

# ARCHEOLOGIA: UN GIOCO DA RAGAZZI

Una proposta per la valorizzazione degli scavi di Egnazia

Candidato  
Michele Lacancellera  
263062

Relatore  
Prof.ssa Michela Benente

Correlatori  
Prof.ssa Valeria Minucciani  
Arch. Angela Lacirignola



Politecnico di Torino  
Corso di Laurea Magistrale  
in Architettura Costruzione Città  
Anno Accademico 2020/2021

# **ARCHEOLOGIA: UN GIOCO DA RAGAZZI**

Una proposta per la valorizzazione degli scavi di Egnazia

Candidato  
Michele Lacancellera  
263062

Relatore  
Prof.ssa Michela Benente

Correlatori  
Prof.ssa Valeria Minucciani  
Arch. Angela Lacirignola



Politecnico di Torino  
Corso di Laurea Magistrale  
in Architettura Costruzione Città  
Anno Accademico 2020/2021

## Indice

<b>ABSTRACT</b>	7
-----------------	---

Prima parte

### Inquadramento teorico

## 1 Musei e apprendimento

1.1 Il museo: un luogo poco piacevole?	12
1.2 Apprendimento e intrattenimento	13
1.3 Inclusione sociale	18
1.4 I musei e i bambini	20
1.5 Spazi che educano	24
1.6 Il ruolo delle nuove tecnologie	26

## 2 La didattica museale archeologica

2.1 Il patrimonio archeologico	32
2.2 Il parco archeologico	35
2.3 La didattica dell'archeologia	38
2.4 Visite guidate, laboratori e gite di istruzione	40
2.5 Casi studio	46
2.5.1 La villa di Echternach	47
2.5.2 Ename	50
2.5.3 Pont du Gard	53
2.5.4 Conclusioni	56

Seconda parte

### Il caso studio: Egnazia

## 3 Egnazia: la storia del sito

3.1 Storia degli scavi	62
3.2 I primi insediamenti e l'età messapica	66
3.3 L'età romana	71
3.4 L'età tardoantica e il progressivo abbandono	80
3.5 Conclusioni	83

## 4 Il Parco archeologico e il Museo

4.1 Introduzione al sito	86
4.2 Il parco archeologico	88
4.2.1 L'organizzazione dei percorsi e l'allestimento del parco	92
4.2.2 I servizi e gli eventi	96
4.3 Il museo	98
4.3.1 Le sezioni	104
4.4 Dati sulle visite e osservazioni	107
4.5 L'offerta didattica	109

## 5 Una proposta per la valorizzazione del sito

5.1 Il percorso tematico	116
5.2 Il centro di mediazione	118
5.3 Conclusioni	135

<b>BIBLIOGRAFIA</b>	136
<b>SITOGRAFIA</b>	140
<b>RINGRAZIAMENTI</b>	144

## ABSTRACT

Questo lavoro di Tesi è incentrato sul tema dell'accessibilità culturale del patrimonio archeologico, analizzato soprattutto dal punto di vista della didattica museale.

All'interno di un primo inquadramento teorico, sono stati esaminati alcuni temi connessi alla didattica e all'apprendimento nei musei, e come questi ultimi si possano coniugare a forme di mediazione che includano anche il divertimento e l'intrattenimento, senza tuttavia perdere il loro originario valore. Una speciale attenzione è rivolta ai bambini, i quali, grazie al legame tra scuola e museo, sono tra i fruitori più numerosi del patrimonio culturale.

Lo sguardo si restringe al patrimonio archeologico e ai metodi didattici utilizzabili in quest'ambito. I resti archeologici, a causa di alcune peculiari caratteristiche come il loro stato di conservazione, presentano oggettive difficoltà di lettura da parte di un pubblico non esperto, e pongono quindi delle sfide nell'ambito di una migliore comunicazione dei contenuti. Per meglio comprendere questi aspetti sono stati inoltre analizzati alcuni esempi europei.

Le conoscenze e le riflessioni di questa prima parte sono state poi utilizzate per impostare l'analisi del caso studio di Egnazia (BR). Il sito in questione, a stretto contatto con il Mare Adriatico, ha rappresentato un insediamento plurimillenario attivo dall'Età del Bronzo fino al Medioevo, e i suoi numerosi resti sono oggi visibili in un parco archeologico con museo annesso. Partendo dall'inquadramento storico e dall'evoluzione del sito nel tempo, si giunge allo studio dello stato attuale e all'analisi del parco archeologico e del museo. Si sono, dunque, colti alcuni punti di forza e carenze presenti nella fruizione del luogo e nella comunicazione delle informazioni riguardanti i resti in situ e i reperti esposti nel museo.

L'esito delle analisi ha portato all'individuazione di azioni strategiche per la valorizzazione del sito tra cui quella di un nuovo centro di mediazione dedicato ai bambini e in-

serito all'interno di un percorso tematico. Il progetto tiene conto dei vincoli posti dal sito e delle esigenze legate al corretto svolgimento della visita e delle attività didattiche correlate, che il centro di mediazione accoglierà al suo interno.

Con la formulazione di tale proposta si vuole fare in modo di avvicinare questa fascia di utenza al tema dell'archeologia e ai suoi contenuti, contribuendo alla trasmissione del valore di tale patrimonio.

PRIMA PARTE

## **INQUADRAMENTO TEORICO**

# Musei e apprendimento

1 Cfr. E. HOOPER-GREENHILL, *Nuovi valori, nuove voci, nuove narrative: l'evoluzione dei modelli comunicativi nei musei d'arte*, in S. BODO (a cura di), *Il museo relazionale, Riflessioni ed esperienze europee*, Edizioni Fondazione Giovanni Agnelli, Torino 2003, pp. 1-39.

2 *Ibidem*.

3 Cfr. P. VALERY, *Pièces sur l'art*, éditions Gallimard, Paris, 1934 [traduzione italiana: *Scritti sull'arte*, Guanda, Milano 1984].

## 1.1 | Il museo: Un luogo poco piacevole?

Ancora oggi persiste l'idea del museo come un luogo poco piacevole, vecchio e noioso. Un'aura di sacralità sembra spesso avvolgerlo, a simboleggiare una cultura distante dai più e che solo degli specialisti possono essere in grado di comprendere.

Hooper-Greenhill descrive la percezione collettiva dell'immagine del British Museum e come esso sia diventato una sorta di archetipo di "Museo": «con il suo colonnato in stile classico, il suo frontone triangolare e la scalinata che bisogna salire prima di entrare, questo imponente edificio di pietra incarna l'idea di "Museo" imperante tanto nell'immaginario collettivo quanto nel dibattito accademico, e passibile di diverse interpretazioni: un'immagine di cultura e di civiltà; di polvere, di degrado e di incuria, di potere e di controllo»<sup>1</sup>. Tale immagine sembra essersi cristallizzata nel tempo, nonostante i cambiamenti che negli ultimi decenni hanno caratterizzato quest'istituzione. Si tratta, continua Hooper-Greenhill, di «un'immagine riduttiva, che non riconosce né la gamma di soddisfazioni che si possono trarre dalla visita di un museo, né la complessità delle sfide alle quali i musei devono oggi far fronte»<sup>2</sup>.

