiesta, percorsi e laboratori dedicati.

Parco archeologico di Monte Bibele

Da poco passato allo stadio esecutivo, il futuro Parco Archeologico di Monte Bibele ha il suo elemento di centralità nel sito omonimo, uno fra i più importanti complessi archeologici italiani relativi all'archeologia dei Celti, che si erge su un massiccio montuoso a ridosso della valle dell'Idice, in provincia di Bologna. A partire dal 1978 l'Università felsinea vi ha avviato sistematiche campagne di scavo, attivando anche collaborazioni con *équipes* di studio internazionali.

La sua peculiarità consiste nel rappresentare un esempio pressoché intatto di pianificazione di tipo urbano durante il periodo di occupazione celtica: l'abitato, in località Pianella di Monte Savino, si dispiega per circa un ettaro lungo un pianoro ed è composto da una serie di strutture a funzione diversificata (magazzini, strade, aree pubbliche, abitazioni, un'area di culto). Sopravvivono parzialmente gli alzati delle case, le aree stradali e una grande cisterna pubblica. La chiusura dell'insediamento (fine del III-inizi del II sec. a.C.) è contrassegnata da un vasto incendio ad opera dei Romani, che hanno poi progressivamente occupato il territorio e tracciato una via di crinale sullo spartiacque Idice-Sillaro, la cosiddetta *Flaminia minor*, per collegare le piazzaforti di Arezzo e Bologna. Il contiguo sepolcreto di Monte Tamburino consente di ricostruire la storia degli abitanti di questo centro, prima etruschi, poi etruschi e celti, cui si aggiungono nel corso del III sec. a.C. altre componenti umbre e liguri. Nelle vicinanze, una stipe votiva etrusca in loc. »Le Pozze« documenta l'esistenza di un consolidato culto delle acque in loco, più antico di oltre un secolo rispetto all'insediamento celtico.

Le fortunate scoperte hanno suggerito di fondare a Monterenzio, capoluogo di un vasto territorio montano, ma distante parecchi chilometri dall'area archeologica di Monte Bibele, un museo dedicato complessivamente all'insediamento storico della Valle dell'Idice, ove allo speciale *focus* sul villaggio etrusco-celtico e sulla relativa cultura materiale si unisce una completa documentazione delle diverse fasi, precedenti e

successive, del popolamento antico. Giunto alla seconda edizione – è stato infatti inaugurato una prima volta nel 1983 e poi riallestito in una nuova sede nel 2000 – ospita anche laboratori di ricerca e didattica museografica del Dipartimento universitario bolognese di Storia Culture Civiltà, fra cui un'aula didattica appositamente attrezzata per scuole dai Comuni dell'Appennino e dalla Provincia. Alla sua nascita e potenziamento hanno concorso in questi anni molti enti: il Comune, la Provincia di Bologna, l'Istituto Beni Culturali con finanziamenti finalizzati a campagne di catalogazione e di restauro dei materiali. Grazie ad una convenzione, la gestione del Museo è affidata all'Università.

La necessità di sviluppare una valorizzazione congiunta del patrimonio custodito nel museo e dell'area archeologica, scarsamente frequentata, di difficile accesso e di ancor più complessa manutenzione, in rapporto alla sua collocazione sulla sommità di un massiccio montuoso a completa copertura boschiva, hanno convinto il Comune di Monterenzio a procedere alla costituzione di un vero e proprio parco. Elaborato dallo staff dell'Area Servizi Tecnici insieme con il già ricordato Dipartimento di Storia Culture Civiltà dell'Università di Bologna, il progetto è stato inserito nel Programma Operativo Regionale del Fondo europeo di sviluppo regionale 2007-2013 per un investimento totale di 1,5 milioni di euro di cui 900.000,00 finanziati dal Programma e il restante a carico del Comune.

Più in generale, l'obiettivo è rendere pienamente fruibile sia il sito di Monte Bibebe, sia i circostanti ambiti di rilievo paesaggistico, garantendo e incrementando la conservazione e la riqualificazione del patrimonio archeologico e dell'ambiente naturale per scopi culturali, scientifici, didattici, sociali e turistici, attraverso azioni di salvaguardia e promozione: l'integrazione con il contenuto e le attività didattico-scientifiche del Museo; l'individuazione di un sistema interconnesso di percorsi ludico-naturalistici; la programmazione di strutture di accoglienza e di servizio necessarie alla fruizione del parco; la promozione di attività turistiche sostenibili ed

il miglioramento e la qualificazione dell'offerta turistica del territorio. La cantierabilità degli interventi, che investono un'area ancora *in toto* di proprietà privata e minutamente parcellizzata, è stata assicurata grazie all'imposizione di un vincolo naturalistico aggiuntosi al preesistente vincolo archeologico sul sito antico. L'attuazione progettuale si fonda su una convenzione tra il Ministero per i Beni e le Attività Culturali (il sito archeologico appartiene infatti al demanio dello Stato), l'Università di Bologna ed il Comune di Monterenzio.

In sintesi, il parco archeologico si svilupperà su circa 8 ettari e individua in alcuni snodi tematici la possibilità di incentivare un'offerta turistica di qualità, con evidenti ricadute positive sull'economia locale e sul turismo sostenibile: un'area scientifica nella quale si prevede la messa in sicurezza, la riqualificazione e la fruibilità delle evidenze archeologiche; un'area di sosta e ristoro destinata alle strutture ricettive per il pubblico, una serie di aree informative per l'illustrazione delle peculiarità del territorio dal punto di vista geologico, paleontologico e biologico, alcune aree per la somministrazione e la vendita di prodotti tipici e la promozione di prodotti eno-gastronomici locali e di derivazione celtica, uno spazio dedicato alla realizzazione di iniziative storiche o culturali; le infrastrutture e il sistema delle connessioni materiali (percorsi ciclopedonali) e immateriali (comunicazione e pubblicità). L'approccio sistemico al tema della valorizzazione, che non si limita alle sole testimonianze archeologiche, ma investe un intero comparto territoriale con le sue specificità e multivalenze, abbraccia anche il tema della viabilità e affronta l'ipotesi di ripristino di un antico tracciato – la cosiddetta «via della carrozza» – che per natura e dislocazione permetterà, mediante collegamento con *minicars*, di attraversare diverse unità di paesaggio e formazioni geologiche dal punto di partenza nel sottostante paese alla cima del complesso montuoso.