Paul Valery descriveva invece il museo come «solitudine tirata a cera, che sa di tempio e di salotto, di cimitero e di scuola». E ancora: «la nostra eredità è schiacciante», «i nostri tesori ci opprimono e ci stordiscono»<sup>3</sup>.

La tendenza attuale, anche di molti professionisti, ad ambire proprio a quell'immagine del «museo mitico»

descritta da Hooper-Greenhill, è finita col diventare un problema. Si tratta, infatti, di un orientamento che è più rivolto al passato che al futuro, in quanto oggi abbiamo assistito a dei cambiamenti, anche radicali, che hanno riformulato le basi su cui i musei sono stati fondati e si sono retti in passato.

Negli ultimi decenni, il museo<sup>4</sup> si è dovuto confrontare con delle nuove riflessioni che riguardano il suo ruolo, la conoscenza, l'educazione e l'apprendimento. Si è dovuto interrogare, cioè, su quello che insegna e come.

Il patrimonio culturale possiede un valore identitario e collabora nello sviluppo del senso di appartenenza a luoghi, storie e memorie. Esso è una risorsa per conoscere, comprendere e accogliere le analogie e le differenze, e incoraggia l'importanza dell'attenzione alle "diversità"<sup>5</sup>.

Il museo deve dunque sostenere l'educazione al patrimonio culturale e comunicare il suo significato, ma affinché esso venga percepito effettivamente come un luogo di informazione è necessario renderlo il più possibile comunicativo e accessibile a tutti. Un'accessibilità non soltanto fisica, ma anche e soprattutto culturale, attraverso lo studio attento del pubblico cui ci si vuole rivolgere.

Numerosi nuovi musei hanno fatto della comunicazione la loro principale missione, come anche molti dei musei già esistenti, i quali hanno rinnovato la propria immagine ed il proprio rapporto con i visitatori.

## 1.2 | Apprendimento e intrattenimento

L'apprendimento nel museo è diventato un aspetto fon-

4 «Il museo è un'istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società, e del suo sviluppo, aperta al pubblico, che effettua ricerche sulle testimonianze materiali ed immateriali dell'uomo e del suo ambiente, le acquisisce, le conserva, e le comunica e specificatamente le espone per scopi di studio, educazione e diletto». Cfr. <http://www.icom-italia.org/definizione-di-museo-di-icom/>.

5 Con la *Dichiarazione universale dell'UNESCO sulla diversità culturale* (2001) è stata sostenuta la necessità di promuovere la diversità culturale, «patrimonio comune dell'umanità» favorendo «il dialogo tra le civiltà e le culture, nel rispetto e nella mutua comprensione».

6 La *mission* «non è altro che il principio ispiratore, la vocazione, che sta dietro al museo; in essa sono definiti gli obiettivi che il museo vuole raggiungere in quanto istituzione presente ed attiva nella società contemporanea. Il museo, attraverso la mission, si pone anche come elemento fondamentale per la "produzione" di cultura e per la sua trasmissione». Cfr. L. CATALDO, *Dal Museum Theatre al Digital Storytelling. Nuove forme della comunicazione museale fra teatro, multimedialità e narrazione*, FrancoAngeli, Milano 2011, p.27.

7 Cfr. K. GIBBS - M. SANI - J. THOMPSON (a cura di), *Musei e apprendimento lungo tutto l'arco della vita. Un manuale europeo*, EDISAI, Ferrara 2007, p.9.

8 Cfr. M.T. BALBONI BRIZZA, *Immaginare il museo. Riflessioni sulla didattica e il pubblico*, Jaca Book, Milano 2007, p.40-41.

9 *Ibidem*.

damentale per la vita del museo stesso. Nelle dichiarazioni delle *mission*<sup>6</sup> di molti musei viene sempre data una maggior attenzione all'educazione museale.

Per apprendimento si intende «un processo di coinvolgimento attivo nell'esperienza, ciò che avviene nel momento in cui un individuo vuole attribuire un senso al mondo. Può comportare lo sviluppo di competenze, conoscenze, comprensione, valori, sentimenti, attitudini e capacità di riflettere. Un apprendimento efficace promuove il cambiamento, lo sviluppo personale e il desiderio di continuare ad apprendere»<sup>7</sup>.

A proposito di apprendimento nei musei, Tim Caulton propone un modello da lui chiamato *constructivist* (costruttivista) che non è tanto concentrato sull'informazione trasmessa quanto più sul processo dell'apprendimento e sugli interessi e bisogni dei visitatori<sup>8</sup>. Il visitatore deve potersi muovere liberamente all'interno dell'esposizione e deve poter avere a disposizione tutti gli strumenti necessari per creare delle relazioni con concetti e oggetti familiari, perché solo in questo modo egli è in grado di confermare o mettere in dubbio le sue conoscenze e dare un senso alle nuove esperienze. «Imparare non è solo aggiungere nuovi dati a quelli che già possediamo, ma significa riorganizzare costantemente i dati acquisiti»<sup>9</sup>. Tale azione può avvenire in vari modi ed essere mediata da diversi strumenti, ma quello che è davvero importante è che si impari qualcosa, perché in questo modo la nostra coscienza progredisce. Inoltre, è fondamentale che l'apprendimento avvenga in maniera spontanea, e non risulti in qualche modo "forzato".

Il museo, con la presenza di oggetti originali al suo interno, suscita meraviglia, interesse e curiosità: è, in altre parole, un luogo privilegiato dell'apprendimento. Il patrimonio delle opere esposte è costituito perlopiù da oggetti che non sono stati originariamente realizzati per essere conservati ed esposti all'interno di un museo. Il percorso espositivo viene organizzato dopo un'attenta selezione basata su un progetto scientifico-culturale situato all'in-

terno di un contesto culturale omogeneo, ma che nella sua articolazione è soggettivo e legato alle scelte dei curatori.

Certamente un museo può anche ospitare una collezione dal valore inestimabile, «ma se non c'è mediazione verso il pubblico e quindi una valorizzazione, rimane sterile»<sup>10</sup>. L'apparato informativo messo a disposizione dei visitatori deve essere il più comunicativo possibile in modo da suscitare interesse, curiosità e stimolare i processi di apprendimento. Tali processi sono legati quindi sia alle specifiche caratteristiche e sensazioni del visitatore, ma anche agli stimoli e suggestioni ricevuti nel corso della visita stessa. Il museo può incidere soltanto su una parte dei processi di apprendimento, insistendo sul suo ruolo di comunicatore e assumendo il pubblico come oggetto di indagine. Bisogna rendere il museo accessibile, non soltanto a livello fisico, ma anche culturale, riducendo in tutti i sensi la distanza tra pubblico e oggetti esposti.

In passato, il museo si affidava alla capacità di comunicare le scelte effettuate dai curatori attraverso la chiarezza dell'ordinamento e dell'allestimento, senza considerare le aspettative e il ruolo del pubblico. Questa impostazione è ormai cambiata e il visitatore è sempre più coinvolto. Oltre a considerare le necessità e le richieste del pubblico presente, oggi si presta attenzione anche a quelle del pubblico potenziale.

L'emozione, il piacere, la partecipazione attiva e l'interattività oggi si aggiungono all'informazione e l'apprezzamento estetico, diventando parte dell'esperienza museale.

Una delle forme di mediazione, diventata negli ultimi anni sempre più importante e utilizzata nei musei, è quella del gioco. Bisognerebbe chiedersi, tuttavia, ogni volta che in un museo viene proposto qualcosa di ludico, se i visitatori stiano realmente imparando qualcosa.

Apprendimento e gioco sono spesso considerati due opposti che si escludono a vicenda ma che possono allinearsi per un obiettivo comune, ovvero arrivare alla co-

10 Cfr. L. CATALDO, *op. cit.*, 2011 p. 32.

11 Cfr. P. PACETTI, *I musei che propongono al pubblico educazione e diletto. Riflessioni sull'esperienza dell'Associazione Musei dei Ragazzi di Firenze*, Polistampa, Firenze 2005, p.15.

12 Cfr. M.T. BALBONI BRIZZA, *Op. cit.*, 2007, p.40-41.

13 Cfr. G. BATESON, *Questo è un gioco*, Raffaello Cortina, Milano 1956 (II edizione, 1996).

14 Cfr. D. ZOLETTO, «Alcuni motivi e modi di giocare "al" museo», in *Museologia Scientifica Memorie*, n.10, 2013, pp. 62-63.

noscenza, imparare qualcosa. Il termine *Edutainment* è nato proprio per cercare di unire questi aspetti: «fusione di due termini inglesi, *educational* (educativo) ed *entertainment* (intrattenimento), significa letteralmente intrattenimento educativo, ovvero apprendimento giocoso, divertente, e si è affermato nel settore della multimedialità, soprattutto quella *off line*»<sup>11</sup>.

Il dibattito che riguarda gioco e apprendimento nel museo è molto attuale. Il gioco può essere considerato a tutti gli effetti uno dei tanti modi per apprendere qualcosa, ma può anche essere esso stesso una forma di apprendimento, aldilà dei contenuti che si vogliono veicolare. Attraverso il gioco, infatti, si mettono in atto delle abilità<sup>12</sup>. Il silenzio e la concentrazione considerate tipiche di un museo sembrano apparentemente contrapporsi al divertimento e la spensieratezza caratteristiche del gioco.

Noi adulti, solitamente, pensiamo che il gioco sia capace di rendere un luogo automaticamente più ospitale per i bambini. Secondo questa prospettiva, il gioco nella didattica museale sembrerebbe avere a che fare solo con i più piccoli. I tipi di gioco sono innumerevoli e la loro funzione nei musei non è solo quella di rendere più semplice l'apprendimento, ma anche di stimolare il divertimento e la creatività.

Per comprendere meglio le caratteristiche del gioco in rapporto alla sua presenza nel museo, si può fare riferimento alle ricerche di Gregory Bateson<sup>13</sup>. Egli, nella sua analisi, si ricollega ad alcune considerazioni su che cosa siano le culture e l'apprendimento. «La cultura, afferma Bateson, non è tanto un insieme di concetti o di comportamenti, quanto una rete di aspettative socialmente condivise, una rete di contesti - Bateson le chiama "cornici" che impariamo fin da piccoli ad aspettarci e entro i quali impariamo a dare significato condiviso alle nostre parole e alle nostre azioni<sup>14</sup>. Sempre secondo Bateson, nel processo di apprendimento che ci porta a orientarci in questa rete di *cornici* e contesti, non è tanto importante imparare qualcosa di specifico su questo o quel con-

testo, ma è molto più importante *imparare ad imparare*, cioè imparare che cosa sia e come funzioni in generale un contesto.

Il *giocare* è una delle forme principali di questo *imparare a imparare*, e Introdurre il gioco nel museo, di conseguenza, non vuol dire solo giocare dentro a un museo. Significa soprattutto fare esperienza dei contesti delle nostre culture, e questo ovviamente è valido per tutti i musei. Tali riflessioni ben si coniugano con l'idea che il museo costituisca un'ambiente formativo in grado di diventare motore di educazione permanente per la società. Con lo sviluppo delle nuove tecnologie digitali si è avuta una proliferazione di dispositivi, come smartphone e tablet, e di piattaforme che hanno invaso le varie attività quotidiane, rendendo la nostra cultura "ludicizzata". Anche i musei non sono stati risparmiati, ma molto spesso ci si limita a utilizzare questi strumenti per avere come obiettivo primario la promozione e l'attrazione di nuovi pubblici. È questo il caso, ad esempio, del recente lancio (2017) da parte del Museo Archeologico di Napoli del videogioco *Father and son*, indicato come il primo al mondo prodotto e distribuito da un museo archeologico e presentato appunto come «un modo per connettere il museo con il pubblico di tutto il mondo»<sup>15</sup>. Si tratta di un'applicazione che permette di visitare il museo dallo schermo dello smartphone coinvolgendo attivamente il giocatore che, per ottenere funzionalità extra e finire il gioco, deve fisicamente fare il check-in nel museo e visitarlo. Queste operazioni rientrano nella cosiddetta *gamification*, «una tecnica di marketing che, grazie all'interattività e alla connessione possibili con gli strumenti digitali, permette di sfruttare il concetto di "divertimento" per raggiungere obiettivi di vendita»<sup>16</sup>. Essa rappresenta prima di tutto un modo per attirare clienti e consumatori, e poi, in secondo luogo, anche un modo per apprendere. Molte proposte e iniziative rivolte alle scuole utilizzano il gioco, in ogni caso, il successo è determinato dall'equilibrio: il gioco non deve essere l'unica esperienza del

15 Cfr. <http://www.museoarcheologiconapoli.it/it/father-and-son-the-game/>.

16 Cfr. <http://musefirenze.it/blog/gamification-musei-visita-gioco/>.

17 R. SANDELL, *Musei elotta alla disuguaglianza sociale: ruoli, responsabilità, resistenze* in S. BODO (a cura di), *Op. cit.*, pp. 189-211.

18 A. ACCOLLA, *Design for All. Il progetto per l'individuo reale*, FrancoAngeli, Milano 2009, p.76.

19 E. STEINFELD - J. MAISEL, *Universal Design. Creating inclusive environments*, Wiley & Sons, New Jersey 2012, p.28.

museo. Esso non deve sostituirsi alla scoperta e alla meraviglia.

### 1.3 | Inclusione sociale

È ormai molto diffusa la convinzione che i musei «possono esercitare un impatto positivo sulle vite degli individui svantaggiati e marginalizzati; agire da catalizzatori in un processo di rigenerazione sociale e di empowerment di determinate comunità; contribuire alla creazione di società più eque»; obiettivo che possono raggiungere grazie alla loro capacità «di creare significato, e quindi influenzare e modellare le percezioni dei visitatori»<sup>17</sup>. È importante quindi che tali istituzioni siano il più possibile accessibili.