PAC – Parco archeologico di Claterna

Un poco più ad est, procedendo lungo la via Emilia, si incontra il municipio romano di Claterna. Sorta fra colonie di *Bononia* e *Forum Cornelii* (Imola), fu una città di medie dimensioni sviluppatasi a partire dalla prima metà del II sec. a.C., costituendo una realtà municipale di tutto rilievo all'interno del distretto bolognese orientale fra Idice e Sillaro. Abbandonata intorno al V-VI secolo d.C., non più rioccupata e quindi non caratterizzata da emergenze visibili in superficie, è oggi oggetto di indagini sistematiche ad opera della Soprintendenza per i Beni Archeologici dell'Emilia-Romagna. L'area nel frattempo è stata in gran parte acquisita dallo Stato ed è divenuta di proprietà del Demanio pubblico.

Oltre alla scarsa visibilità delle strutture archeologiche, che spesso rendono problematico giustificare alla cittadinanza l'impegno organizzativo ed economico profuso in questi anni per riportarne alla luce i resti, il sito manifesta ulteriori problemi, simili a quelli esaminati nei casi precedenti: l'ubicazione in una zona rurale, lontana dal centro comunale; la volontà di restituire unitarietà ad un patrimonio archeologico che per ragioni storiche non è interamente conservato in loco (parte dei reperti si trova presso il Museo Civico Archeologico, a Bologna); la mancanza di spazi adeguati ove musealizzare convenientemente i materiali restituiti dagli scavi: per il momento, a Ozzano presso il Centro Culturale è stata organizzata, con finanziamenti regionali provenienti dalla ricordata Legge regionale 18/2000, una mostra permanente, da intendersi come nucleo iniziale e dimostrativo di un possibile futuro museo.

La promozione del sito, le ricerche archeologiche che vi si effettuano e le attività didattiche e culturali che lo riguardano sono curate da *Civitas Claterna*, un'associazione privata che svolge attività di utilità sociale senza finalità di lucro, utilizzando su base prevalentemente volontaria le proprie risorse umane e finanziarie. Nasce nel 2005 dall'incontro fra il Comune di Ozzano, un'azienda privata, il locale Gruppo Archeologi-

co di volontariato e la Soprintendenza per i Beni Archeologici.

L'Associazione ha bandito nel 2010 un concorso di idee, per la realizzazione del PAC – Parco Archeologico di Claterna, un intervento finalizzato alla valorizzazione e alla musealizzazione dell'area archeologica per la parte del sito antico di proprietà demaniale (poco meno di 180.000 mq). L'ipotetico valore complessivo delle opere è stato fissato in 2 milioni di euro, al netto delle imposte. Oltre al progetto museografico-allestitivo, ai partecipanti al concorso si richiedeva una stima dei costi per la realizzazione delle opere previste dalla proposta ideativa e un piano di gestione economico-finanziaria ad opera realizzata ed entrata a regime. Si ritiene notevole segnalare che fra professionalità richieste per il gruppo di progettazione era inserita anche la figura dell'archeologo specialista.

Vengono qui esaminati gli elementi essenziali del progetto vincitore, che si distingue per alcuni aspetti esecutivi assai originali, soprattutto nella scelta di come perimetrare e conferire visibilità nel suo insieme al sito e agli elementi che lo componevano, ricostruire le volumetrie degli ambiti interessati da scavi e restituire una percezione complessiva della maglia strutturale del territorio agricolo centuriato nel quale la città antica era incastonata. La soluzione proposta è una vasta piantumazione *ex novo* di graminacee, opportunamente »trattata« con una serie di sfalci per determinare una successione di »pieni« (masse di vegetazione) e di »vuoti« (tagli del tappeto vegetazionale) che definiscono i limiti dell'organismo urbano, delineandone lo schema territoriale di cornice e mettendo in evidenza il sistema di percorrenze del parco. All'interno di questa griglia, i »tagli« aperti nel verde creano corridoi visivi di profondità verso il paesaggio e agevolano, combinandosi al susseguirsi di »pieni«, la comprensione della distribuzione spaziale di ambienti ed evidenze architettoniche sottoposte a indagine archeologica.

Un'adeguata ristrutturazione e rifunzionalizzazione degli edifici rurali preesistenti, in prossimità degli ingressi del parco, soddisfa non solo le esigenze logistiche dei servizi destinati al pub-

blico (accoglienza, aree espositive, sedi per incontri e conferenze), ma fornisce contestualmente alle *équipes* di lavoro che operano sul sito la dotazione spaziale necessaria per l'immagazzinamento dei reperti, le ricerche di laboratorio, le attività di aggiornamento e specializzazione professionale degli operatori: l'ambizione è quella di dar vita a una sorta di polo scientifico-tecnologico per attività di ricerca specialistica (archeometria, tecniche di rappresentazione ecc.). La fascia più esterna del parco, contigua all'estensione urbana del *municipium* romano, viene riservata alle attività ricreative rivolte al pubblico.

Un sistema comunicativo, basato sull'uso di totem e proiettato anche al di fuori dei confini dell'area antica sino a raggiungere i bordi delle corsie della limitrofa autostrada Adriatica Bologna-Taranto, diversifica i contenuti informativi e li pone a svariati livelli di lettura e approfondimento, intendendo canalizzare l'interesse del visitatore ora sulla presentazione integrale del sito nella sua dimensione storica, ora sullo sviluppo e sui risultati della ricerche archeologiche concluse o in esecuzione, ora sulle principali valenze naturalistiche e paesaggistiche caratterizzanti l'area, che si trova in contiguità spaziale con il Parco regionale dei Gessi Bolognesi e dei Calanchi dell'Abbadessa.

Come primo stralcio del più ampio progetto riguardante il sito, sempre nel 2010 sono state messe in opera le coperture protettive per salvaguardare dall'azione degli agenti atmosferici e della luce solare la cosiddetta »domus dei mosaici«, un complesso residenziale a più fasi con pavimentazioni a mosaico e cocciopesto. Una struttura in legno e polycarbonato di copertura, una passerella lignea per agevolare il camminamento dei visitatori senza compromissioni per le superfici antiche e l'evidenziazione cromatica della struttura planimetrica dell'edificio costituiscono gli elementi di punta del progetto.

PAM – Parco archeologico multimediale di Verucchio

Si è concluso nel 2011 il concorso internazionale di idee per la progettazione del PAM – Parco

Archeologico Multimediale di Verucchio. Ubicato nell'alta Valmarecchia, in provincia di Rimini, questo sito coincide con una delle realtà archeologiche più significative della protostoria italiana. I resti del villaggio sono stati oblitterati dal successivo centro abitato, arroccato su un'altura e molto suggestivo dal punto di vista ambientale e architettonico. All'esterno dell'inse-diamento, alle pendici del colle, si distribuivano le diverse necropoli, finora localizzate in quattro nuclei distinti. La rarissima qualità dello stato conservativo dei manufatti di natura organica (tessuti, legni, vimini, resti di cibo), la ricchezza inusitata dei corredi, la raffinatezza degli oggetti, l'abbondanza di ambra di origine baltica che sembra avere qui un luogo privilegiato di lavorazione e redistribuzione, fanno di questo centro, la cui straordinaria fioritura si deve appunto al controllo commerciale del territorio e delle vie di transito fra l'area del Po, il litorale adriatico e le vie appenniniche che dirigevano verso l'Italia centrale e l'Etruria, uno dei »poli« classici della cultura villanoviana e restituiscono un quadro di riferimento imprescindibile per la conoscenza della fase »Orientalizzante«.