L'accessibilità può essere definita «come il minimo sindacale nell'uso di un intorno per un'utenza specifica: il minimo indispensabile per essere in grado di usare le funzioni base, anche se con sforzo ed impegno non comuni»<sup>18</sup>.

Gli interventi sull'accessibilità sono tuttavia spesso mal digeriti o inseriti all'ultimo momento per soddisfare le richieste della legge. È molto tipico veder sorgere rampe e scivoli per disabili accanto a sontuosi scaloni, oppure ancora entrate preferenziali, ottenendo una forma ancora più sottile di discriminazione. I musei sono quasi sempre vincolati a tante diverse contingenze (conservazione, valorizzazione, etc.) e molto spesso tali necessità rischiano di essere trascurate.

Nella progettazione architettonica, queste riflessioni si legano al tema dell'inclusione sociale: gli spazi, gli oggetti, i servizi, la cultura e le informazioni devono essere accessibili e comodi da usare. Gli effetti di quest'approccio sono osservabili nell'aumento dell'autostima personale e del senso di appartenenza da parte di gruppi svantaggiati.

La progettazione inclusiva trova una sua strutturazione in sette principi sviluppati dal Centro per l'*Universal design*

#### 1. UGUALE UTILIZZABILITÀ

Il progetto è utile e commerciabile per persone con abilità diverse.

#### 2. FLESSIBILITÀ D'USO

Il progetto consente una vasta gamma di preferenze e abilità individuali.

#### 3. SEMPLICE E INTUITIVO

L'uso del progetto è facile da capire, a prescindere dall'esperienza, dalle conoscenze, dalle capacità di linguaggio o dal livello corrente di concentrazione dell'utilizzatore.

#### 4. INFORMAZIONE PERCETTIBILE

Il progetto comunica effettivamente le informazioni necessarie all'utilizzatore, indipendentemente dalle condizioni ambientali o dalle abilità sensoriali dell'utilizzatore.

#### 5. TOLLERANZA AGLI ERRORI

Il progetto minimizza i rischi e le conseguenze avverse di azioni accidentali o non intenzionali.

#### 6. BASSO SFORZO FISICO

Il progetto può essere usato efficientemente e in modo confortevole e con un minimo di fatica.

#### 7. DIMENSIONI E SPAZI PER L'APPROCCIO E L'USO

Devono essere previsti dimensioni e spazi appropriati per l'avvicinamento, il raggiungimento, la manipolazione e l'utilizzazione a prescindere dalle dimensioni del corpo, della postura e dalla mobilità dell'utilizzatore.

della North Carolina State University formato da architetti, designers, assistenti tecnici e ricercatori nell'ambito della progettazione ambientale. Questi sette principi<sup>19</sup> [fig. 1.1] possono essere visti come degli orientamenti generali alla progettazione, dei suggerimenti che spingono a superare la semplice accessibilità alla ricerca di una fruizione che sia semplice, sicura e ispirata all'uguaglianza. Il termine *Universal Design* è nato nel 1985 con l'architetto americano Ronald L. Mace, e indica «la progettazione di prodotti e ambienti utilizzabili da tutte le persone, nella misura più ampia possibile, senza il bisogno di adattamenti o di progettazioni specializzate»<sup>20</sup>. L'*Universal Design* non è da intendersi come una nuova scienza o

Fig. 1.1 - I sette principi dell'Universal Design.

19 Cfr. V. TATANO, «Il progetto inclusivo. Parole» in *Officina\**, n.8, sett-ott 2015, pp. 9-15.

20 *Ibidem*.

un nuovo stile, ma più che altro «un approccio di buon senso perché tutti noi progettiamo e produciamo beni utilizzabili dal maggior numero possibile di persone», riconoscendo il limite del termine universale, che sottintende ad un'aspettativa impossibile da realizzare, ma a cui aspirare.

L'obiettivo è, in altre parole, evitare la realizzazione di percorsi o manufatti dedicati a determinate categorie, come quando si ragiona solo in termini di abbattimento delle barriere architettoniche, ma avere, al contrario, degli spazi fruibili da chiunque senza alcuna distinzione. Se quest'approccio viene seguito già in fase di progettazione si eviterà di avere costi aggiuntivi in seguito, mentre andare a modificare gli spazi esistenti è quasi sempre più oneroso e porta anche a risultati spesso insoddisfacenti.

## 2.4 | I musei e i bambini

«I più giovani mediamente sono tra i fruitori più numerosi del patrimonio museale, archeologico e artistico»: secondo i dati ISTAT per il 2019, il 44,7% dei bambini tra i 6 e i 10 anni, e il 53,5% dei ragazzi tra gli 11 e 14 anni, ha visitato un museo o una mostra negli ultimi 12 mesi rispetto a una media nazionale del 31,7%. Per i siti archeologici i dati sono più bassi: il 33,2% dei bambini tra i 6 e i 10 anni, e il 41,3% dei ragazzi tra gli 11 e 14 anni, ne ha visitato almeno uno a fronte di una media nazionale del 27,4%<sup>21</sup>.

Grazie soprattutto al legame con le scuole, per molti musei le visite dei bambini costituiscono una percentuale altissima di visitatori. Tali numeri scendono drasticamente con la crescita del bambino, come racconta sempre l'ISTAT: «in Italia, il 20,2% della popolazione non svolge nessuna attività culturale, per quanto semplice e occasionale (...) Musei e mostre sono disertati dal 66,8% degli italiani di 6 anni e più (il valore più elevato si raggiunge nelle regioni del Sud con il 76,4%). La disaffezione per quest'attività del tempo libero si diffonde a partire dai 20

anni, e raggiunge il massimo fra gli ultrasettantacinquenni (87,7%). Siti archeologici e monumenti, sono del tutto ignorati dal 71,2% degli italiani e sono ancor meno visitati fra i residenti nelle regioni del sud (79,9%)»<sup>22</sup>.

Secondo una ricerca svolta su un pubblico adolescente, vi è una scarsissima tendenza a visitare musei da soli o in compagnia di amici. Le visite scolastiche, molto spesso, sono l'unico momento che consente ai ragazzi di avere un contatto con i musei<sup>23</sup>.

Il legame tra scuola e musei è ormai consolidato. I servizi didattici dei musei incontrano l'interesse della scuola attraverso l'integrazione dei diversi temi con i programmi ministeriali. Le scuole primaria e secondaria di primo grado sono le più attive, meno le scuole dell'infanzia e le superiori<sup>24</sup>.

L'importanza di questo rapporto è dovuta a diverse ragioni. Innanzitutto, vi è un'analogia fra i due tipi di istituzione: proprio come le scuole, anche i musei sono un luogo di diffusione e promozione della cultura. In secondo luogo «il rapporto con gli studenti della scuola dell'obbligo e con i loro insegnanti rappresenta uno spazio privilegiato dell'apertura didattica del museo al pubblico, in cui può essere esplicitata una finalità formativa, oltre che informativa»<sup>25</sup>. Infine, le scuole costituiscono, come già detto, una ingente aliquota del pubblico dei musei.

Le visite scolastiche, inoltre, «sembrano far registrare un elevato e dettagliato grado di ricordo anche a notevole distanza di tempo, ben più di quanto avvenga per le nozioni apprese in contesti formali»<sup>26</sup>.

Quando i bambini visitano i musei con le loro famiglie, l'attenzione dei musei nei loro confronti solitamente diminuisce. Al massimo si ricorre a percorsi di visita svolgibili con l'aiuto di ausili studiati per i più piccoli, ad esempio mappe o audioguide. Un'iniziativa simile è quella realizzata dal Mibact con il progetto «Scopri il tuo museo»<sup>27</sup>. Dal sito web è possibile scaricare delle mappe adatte a bambini da 6 a 11 anni di età, per la visita di quaranta musei italiani.

22 *Ivi*, pp. 381-382.

23 Cfr. *Musei italiani e pubblico under 18. Prima ricognizione sul diritto dei minori a fruire del patrimonio artistico e culturale nazionale nei musei italiani*, 2016, p.10.

24 Cfr. A. PERIN, *Musei e bambini*, Ancilab Editore, Milano 2017, pp.14-15.

25 Cfr. B. ONGARI, *La scuola va al museo o il museo va alla scuola?*, in R.G. MAZZOLINI (a cura di), *Andare al museo. Motivazioni, comportamento e impatto cognitivo*, Giunta della Provincia Autonoma di Trento, Trento, 2002, pp. 115-133.

26 Cfr. L. CRITELLI, *Ricerche sociologiche sul pubblico dei musei: obiettivi, metodi e risultati*, in R.G. MAZZOLINI (a cura di), *Andare al museo. Motivazioni, comportamento e impatto cognitivo*, Giunta della Provincia Autonoma di Trento, Trento, 2002, p. 41.

27 Cfr. <http://www.sed.beniculturali.it/index.php?it/400/scopri-il-tuo-museo>.

28 Cfr. A. CASALINO, *Musei per bambini. L'occhio ha saltato il muro?*, Edizioni Pendragon, Bologna 2002, p.9.

29 Cfr. P. BOURDIEU - A. D'ARBÈLE, *L'amore dell'arte. I musei d'arte europei e il loro pubblico*, Rimini 1969.

30 Cfr. L. ZERBINI, *La didattica museale*, Armando, Roma 2006, p.11.

Oltre alle iniziative di questo genere, molte pubblicazioni editoriali offrono guide ai musei dedicate ai più piccoli. Nonostante le recenti attenzioni, molti musei restano ancora attestati su un target di pubblico esclusivamente adulto, mentre i bambini spesso sono visti come un disturbo o inquadrati solo come pubblico scolastico. Chiunque abbia condotto un gruppo di bambini in visita a un museo, sia attraverso la scuola che in altre situazioni, sa bene come essi siano caratterizzati da una curiosità spontanea e vivace, ma non sempre costante. Le parole di Anna Casalino descrivono bene quello che è molto spesso il ricordo rimasto in ognuno di noi di una visita al museo fatta da bambini: «mi tornarono alla mente le lunghe camminate che avevo fatto da bambina all'interno di quelli che gli adulti chiamavano musei e ricordo la fatica fisica e quel linguaggio spesso un po' oscuro delle signorine che ci accompagnavano, e il muoversi lento dei miei piedi e la raccomandazione di star zitti durante la "lezione". E ricordo che al museo io non ci andavo affatto volentieri e che anzi, se avessi avuto la possibilità di scelta, avrei certo preferito starmene in classe»<sup>28</sup>. Nel 1969 gli studi di Bourdieu e D'Arbèle avevano dimostrato che i bambini che non avevano frequentato con soddisfazione i musei, anche in visite scolastiche, avrebbero avuto meno possibilità di frequentarli da adulti<sup>29</sup>. «Tra i pubblici un'attenzione particolare deve essere riservata agli studenti, - scrive Livio Zerbini - poiché attraverso la frequentazione dei musei, sin dal primo ciclo scolastico, si possono porre le basi per un'educazione consapevole al patrimonio culturale, che, ulteriormente incrementata negli anni della formazione, possa poi costituire un punto di riferimento costante anche nell'età adulta»<sup>30</sup>. L'obiettivo dell'educazione museale risiede proprio nell'incoraggiare l'idea di patrimonio culturale come *valore*, in vista della sua conservazione e trasmissione. L'esperienza soddisfacente di un bambino al museo è quindi fondamentale nella formazione di un futuro adulto fruitore di cultura, e soprattutto consapevole del

suo *valore*.

Nonostante queste riflessioni, molto spesso per i bambini viene pensata solo la realizzazione di un prodotto didattico (dépliant, libretto) dotato di una grafica accattivante e illustrazioni piacevoli, ma non è stato compiuto il minimo sforzo per trovare un linguaggio che non sia ridicolmente elementare o inspiegabilmente complesso.

È una diffusa ma allo stesso tempo errata convinzione quella che considera i bambini degli imbecilli, atteggiamento che, molto spesso, a loro non sfugge. Tale approccio si rivela certamente fallimentare e sbagliato: non fa altro, infatti, che produrre un ulteriore abbassamento dalla loro attenzione. «Perché considerare i bambini poveri di mente? - afferma Maria Gregorio - Perché, per "educare", svilire il messaggio artistico ad aneddoto? Perché trasformare gli interrogativi suscitati dalla visione di un'opera in quiz della Settimana Enigmistica? Perché non rispettare, anzi spegnere ogni fantasia creativa del piccolo visitatore e schiacciare a spicciola curiosità il suo eventuale stupore? Perché tanta puntigliosa determinazione a "ridurre": la ricchezza a povertà, l'enigmatico al banale, lo straordinario all'ordinario?»<sup>31</sup>.

Il compito del museo è accompagnare il bambino con informazioni comprensibili in base alla sua età e alle sue conoscenze, infatti, «la conoscenza posseduta ha un ruolo fondamentale nel modo in cui gli allievi costruiscono la nuova conoscenza, cioè il modo in cui ricevono, percepiscono e comprendono la nuova informazione e il modo in cui la analizzano e la trattano per trasformarla in conoscenza»<sup>32</sup>. La nuova informazione, anche se limitata, parziale o minima, deve essere comunque vera e comprensibile.

La visita al museo deve essere, in ogni caso, ben contestualizzata all'interno dei programmi scolastici e deve essere preceduta da una preparazione svolta dai docenti (oppure anche da altri esperti) per facilitare la successiva comprensione<sup>33</sup>.

Un modo per coinvolgere maggiormente i bambini in un

31 Cfr. M. GREGORIO, *I bambini sono imbecilli?*, in *Nuova Museologia*, vol. 4, Milano 2001, p. 30.

32 Cfr. M. SANI - A. TROMBINI (a cura di), *La qualità nella pratica educativa al museo*, Editrice Compositori, Bologna 2003, p. 103.