L'eccezionalità della situazione archeologica ha convinto il Comune e la Soprintendenza per i Beni Archeologici a dare vita ad un progetto a lungo termine, sostenuto dalla Regione e dalla Provincia di Rimini, incentrato su obiettivi di recupero, studio, restauro e pubblicazione delle testimonianze di Verucchio, soprattutto in vista della loro valorizzazione presso il grande pubblico. Un importante punto fermo progettuale è stato raggiunto con il nuovo allestimento del Museo Civico Archeologico, dal 1996 ospitato nella sede del Convento degli Agostiniani risalente al XIII secolo. Profondo impegno è stato profuso soprattutto sul versante della catalogazione scientifica dei reperti restituiti dal sito e del restauro dei materiali, attività quest'ultima in parte sostenuta dall'Istituto Beni Culturali. Pubblicazioni scientifiche, mostre, convegni e il consolidamento di numerose collaborazioni con atenei italiani (Roma, Milano, Bologna) e con istituti di ricerca di altri paesi europei (Colonia

– Fachhochschule, Mainz – Romisch-Germanische Zentral Museum, Parigi – Ecoles des Hautes Etudes) definiscono altrettante tappe di un percorso destinato a proseguire per molto tempo ancora. Dalla metà degli anni Duemila una nuova campagna di scavi archeologici, reiterata per diverse stagioni ed effettuata nella grande necropoli »Lippi« sotto la rocca malatestiana, dalla quale provengono alcune tombe principesche, ha rivelato scoperte di eccezionale rilievo suscitando grande interesse presso il pubblico, anche grazie all'uso di nuove modalità di comunicazione, come la ripresa e la trasmissione in diretta via web degli scavi.

Gli investimenti pubblici non hanno avuto come destinazione prioritaria le sole campagne di scavo e di recupero del patrimonio: attraverso una variante al tracciato stradale provinciale, cofinanziata dal Comune e dalla Provincia di Rimini, si sono determinate le condizioni per la salvaguardia complessiva della necropoli, l'ampliamento dell'area a disposizione per le indagini archeologiche e una migliore accessibilità al borgo medievale. Al contempo, la riqualificazione paesaggistica della zona e i risultati delle prospezioni archeologiche sono divenute la naturale premessa della progettualità successiva. Per creare e consolidare un rapporto di reciprocità fra museo e area archeologica della necropoli Lippi, tale da coniugare insieme ricerca, conservazione, valorizzazione e promozione culturale della irripetibile realtà verucchiese, ci si è orientati infatti verso la nascita di un Parco Archeologico Multimediale. Il Comune ha indetto nel 2010 un concorso internazionale di idee finalizzato all'acquisizione di una proposta ideativa per la progettazione definitiva ed esecutiva del parco, assegnando ad esso spazi di proprietà comunale per un'ampiezza di circa 6 ettari, comprendenti l'areale interessato dagli scavi e la zona destinata a parco didattico. Il concorso doveva prendere a riferimento una progettazione preliminare, messa a punto dallo staff tecnico comunale dell'area Cultura e dell'area Territorio, pari ad un valore stimato di circa 3,6 milioni di euro, suddivisi in due lotti funzionali, al primo dei quali, as-

sommante a 1,3 milioni di euro, si richiedeva di garantire autonomamente la piena fruibilità del parco.

Le principali direttrici di intervento si riassumono nella realizzazione di una rete infrastrutturale a supporto e a collegamento fra il parco e la rupe che ospita la cittadina medievale con il suo centro storico e le sue realtà culturali, nel ripristino di antichi percorsi panoramici e nella creazione di nuovi itinerari, nella ricostruzione della necropoli e del villaggio villanoviano, nell'erezione ex novo e successivo allestimento di un edificio destinato a funzioni espositive e di comunicazione multimediale; nell'organizzazione di un »cantiere archeologico attivo« in grado di assicurare continuità all'azione di indagine da parte delle *équipes* di archeologi impegnati a disseppellire ulteriori porzioni della necropoli ma, al tempo stesso, di »comunicare« ai visitatori, renderli partecipi e consapevoli del lavoro *in progress* guidato dagli specialisti.

L'alto numero di progetti pervenuti (22 partecipanti) e le professionalità messe in campo (anche in questa circostanza fra i componenti del gruppo di progetto era obbligatoria la presenza della figura di archeologo specializzato) manifestano il chiaro segnale dell'impegno richiesto per il raggiungimento di obiettivi »sfidanti«, ricollegabili alla volontà pubblica condivisa di individuare strategie alternative per il rilancio turistico dell'entroterra riminese. I risultati attesi volgono infatti in direzione dell'incremento dello sviluppo socio-economico locale, dell'accrescimento dell'attrattività territoriale, del rinnovamento e riqualificazione dell'offerta turistica, del coinvolgimento di una più ampia platea di *stakeholder* e di *customers* orientati ad un consumo culturale di alto profilo, anche attraverso l'impiego della multimedialità.

Le proposte pervenute pongono di volta in volta l'accento su diverse modalità di interpretazione del parco. Alcune ipotesi adottano una chiave di lettura ecomuseale, esplicitandola con la rappresentazione di »paesaggi« che definiscono il territorio di Verucchio: l'ambiente fluviale, quello urbano, il contesto naturalistico

nel suo insieme, il paesaggio archeologico. In altre parole prevale l'assimilazione del concetto di parco a quello di «museo diffuso», ove il parco diviene a tutti gli effetti una nuova componente paesaggistica perfettamente integrata nel contesto preesistente e nello specifica realtà territoriale di Verucchio, già così fortemente connotata da una serie di valori storico-ambientali. I percorsi e le vedute, a cui altre proposte ancora aggiungono il tema dell'architettura come oggetto-simbolo, rappresentano i cardini attorno ai quali si sono sviluppate in linea generale le singole espressioni progettuali.

Per completare il quadro informativo, dal documento tecnico preliminare allegato al bando estrapoliamo una descrizione dei due elementi portanti che dovranno caratterizzare il parco: la «città dei morti» e la «città dei vivi». Nella prima, coincidente con la zona della necropoli Lippi, si vogliono situare strutture seminterrate a basso impatto visivo destinate rispettivamente alla ricezione turistica e a esposizioni ed eventi culturali a forte contenuto multimediale, fungendo come una sorta di prolungamento del museo e di suo polo «dislocato». Vi si prevede inoltre la ricostruzione didattica di parte della necropoli (es. il riposizionamento dei cippi di pietra che segnalavano le tombe fuori terra) per facilitare nel visitatore la comprensione spaziale, planimetrica e volumetrica del sepolcreto. Nella «città dei vivi» troverà invece spazio la ricostruzione di villaggio villanoviano con annessa «fattoria» didattica per l'allevamento di animali domestici, coltivazioni tipiche e messa a dimora di un vigneto corroborato, nella scelta del vitigno, da analisi su resti carpologici reperiti nei locali contesti funerari. La messa a fuoco di tali aspetti della quotidianità intende dilatare le funzioni di accoglienza del parco operando anche sul terreno della convivialità e della diffusione della cultura e delle tradizioni eno-gastronomiche del distretto territoriale a cui Verucchio appartiene.

Una parola, per finire, sull'effettiva esecutività del progetto: il controllo delle politiche di bilancio attuato dal Governo italiano rende al momento indisponibili le risorse pari a circa 1,

4 milioni di euro (fondi provinciali e risorse nazionali dal Fondo per le aree sottoutilizzate del paese – FAS) già assegnate alla realizzazione del parco; nel frattempo la giunta comunale di Verucchio, nell'intento di reperire ulteriori risorse necessarie all'oneroso completamento di tutti gli interventi e delle infrastrutture previste ha approvato un *project financing* con lo scopo di favorire l'ingresso di privati interessati ad investire in un'opera che sembra promettere interessanti ricadute economiche, turistiche e sociali per il territorio di riferimento.

Parco archeologico di Classe

Il complesso iter del Parco Archeologico di Classe, a Ravenna, è cominciato nel 2001 e si ipotizza giungerà a conclusione nel 2015. Sin dalle prime battute, il progetto ha imboccato una strada profondamente diversa rispetto a quella delle altre esperienze esaminate, soprattutto sotto il profilo della forma gestionale. In una città dell'importanza di Ravenna, una delle grandi capitali del mondo antico, ricca di otto monumenti dichiarati dall'UNESCO Patrimonio dell'Umanità, ben difficilmente ciascun ente competente sullo straordinario patrimonio ravennate o le diverse attive realtà culturali e creditizie cittadine, sulla sola base dei propri compiti istituzionali e finalità ed entro i propri ristretti limiti, sarebbero riuscite a impostare in autonomia un progetto complessivo che avesse valore per la città intera e fosse a livello della sua rilevanza storica e turistica mondiale.

Per dar vita a un'operazione necessariamente «globale» è stata perciò istituita una fondazione, un ente di diritto privato, aperto a enti pubblici e persone giuridiche private, creato allo scopo di valorizzare, anche in chiave turistica, l'inestimabile patrimonio archeologico, architettonico e storico-artistico ravennate, con riferimento in particolare all'antica città di Classe, ossia il porto tardo-romano e bizantino di Ravenna, alla Basilica di Sant'Apollinare in Classe, uno degli otto monumenti UNESCO, alla cosiddetta *Domus* dei «Tappeti di Pietra», alla settecentesca Chiesa di Sant'Eufemia e alla tre-

centesca Chiesa di San Nicolò. Nei riguardi di queste evidenze la fondazione si propone di provvedere alla conservazione e manutenzione, alla divulgazione presso il pubblico, allo sviluppo della ricerca archeologica e storica mediante scavi e indagini. Partecipano a RavennAntica, istituita con atto formale avente valore giuridico, il Comune di Ravenna, l'Università degli Studi di Bologna, la Soprintendenza per i Beni Archeologici dell'Emilia-Romagna, la Soprintendenza per i Beni Architettonici e il Paesaggio di Ravenna, l'Archidiocesi di Ravenna-Cervia, le Fondazioni bancarie Cassa di Risparmio di Ravenna e del Monte di Bologna e Ravenna. Gli enti fondatori o partecipanti hanno conferito alla fondazione risorse economiche, hanno concesso in uso attraverso lo strumento della convenzione beni di proprietà demaniale (il podere Chiavichetta e l'area di S. Severo, la chiesa di Sant'Apollinare in Classe) o di proprietà comunale (la *Domus* dei Tappeti di Pietra) o ecclesiastica (Chiesa di Sant'Eufemia) oppure mettono a disposizione – come avviene per l'Università – le proprie risorse professionali e scientifiche.

In questo quadro, si promuovono campagne di scavo nell'antica città di Classe e attività conservative sui reperti, in particolare musivi, attraverso il laboratorio di restauro dei mosaici antichi già attivo, capace di proporsi come un vero e proprio centro di eccellenza a livello internazionale. La Fondazione gestisce anche la celebre *Domus* dei »Tappeti di Pietra«, ove sono stati musealizzati in loco e restituiti alla fruizione pubblica i bellissimi mosaici pavimentali qui ritrovati. Organizza eventi espositivi di grande rilievo scientifico e di ampio successo presso il pubblico; una delle sue più recenti realizzazioni »TAMO. Tutta l'avventura del mosaico«, è un centro espositivo permanente ove è possibile ripercorrere la tradizione dell'arte musiva, così intrinsecamente legata a Ravenna, conoscere i manufatti, le tecniche, i materiali.

Fra gli obiettivi perseguiti dalla Fondazione rientrano la progettazione e realizzazione degli allestimenti delle stazioni del Parco di Classe e la costituzione di un museo attraverso il recu-

pero di un edificio di archeologia industriale destinato a raccontare la storia della città e del suo territorio. A questo scopo RavennAntica ha indetto nel 2009 un concorso di idee per la valorizzazione e l'allestimento dell'antico porto tardo-romano e bizantino sito all'interno dell'area archeologica del podere Chiavichetta e ha messo successivamente a bando una serie di interventi per l'allestimento del museo.

Completata la sistemazione dell'area archeologica, si prevede l'impostazione di un percorso di visita anulare su più stazioni che, ripristinando un'antica percorrenza, metterà in collegamento il porto tardo romano-bizantino, la Basilica di San Severo, la cinta muraria, la Basilica di Sant'Apollinare in Classe, il Museo Archeologico, le necropoli classiche, la Basilica Petriana. Contestualmente si provvederà al consolidamento delle strutture emerse dell'area portuale e alla musealizzazione all'aperto del sito, il cui carattere distintivo è rappresentato dal ripristino di un ramo dell'antico canale navigabile. Si tratta di una serie di interventi strutturali di forte impegno economico e tecnico, distribuiti su diverse annualità, che ricomprendono il completamento degli scavi, la messa in opera di un impianto di illuminazione, la realizzazione delle infrastrutture idrauliche al servizio del canale portuale, il restauro conservativo delle evidenze archeologiche, la ristrutturazione di edifici esistenti, adibiti a centro direzionale, biglietteria, *book-shop*, punto di ristoro, aule didattiche e multifunzionali, la dotazione di un sistema di comunicazione visiva e sonora e di vari sussidi illustrativi per rendere »parlanti« e »amichevoli« al visitatore i punti d'eccellenza del parco.