33 Cfr. L. ZERBINI, *op. cit.*, 2006, pp. 11-12.

34 Cfr. B. MUNARI, *I laboratori tattili*, Edizioni Corraini, Mantova 2004.

35 Cfr. A. PERIN, *op. cit.*, 2017, p.39.

36 «Il museo per bambini è uno spazio dedicato ad allestimenti, mostre, installazioni, laboratori ecc. realizzati per i bambini». Cfr. A. CASALINO, *op. cit.*, 2002, p.46.

37 Cfr. <http://kidsarttourism.com/en/consultazione-un-museo-per-i-bambini/>.

38 Cfr. A. PERIN, *op. cit.*, 2017, p.21.

museo è sicuramente quello di stimolare il senso del tatto, oltre quello della vista, poiché esso «completa una sensazione visiva e auditiva, dà altre informazioni utili alla conoscenza di tutto ciò che ci circonda»<sup>34</sup>. In molti musei sono state realizzate postazioni tattili dove è possibile toccare delle riproduzioni di opere esposte. Oltre a questo tipo di esperienza, un altro modo per avvicinare i bambini al museo è ricorrere al gioco.

La dimensione protettiva del gioco permette al bambino di «sviluppare le capacità relazionali e sociali, cominciare a comprendere il funzionamento delle cose, cosa si può e non si può fare con gli oggetti, rendersi conto dell'esistenza delle regole di comportamento e del valore degli altri»<sup>35</sup>.

Certamente un museo più empatico possiede delle caratteristiche in grado di avvicinare potenzialmente un pubblico di bambini, tuttavia quest'ultimo aspetto non è il solo a contare. In altre parole, i cosiddetti "musei per bambini"<sup>36</sup> non costituiscono la soluzione migliore. Un sondaggio realizzato dal portale Kids Art Tourism mostra come l'84% degli intervistati preferisce «un museo per tutti, dove sono offerti servizi per i bambini e attività didattiche studiate per i piccoli visitatori, piuttosto che Musei dedicati esclusivamente ai Bambini»<sup>37</sup>. In Italia, alcuni dei più celebri musei dedicati esclusivamente all'infanzia sono il MUBA di Milano, l'EXPLORA di Roma e La città dei bambini di Genova. Queste istituzioni, secondo Andrea Perin, sono come «dei grandi laboratori che non hanno nulla del museo reale, a cominciare dalla mancanza di un patrimonio»<sup>38</sup>.

## 2.5 | Spazi che educano

Come è stato detto in precedenza, negli ultimi decenni l'attenzione rivolta ai bambini da parte delle istituzioni museali è cresciuta enormemente. Spazi dedicati ai servizi educativi e presenza di personale specializzato sono ad oggi quasi sempre presenti.

Un ruolo importante nel processo di apprendimento lo hanno anche le caratteristiche dell'ambiente fisico in cui il museo si sviluppa, la presentazione dell'informazione e l'allestimento. I bambini costruiscono un'esperienza con gli oggetti ma anche con lo spazio del museo stesso<sup>39</sup>.

Esso è per un bambino un vero e proprio educatore: le strutture, i materiali e il modo in cui i vari elementi che costituiscono l'ambiente vengono messi a sua disposizione possono costituire un invito all'esplorazione e alla comunicazione. Gli oggetti esposti, le vetrine, i pannelli, le superfici e tutti gli altri elementi di un'esposizione costituiscono un sistema comunicativo capace di trasmettere significati diversi. Ognuno di questi aspetti dovrebbe essere il frutto di una scelta precisa all'interno del racconto del museo, poiché essi hanno la capacità di influenzare la visita e, di conseguenza, anche l'apprendimento.

Quando le dimensioni sono pensate solo ed esclusivamente per un pubblico adulto, la fruizione ai bambini, ma anche agli adulti in sedia a ruote, è resa oggettivamente più difficoltosa.

Scegliere di collocare gli oggetti non troppo in alto, ad esempio a un'altezza tra gli 80 e i 110 cm, può essere una semplice soluzione che è in grado di fare la differenza, permettendo a tutti una uguale possibilità di visione e evitando di penalizzare alcune categorie. A questa riflessione se ne aggiunge un'altra: un numero elevato di oggetti esposti, a lungo andare, induce a una sorta di rassegnazione e uno sguardo sempre più distratto, soprattutto rivolto proprio verso i piani più alti<sup>40</sup>. Anche il collocamento delle didascalie informative è una caratteristica importante da valutare, soprattutto la loro altezza. È importante considerare però anche il linguaggio: spesso i testi sono di difficile comprensione anche per un pubblico adulto, diventando per i bambini quasi incomprensibili.

Anche i colori hanno un ruolo importante: gli studi di psicologia ambientale confermano come delle scelte consapevoli in tema di colore siano in grado di rendere più

39 Cfr. M. SANI - A. TROMBINI (a cura di), *op. cit.*, 2003, p.103.

40 Questo fenomeno si ricollega alla cosiddetta "fatica da museo" e al progressivo calo di attenzione da essa generato. Cfr. V. MINUCCIANI, *Pensare il museo*, CET, Torino 2012, pp. 43-44.

41 Cfr. A. PERIN, *op. cit.*, 2017, pp. 34-35.

42 Cfr. M. SANI - A. TROMBINI (a cura di), *op. cit.*, 2003, pp.167-170.

accogliente lo spazio del museo, oltre a influire anche sui comportamenti. È quindi meglio evitare le tinte neutre per le pareti, come il bianco o il marroncino, che quasi sempre ritroviamo in altre istituzioni come le scuole o gli ospedali. La scelta dei colori deve ovviamente dipendere anche dagli oggetti esposti, in quanto essa può in molti casi aiutare il visitatore a cogliere i dettagli<sup>41</sup>.

In alcuni casi, l'uso di ricostruzioni all'interno dell'allestimento favorisce una maggior comprensione di quanto è esposto. Nei musei etnografici, ad esempio, la ricostruzione di un'ambiente rende la vista e la comprensione più immediata, invece in quelli scientifici e naturalistici sono spesso presenti dei percorsi con postazioni adatte alla manipolazione, esperimenti e giochi.

Oltre a tutti questi espedienti, la presenza di piccoli spazi pensati per la sosta e il riposo collocati lungo il percorso è certamente auspicabile, soprattutto nei musei più grandi.

Un'altra questione fondamentale quando si parla di spazio del museo è costituita dal tema della sicurezza. Un ambiente che si presenta sicuro per persone adulte non è detto che lo sia anche per un bambino. Lo stesso discorso vale anche per una persona anziana o per un disabile. L'attenzione alla micro-scala d'intervento, alle superfici, ai materiali di arredi e oggetti è fondamentale. A questo si aggiunge uno sguardo attento alle specifiche differenze dovute all'età, alla salute e alle abilità fisiche, sensoriali e cognitive degli individui<sup>42</sup>.

Ovviamente al tema della sicurezza si lega anche quello del comfort, in quanto un'azione che può essere svolta con facilità, e quindi senza fatica, sicuramente sarà anche meno pericolosa.

## 2.6 | Il ruolo delle nuove tecnologie

Le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione hanno introdotto negli ultimi decenni alcuni cambiamenti nel processo di apprendimento dei musei, arric-

chendolo di ulteriori potenzialità.