Il riassetto del parco non si limita ad azioni sull' »emerso« storico, archeologico e architettonico, ma compirà un'attenta rivisitazione e »correzione« paesaggistica e naturalistica, in chiave tradizionale e virtuale al tempo stesso, grazie a diverse strategie comunicative e l'uso sapiente di quinte prospettiche allo scopo di obliterare e mitigare i segni della modernità e di restituire con correttezza scientifica gli elementi caratterizzanti dello scenario ambientale circo-

stante, gli orizzonti visivi delle origini, le modellazioni morfologiche, gli aspetti primari dell'antico *habitat* in cui il sito si contestualizzava, i volumi e le planimetrie di alcuni edifici.

La grande fabbrica dell'ex Zuccherificio alle spalle della basilica di Sant'Apollinare è stata individuata come sede del Museo del Territorio, sviluppato su tre piani per oltre 5.000 mq., l'80% dei quali destinato a funzioni espositive. Nella sua stessa denominazione la nascente struttura dichiara la propria *mission* di testimone dell'evoluzione del territorio ravennate, di luogo per tramandare la ricchezza e la varietà culturale del tessuto sociale antico, di interprete della lunga formazione di un'identità storica che nei secoli intercorsi fra l'impianto del porto augusteo e la splendida epoca di Ravenna capitale ha visto avvicinarsi e amalgamarsi popoli e genti native di molte parti d'Europa e del Mediterraneo. La lunga e avvincente narrazione lascerà spazio anche ad approfondimenti strettamente correlati ad alcuni momenti salienti della grande storia urbana ravennate, a cominciare dall'imprescindibile tema della navigazione. Il progressivo avvicinamento alla contemporaneità consentirà infine di saldare il racconto al tema dell'archeologia industriale, recuperato attraverso la rivisitazione della vicenda architettonica e produttiva dello zuccherificio, chiamato a svolgere un ruolo non solo di contenitore museale, ma anche di «monumento» di se stesso.

I costi complessivi dell'operazione assommano a quasi 10 milioni di euro, finanziati in diverso modo, anche grazie al Programma Operativo Regionale del Fondo FESR 2007-2013, a finanziamenti delle fondazioni bancarie, a contributi statali, oltre alle risorse ordinarie della città di Ravenna. Attraverso questo investimento sarà resa disponibile alla cittadinanza e al pubblico, unitamente al museo e al riassetto urbanistico di Classe, una grande area verde di circa 15.000 mq. antistante l'ingresso, fruibile indipendentemente dalla visita al parco. Una generale attenzione verso gli aspetti naturalistici è ritenuta infatti essenziale per «mettere a sistema» sotto il profilo turistico-culturale e in-

terconnettere l'area archeologica con i centri di servizio e i percorsi del Parco regionale del Delta del Po (versante dell'Emilia-Romagna), nella cui zona tutelata è peraltro stabilmente inserito il sito di Classe, e con altre importanti e conosciutissime emergenze naturalistiche e paesaggistiche del territorio come la Pineta storica, le Saline di Cervia, la costa, le valli salmastre, le zone umide.

Per l'ampiezza della sua visione, le forze in campo e la qualità delle realizzazioni previste il progetto per il sito di Classe costituisce innegabilmente uno dei punti di forza, una delle eccellenze che sostanziano la candidatura della città di Ravenna a Capitale europea della Cultura per il prossimo 2019.

Altre realizzazioni

Prima di avviarci alle conclusioni, un breve accenno ad alcune ulteriori realizzazioni imperniata sulla valorizzazione «sistemica» di aree storico-archeologiche, in qualche caso definite come «parchi», per le quali si ha nuovamente impiego di risorse del Programma Operativo Regionale del Fondo europeo di sviluppo regionale 2007-2013.

Nell'area provinciale di Forlì-Cesena è prevista la musealizzazione (passerelle, plastici, pannelli didattici) della Villa di Teodorico in comune di Galeata. Si tratta di una prestigiosa residenza signorile di grandi dimensioni, con annesso impianto termale, databile agli anni del regno di Teodorico in Italia (V-VI secolo d.C.) e probabilmente riferibile all'opera di restauro dell'acquedotto traiano approvvigionante la città di Ravenna, voluto proprio dal re goto. Nella medesima località, presso i resti del municipio tardo-repubblicano di *Mevaniola*, citato anche da Plinio, una fondazione coloniale da parte di genti provenienti dalla città umbra di *Mevania*, odierna Bevagna, è in corso la sistemazione della casa colonica nelle vicinanze del teatro romano per un utilizzo sia a scopi didattici (plastici, pannelli e strumentazioni multimediali), sia come struttura di supporto per eventi e manifestazioni culturali.

In territorio di Savignano sul Rubicone il progetto di »sistema« prevede invece l'adeguamento della canonica della Chiesa di S. Giovanni in Compito per usi didattici al servizio del vicino museo archeologico fondato negli anni Trenta del XIX sec. La pieve romanica nel suo assetto attuale risale all'XI secolo, anche se citazioni documentarie ne riportano l'origine almeno al VII sec. L'edificio sorge, reimpiegandone in parte i materiali, sullo stesso sito di un complesso pubblico romano – forse un luogo di culto – nelle vicinanze di un importante nodo stradale la cui memoria è perfettamente conservata nel nome attuale, come testimonia la *Tabula Peutingeriana*, che ne registra l'esistenza lungo la via Emilia con la denominazione di *Ad Confluentes*. Nell'area archeologica, al centro della quale si erge la pieve, sono visibili anche un tratto di una strada glareata di età repubblicana e l'impianto di una fornace del quartiere produttivo preromano. L'investimento complessivo ammonta a 1,5 milioni di euro, di cui 550.000 finanziati dal POR e destinati al Comune di Galeata.

La Comunità Montana delle Valli del Nure e dell'Arda, nel territorio provinciale di Piacenza, è invece beneficiaria di un finanziamento POR pari ad euro 880.000 su un valore progettuale complessivo 1,6 milioni di euro finalizzato alla valorizzazione turistica dei siti storici e archeologicidelle due vallate, a cominciare dai resti della città romana di Veleia. Questo sito archeologico, di cui è molto ben conservata soprattutto l'area forense, è conosciuto come la »Pompei del Nord« e vede iniziare la sua esplorazione molto precocemente poco dopo la metà del XVIII sec. ad opera dei Borbone, duchi di Parma, in seguito al ritrovamento occasionale della celebre *Tabula alimentaria* di Traiano. Il centro d'altura, divenuto *municipium* nel I sec. a.C., nasce da un preciso progetto politico quando, poco prima del II sec. a.C., viene per sempre sconfitta l'opposizione della popolazione locale dei *Liguri Veleiates*, e la realizzazione del nuovo insediamento che si sovrappone ad un preesistente abitato ha il significato dell'acquisito dominio sul territorio e dell'imposizione della sovranità romana. Fra gli

interventi previsti è inserito l'adeguamento funzionale di un edificio di proprietà demaniale e la sua destinazione a spazi ricettivi per il pubblico e aree laboratoriali dedicate allo studio dei materiali e alla ricerca scientifica.

Conclusioni

Le situazioni esaminate mostrano come in Emilia-Romagna l'esperienza dei parchi archeologici sia in pieno decollo e si accompagni al progressivo sedimentarsi, nei cittadini, negli amministratori, nei diversi livelli di governo, della consapevolezza che i parchi non rappresentano unicamente uno strumento di protezione e di valorizzazione del retaggio culturale della comunità regionale, ossia dell'identità del territorio ove ci si trova a vivere, ma uno strumento di rivalutazione territoriale, un moltiplicatore economico, un'opportunità di sviluppo per il turismo orientato e di qualità. Non a caso, le politiche regionali, e le politiche territoriali locali che ne discendono, inseriscono fra gli obiettivi degli scenari futuri le risorse culturali e paesaggistiche indicandole proprio come un fattore chiave per la qualità della vita e la competitività e individuando nella qualificazione e innovazione dei servizi e delle attività per innalzare il livello di fruibilità del patrimonio ambientale, paesaggistico e culturale uno dei possibili modi di attuazione dell'azione regionale.

Se l'accresciuta sensibilità nei confronti del territorio e della collegata memoria storica, il riconoscimento del suo potenziale sociale e la sua individuazione come possibile volano economico costituiscono indiscutibili punti di forza, ben presenti nei progetti passati in rassegna, e hanno determinato appunto lo sviluppo di una forte progettualità, sempre più partecipata, tradotta in forme organizzate, strutturate e pianificate di tipo non puntiforme, ma »di sistema« quale può essere un parco archeologico o tematico inserito in una prospettiva di area vasta, è pur vero che in tali progetti sussistono nondimeno alcuni elementi di criticità.

Nel recente documento (dicembre 2012) presentato dal Ministro per la Coesione Terri-

toriale, d'intesa con i Ministri del Lavoro e delle Politiche Sociali e delle Politiche Agricole, Alimentari e Forestali, a proposito di metodi e obiettivi per un uso efficace dei fondi comunitari nella prossima programmazione settennale 2014-2020, incluso il Fondo europeo di sviluppo regionale (FESR), dal quale provengono – lo ricordiamo – gran parte dei finanziamenti destinati in Emilia-Romagna ai nascenti parchi archeologici, si rileva come il rilancio dello sviluppo e della coesione del Paese dovrà essere frutto di un processo di riqualificazione dell'azione pubblica. In particolare, si sottolinea la necessità di pervenire a risultati certi, misurabili, chiaramente esplicitati tanto in termini di attuazione quanto nella percezione dei beneficiari. Così pure, viene ritenuta di fondamentale importanza la definizione di un quadro decisionale molto puntuale, in grado di determinare in modo analitico le azioni utili per il raggiungimento dei risultati attesi.

È evidente infatti che – e i progetti finalizzati alla creazione di parchi archeologici non fanno eccezione – sono mancate ad oggi nella programmazione dei grandi interventi strutturali proprio una previsionalità certa delle reali ricadute degli interventi e degli investimenti, un'analisi attenta della loro durabilità e stabilità nel tempo, una stima esatta dei potenziali benefici attraverso indicatori attendibili e condivisibili tanto dalle politiche pubbliche come dalla cittadinanza.

Un aspetto che pesa negativamente sul futuro dei parchi già attivi o in corso di realizzazione è infatti in generale l'assenza o la carenza di autentici piani gestionali, indispensabili non solo per programmare gli obiettivi operativi di breve termine sulla base degli strumenti e delle risorse finanziarie, umane, strumentali che si hanno/non si hanno a disposizione, ma soprattutto per individuare le scelte da compiere in vista del domani, non tralasciando in ciò l'aspetto primario, purtroppo assai trascurato in sede progettuale, come quello delle esigenze manutentive e di conservazione nel tempo (stabilità strutturale delle evidenze archeologiche, gestione del ver-

de, manutenzione funzionale delle attrezzature aggiuntive ecc.). Scelte future, queste, che pretendono da un lato la valutazione circostanziata e il monitoraggio sistematico dei bisogni »interni« alla gestione dei parchi e, dall'altro, richiedono la precisa messa a fuoco dell'impatto e del ruolo di queste entità nel contesto territoriale e sociale in cui insistono e del suo trend economico espansivo, la ferma volontà di farne coincidere l'essenza effettiva con fattori reali di crescita locale, la scelta strategica di un inserimento a pieno titolo nel sistema degli »attrattori« cardini di uno sviluppo territoriale sostenibile, capaci di farne una leva strategica della crescita economica delle comunità locali attraverso il rafforzamento delle realtà produttive e imprenditoriali collegate.

A queste stesse azioni previsionali si richiama, del resto, le recenti Linee-guida per i parchi archeologici, che vedono proprio nella »analisi dei fattori-chiave, finalizzata a fornire un orientamento circa l'offerta e la domanda del territorio«, nella »valutazione delle condizioni di sostenibilità economico-finanziaria, necessaria per ottenere indicazioni sulla scelta dell'assetto ottimale delle funzioni gestionali, sui servizi e sulle funzioni da attivare, sulle modalità di offerta dei servizi« e, infine, nella »definizione dell'assetto giuridico-istituzionale e modello gestionale« le indispensabili tappe di un percorso metodologico utile ad elaborare un piano strategico di sviluppo che assicuri ai parchi un »governo« stabile, efficiente, efficacemente orientato sotto il profilo culturale ed economico.