I musei iniziano a impiegare le nuove tecnologie come supporto alla comunicazione verso la metà degli anni '90, creando ipertesti, contenuti navigabili composti da parole, immagini e video, messi a disposizione dei visitatori lungo il percorso espositivo o commercializzati. Alla fine del decennio si diffonde l'uso di Internet e lentamente anche i musei si dotano di un sito web, usato per pubblicare poche informazioni, generalmente relative a orari, costi e servizi.

La realtà virtuale arriva nel museo veicolata dall'industria del videogioco e del cinema, che da un lato, grazie all'indotto della loro attività commerciale hanno risorse da investire nella ricerca e nello sviluppo, dall'altro impongono un diverso modello di fantastico, nuove potenzialità di interazione e livelli di aspettativa. Molti musei investono fondi in questa direzione creando videogiochi tematici, cataloghi di oggetti ricostruiti tridimensionalmente, percorsi di visita on-line, applicazioni che sfruttano realtà aumentata<sup>43</sup>, ambienti immersivi, allestimenti spettacolarizzanti.

Tuttavia, se osserviamo il comportamento di molti visitatori davanti ad un tablet o qualsiasi altro tipo di schermo interattivo proposto in un museo, possiamo constatare come alcuni, leggermente intimoriti, si limiteranno a prendere atto della sua presenza e a sfiorarlo timidamente, attivando le diverse funzioni un po' a caso; altri invece saranno capaci di comprenderlo immediatamente e, dopo essere passati da una schermata all'altra constatando che il dispositivo funziona, se ne andranno soddisfatti.

Queste e altre esperienze simili, possono essere poco significative e, in alcuni casi ridurre la visita al museo in un insieme di gesti e tasti premuti.

I musei interattivi e i centri dedicati alla scienza, dove dispositivi e sistemi di questo tipo sono molto diffusi, hanno molta difficoltà a mantenere il numero dei visitatori alto anche solo dopo il quarto anno d'apertura. E questo perché il pubblico nutre determinate aspettative: si esige un

43 «La realtà aumentata è una tecnica di realtà virtuale, in inglese *augmented reality* (AR), attraverso cui si aggiungono informazioni alla scena reale». Cfr. [https://www.treccani.it/enciclopedia/realta-aumentata\\_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/](https://www.treccani.it/enciclopedia/realta-aumentata_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/).

44 Cfr. M.T. BALBONI BRIZZA, *op. cit.*, 2007, pp.39-40.

45 Cfr. M. BAXANDALL, *Intento espositivo*, in I. KARP - S.D. LAVINE (a cura di), *Culture in mostra. Poetiche e politiche dell'allestimento museale*, CLUEB, Bologna 1995, pp. 15-16.

46 Cfr. A. PERIN, *op. cit.*, 2017, p.26.

47 Cfr. A. FAHNY, *Leggibilità e accesso: le tecnologie dell'informazione e della comunicazione al servizio del museo d'arte*, in S. BODO (a cura di), *op. cit.*, 2003, pp. 81-100.

continuo aggiornamento, i sistemi più avanzati, le ultime novità<sup>44</sup>. Viviamo in un presente che è in continua trasformazione, di conseguenza non è semplice proporre sempre soluzioni all'avanguardia e soprattutto non è nemmeno necessario, perché tale obiettivo non è lo scopo di un museo. Prima di tutto vengono le opere e gli oggetti: in altre parole, non si deve confondere lo strumento con il fine.

Baxandall sostiene che il visitatore del museo «si aspetta che vi siano delle cose da vedere e che gran parte della sua attività durante la visita si risolva nel guardare, altrimenti sarebbe rimasto a casa e si sarebbe letto un libro sull'argomento»<sup>45</sup>.

Nel caso dei bambini, probabilmente, è meglio fare in modo che il museo resti il luogo dove è possibile entrare in contatto con oggetti originali, o comunque è necessario rifiutare l'ossessione di inserirli per forza in «un mondo virtuale in cui sono già abbondantemente immersi nel quotidiano»<sup>46</sup>. Non bisogna dimenticare che le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione sono solo un'opzione, una possibilità. In molte situazioni, infatti, scegliere dei sistemi a basso contenuto tecnologico può rivelarsi molto più opportuno che seguire un approccio eccessivamente tecnico<sup>47</sup>.

## BIBLIOGRAFIA

### Libri di testo

- A. Casalino, *Musei per bambini. L'occhio ha saltato il muro?*, Pendragon, Bologna 2002;
- S. Bodo (a cura di), *Il museo relazionale. Riflessioni ed esperienze europee*, Edizioni Fondazione Giovanni Agnelli, Torino 2003;
- M. Sani, A. Trombini (a cura di), *La qualità nella pratica educativa al museo*, Editrice Compositori, Bologna 2003;
- C. Bertuglia, S. Infusino, A. Stanghllini, *Il museo educativo*, FrancoAngeli, Milano 2004;
- L. Zerbini, *La didattica museale*, Armando, Roma 2006;
- M. C. Ajroldi, *Allestire il gioco: l'allestimento nei Children Museums*, in *Antologia di scritti sul Design degli Interni*, Franco Angeli, Milano 2007;
- M.T. Balboni Brizza, *Immaginare il museo. Riflessioni sulla didattica e il pubblico*, Jaca Book, Milano 2007;
- K. Gibbs, M. Sani, J. Thompson (a cura di), *Musei e apprendimento lungo tutto l'arco della vita. Un manuale europeo*, EDISAI srl, Ferrara 2007;
- A. Accolla, *Design for All. Il progetto per l'individuo reale*, FrancoAngeli, Milano 2009;
- L. Cataldo, *Dal Museum Theatre al Digital Storytelling. Nuove forme della comunicazione museale fra teatro, multimedialità e narrazione*, FrancoAngeli, Milano 2011;
- V. Minucciani, *Pensare il museo*, CET, Torino 2012;
- A. Perin, *Musei e bambini*, AnciLab Editore, Milano 2017.

### Periodici ed editoriali

- E. Corradini, «Musei naturalistico-scientifici per gioco. Percorsi educativi per apprendere e comunicare» in *Museologia Scientifica Memorie*, n.8, 2011 pp. 61-66;
- D. Zoletto, «Alcuni motivi e modi di giocare "al" museo», in *Museologia Scientifica Memorie*, n.10, 2013, pp. 60-64;
- V. Tatano, «Il progetto inclusivo. Parole» in *Officina\**, n.8, sett-ott 2015, pp 9-15;
- C. Mauro, O. Zanato Orlandini, «Esposizioni: un gioco da bambini? Pensare allestimenti museali per l'infanzia», in *Museologia Scientifica Memorie*, n.15, 2016 pp. 76-81.

### Report

ISTAT, *Annuario Cultura e Tempo Libero*, 2019.