Riferimenti

Nella preparazione del presente lavoro l'A. ha fatto riferimento agli elaborati progettuali presentati per l'ammissione ai finanziamenti regionali ordinari e POR FESR, ai bandi pubblici relativi ai concorsi di idee per la progettazione dei parchi di Claterna, Verucchio, Classe, al volume curato da Andrea Cardarelli, *Guida al Parco archeologico e Museo all'aperto Terramara di Montale*, Modena, Museo civico archeologico, 2a ed., 2009. Dati sullo stato di attuazione di singoli

progetti (Claterna, Monte Bibele, Classe, Veleia) sono stati desunti inoltre dagli interventi al convegno »Antiche città abbandonate a confronto: problematiche, progetti ed esempi di valorizzazione«, Bologna, 2 febbraio 2013. Per ulteriori informazioni su alcune delle realtà citate nella presente rassegna si rinvia ai siti: <http://www.parcomontale.it/>, <http://www.archeotravo.it/>;



Fig. 1. Parco archeologico e Museo all'aperto della Terramara di Montale (MO): un esempio ricostruttivo di capanne dell'età del Bronzo. (da *Guida al Parco archeologico e Museo all'aperto Terramara di Montale*, Modena, 2009).



Fig. 3. Parco Archeologico di Travo (PC): un momento di Living History nel villaggio neolitico alla presenza del pubblico. Organizzazione: Archeotravo, MoroEventi, con la partecipazione dei gruppi di rievocazione Toutai Argantia – Argenta (FE), Teuta Lingones – Tribù del Cinghiale Bianco, Bondeno (FE), Terra Boica. (Cortesia del Parco Archeologico di Travo).

<http://www.civitasclaterna.org/>; <http://www.ravennantica.it/>. Una selezione dei progetti presentati nell'ambito del concorso di idee per i parchi archeologici di Claterna e Verucchio è consultabile ai seguenti url: <http://europaconcorsi.com/projects/156131-PAC-Parco-Archeologico-di-Claterna>; <http://europaconcorsi.com/results/172564-Parco-Archeologico-di-Verucchio>.



Fig. 2. Parco archeologico e Museo all'aperto della Terramara di Montale (MO): attività di archeologia sperimentale inerente il ciclo produttivo della ceramica. (da *Guida al Parco archeologico e Museo all'aperto Terramara di Montale*, Modena, 2009).



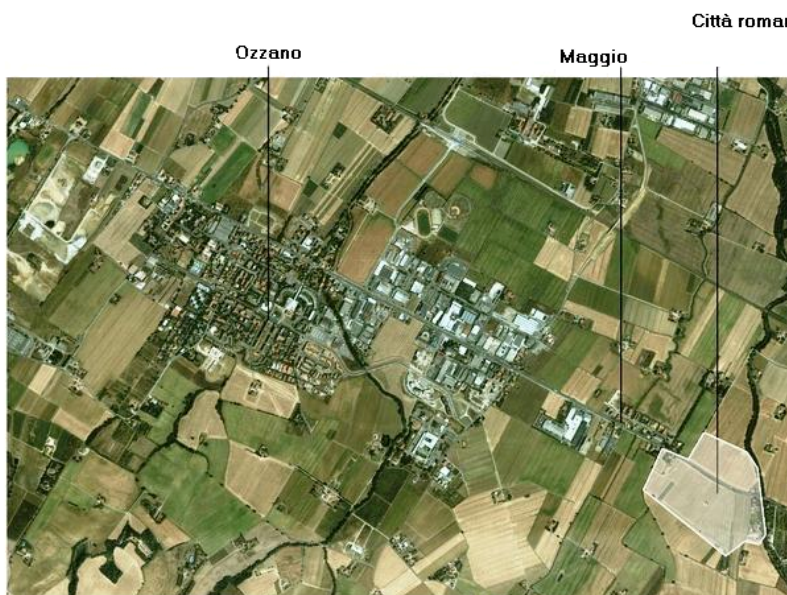
Fig. 4. Parco Archeologico di Travo (PC): ricostruzione di una *tranche de vie* nel villaggio neolitico.
Organizzazione: Archeotravo, MoroEventi, con la partecipazione dei gruppi di rievocazione Toutai Argantia – Argenta (FE), Teuta Lingones – Tribù del Cinghiale Bianco, Bondeno(FE), Terra Boica.
(Cortesia del Parco Archeologico di Travo).



Fig. 5. Sito etrusco-celtico di Monte Bibeale (BO): in secondo piano la cisterna pubblica al servizio dell'abitato. (Archivio IBC).



Fig. 6. Sito etrusco-celtico di Monte Bibeale (Bo): rilevazione planimetrica di una delle abitazioni del villaggio. (Archivio IBC).



Città romana di Claterna



Fig. 7. Localizzazione geografica del municipio romano di Claterna (BO), sede del futuro Parco archeologico. (Archivio IBC).



Fig. 8. Concorso di idee per il PAC – Parco Archeologico di Claterna: una tavola del progetto 1° classificato (© Studio Tasca – Scagliarini + Tartari, Luca Landinetti, Valentina Milani, Mario Lamber, Mario Assisi). (da <http://europaconcorsi.com>).



Fig. 9. Il suggestivo paese arroccato di Verucchio. Alle falde del colle si disponevano i sepolcreti villanoviani. (Archivio IBC).

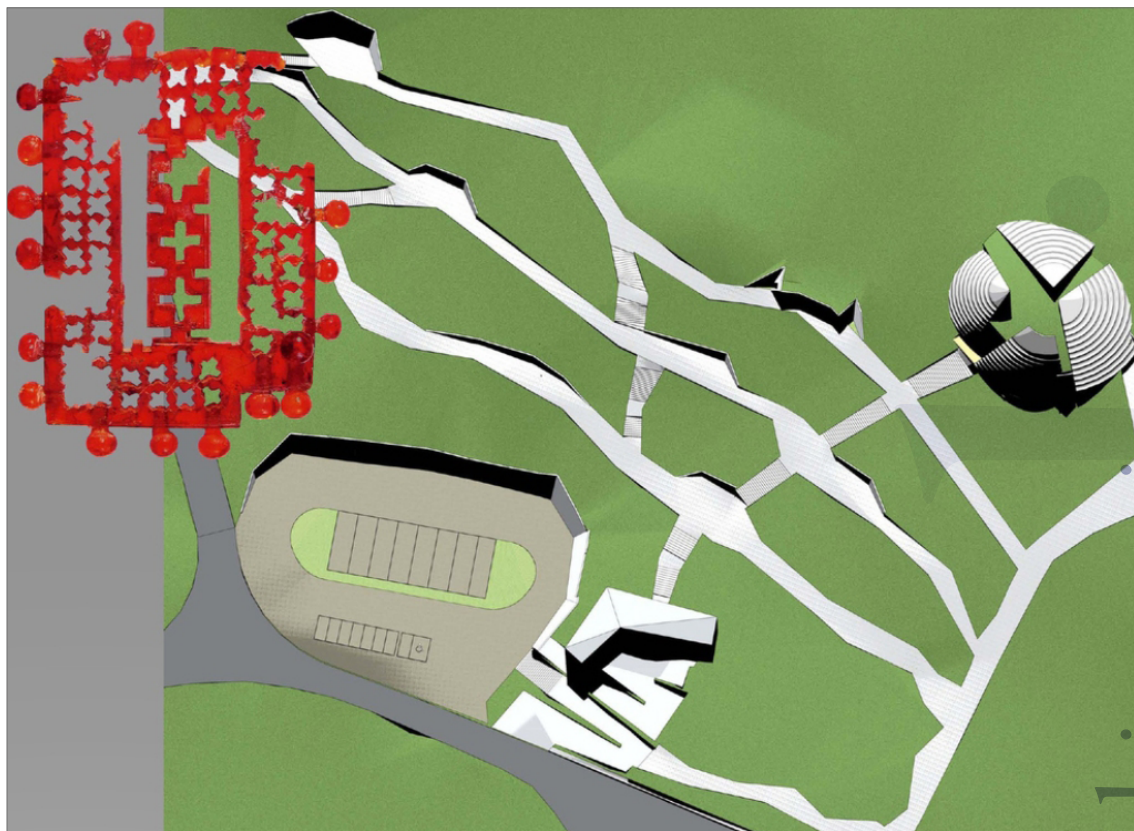


Fig. 10. Concorso di idee per il PAM – Parco Archeologico Multimediale di Verucchio: tavola di uno dei progetti partecipanti (© StudioArchitettura – Capoprogetto Arch. Rodolfo Ciucci). (da <http://europaconcorsi.com>).



Fig. 11. Classe (RA), impianto portuale tardoromano e bizantino: resti di strada basolata. (Archivio IBC).



Fig. 12. Concorso di idee per il PAM – Parco Archeologico Multimediale di Verucchio: tavola del progetto 4° classificato – menzione speciale (©Sandro Pittini, Antonella Salvatori, Alessandro Piraccini). (da <http://europaconcorsi.com>).



Fig. 13. Ravenna, S. Apollinare in Classe: mosaico raffigurante navi nel porto della Civitas Classis. (Archivio IBC).

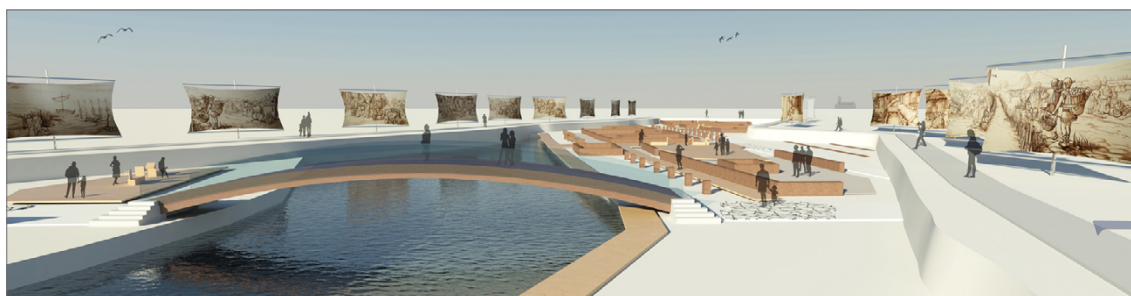


Fig. 14. Concorso di idee per il Parco Archeologico di Classe: tavola di uno dei progetti partecipanti (©Luca Farinelli, Maria Chiara Santi). (da <http://www.lfar.it>).

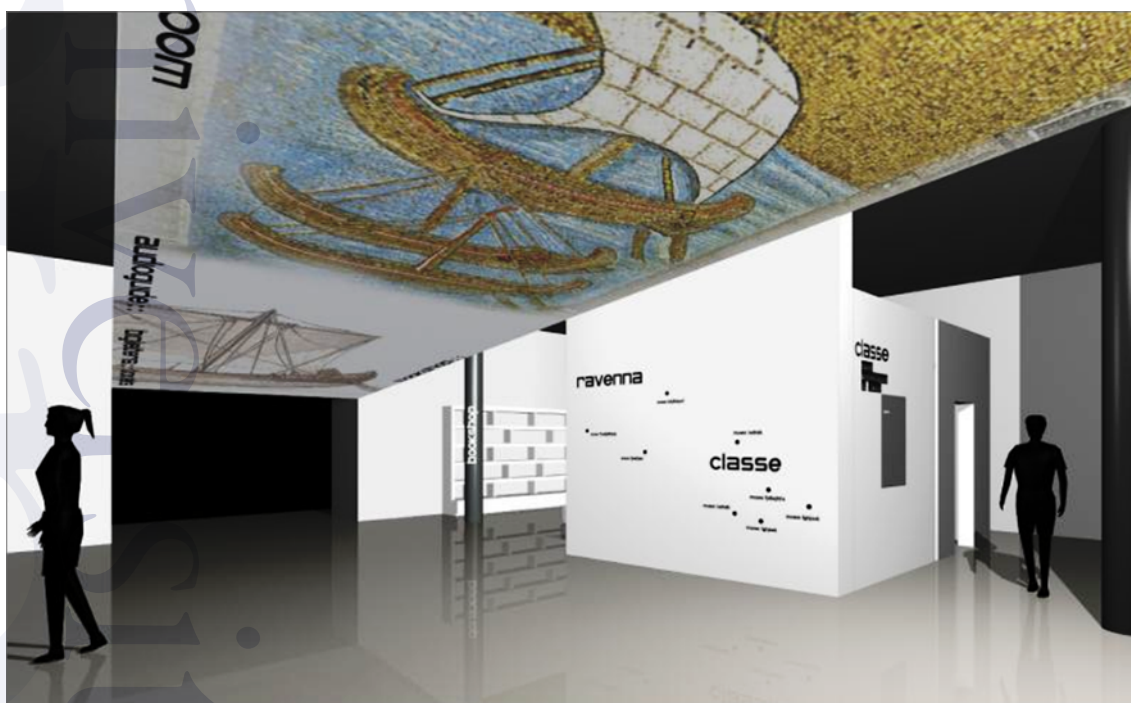


Fig. 15. Progetto dell'architetto Andrea Mandara per il Museo di Ravenna e del territorio a Classe: rendering raffigurante la grande vela d'ingresso retroproiettata sui pannelli grafici con il logo, il colophon del museo e l'offerta di attività sul territorio. (Regione Emilia-Romagna, POR-FESR 2007-2013).



Fig. 16. Rendering dell'ingresso all'area archeologica di Classe. (da RavennAntica, n. 3/2010).