## SITOGRAFIA

*Sed.beniculturali.it*, ultima consultazione 19 ottobre 2020,  
<http://www.sed.beniculturali.it/index.php?it/400/scopri-il-tuo-museo>  
«Gamification e musei: trasformare la visita in un gioco per attirare visitatori» in *Musefirenze.it*, ultima consultazione 28 ottobre 2020;  
<http://musefirenze.it/blog/gamification-musei-visita-gioco/>  
B. Roncaglia, «Gamification al museo. Così si rinnova la fruizione della cultura», in *Musei-it.com*, ultima consultazione 28 ottobre 2020;  
<https://www.musei-it.com/la-gamification-sbarca-al-museo-cosi-si-rinnova-la-fruizione-dellarte/>  
*Kidsarttourism.com*, ultima consultazione 29 ottobre 2020;  
<http://kidsarttourism.com/en/consultazione-un-museo-per-i-bambini/>  
«Realtà aumentata», in *Treccani.it*, ultima consultazione 6 novembre 2020.  
[https://www.treccani.it/enciclopedia/realta-aumentata\\_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/](https://www.treccani.it/enciclopedia/realta-aumentata_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/)

# La didattica museale archeologica

1 Cfr. <http://www.treccani.it/enciclopedia/archeologia/>.

2 Cfr. *Codice dei beni culturali e del paesaggio*, D.lgs. n. 42/2004, art. 101, c.2, lettera d.

## 2.1 | Il patrimonio archeologico

L'archeologia è la scienza dell'antichità che mira alla ricostruzione delle civiltà antiche attraverso lo studio delle testimonianze materiali (monumentali, epigrafiche, numismatiche, dei manufatti, etc.), anche mediante il ricorso di eventuali fonti scritte e iconografiche<sup>1</sup>.

Il *Codice dei beni culturali e del paesaggio* definisce le aree archeologiche come «siti caratterizzati dalla presenza di resti di natura fossile o di manufatti o strutture preistorici o di età antica»<sup>2</sup>.

I siti archeologici, a causa della loro difficoltà nell'essere compresi da chi non è un "addetto ai lavori", oltre che per le loro particolari conformazioni fisiche, presentano tutta una serie di complessità che potremmo definire come un banco di prova per architetti, allestitori e curatori. Se, infatti, alcuni reperti che possiamo tradizionalmente trovare in questi contesti sono di per sé "parlanti" (mosaici, affreschi, sculture, etc.) la maggior parte dei manufatti in questione è di difficile comprensione. Tali resti del passato, situati sia nelle città che nelle campagne, sembrano spesso permanere come oggetti estranei, a volte addirittura invisibili, e non come luoghi della nostra vita portatori di valori da preservare, comprendere e trasmettere alle generazioni del futuro. Questo si deve ad aspetti di diversa natura, che possono anche essere difficili da decifrare: prima di tutto tali elementi sono perlopiù dei *frammenti*, dunque parliamo di edifici e oggetti incompleti, soggetti nei secoli a variazioni d'uso e d'aspetto, abbandonati e molto spesso privati di parti considerate

utili per qualcos'altro, e infine costretti a convivere con gli effetti del degrado ambientale. Essi, per questi e tanti altri motivi, giungono a noi molto differenti da come dovevano essere in origine, e negli ultimi secoli hanno provocato in chi li osservava un fascino nostalgico, di stampo romantico. Ma anche quest'ultimo aspetto rappresenta in parte l'incapacità dei reperti archeologici di "parlare" da soli, a cui si accompagna la molto spesso mancante capacità di "saper vedere" del pubblico.

Oltre agli oggetti in questione, è dunque necessario anche riflettere su chi li guarda. I visitatori molto spesso si arrendono di fronte alla complessità dei reperti, affidandosi all'interpretazione (molto spesso errata). Interrogarsi sul cosiddetto *target* e confrontarsi con le esigenze dei visitatori è quindi fondamentale per una migliore comunicazione.

È facile comprendere come la ricostruzione completa dei resti rappresenti la soluzione comunicativa più efficace, ma essa è anche la più improponibile perché richiede delle informazioni che non sono quasi mai presenti del tutto, oltre agli alti costi che comporterebbe. Sicuramente si avrebbe un'idea apparentemente più completa e appagante dei manufatti, ma il pubblico spesso non è addestrato a riconoscere e separare quello che è originale da quello che è ricostruito, e quindi questo approccio non è quello migliore. In passato si è comunque cercato di "far parlare" il patrimonio archeologico anche tramite gli espedienti della ricostruzione, del completamento o del consolidamento dei manufatti, spesso poco compatibili con le rovine. Le tendenze più attuali mirano invece

3 Cfr. F. MINISSI, *Museografia e siti archeologici* in B. AMENDOLA - R. CAZZELLA - L. INDRIO (a cura di), *I siti archeologici: un problema di musealizzazione all'aperto*, Atti primo seminario di studi, Roma, 25-26-27 febbraio 1988, Multigrafica editrice, Roma 1988, pp.121-124.

a degli interventi il meno invasivi possibile, anche con l'aiuto delle nuove tecnologie.

Il patrimonio archeologico, come scrive Franco Minissi, è «costituito da testimonianze di natura e forme profondamente diverse che vanno dal minuto oggetto fragile e bisognoso di protezione al grande monumento ancora emergente nel paesaggio urbano o extraurbano; dalla grande opera d'arte scultorea o pittorica al modesto reperto privo di valore d'arte ma di alto significato documentario; dalla labile traccia di un antico insediamento urbano spesso ridotto a modesti segni a terra, alla sua necropoli che al contrario è generalmente ricchissima di documenti significativi»<sup>3</sup>. Tali testimonianze, proprio a causa della loro eterogeneità, subiscono trattamenti e sorti molto diverse.

Le parti cosiddette mobili, o che vengono rese tali (intonaci affrescati, mosaici pavimentali, decorazioni applicate, etc.), solitamente approdano in un museo che ne assicura la buona conservazione attraverso l'uso di strumenti sofisticati e all'avanguardia, oltre a diffondere la loro conoscenza tramite un ordinamento ed un allestimento museografico che mettono in evidenza i suoi valori e significati. Le parti inamovibili, al contrario, restano in sito, molto spesso spogliate di quello che più o meno lecitamente gli è stato sottratto.

Questi diversi trattamenti comportano certamente una decontestualizzazione delle parti rimosse dal sito, ma anche un inevitabile processo di degrado per quelle che, non essendo trasferibili, costituiscono il *sito archeologico*, che è maggiormente esposto a tutte quelle innumerevoli offese provenienti dall'uomo, dagli agenti atmosferici, dalla vegetazione parassitaria, dalle stesse leggi che regolano la proprietà del suolo, ed infine dal passare del tempo. Tale situazione non riguarda solo i siti archeologici meno eclatanti ma anche molti complessi di eccezionale valore. La loro manutenzione troppo spesso si limita alla pulizia dalla vegetazione.

Inoltre, sempre per il materiale archeologico che resta in

loco, vi è una minore attenzione verso la comunicazione delle sue caratteristiche (forma, contenuti, funzione, eventuali fasi di trasformazione, etc.) rinunciando così a stimolare non solo l'interesse ma anche l'immaginazione dei visitatori. È necessario, dunque, fare uno sforzo e considerare le preesistenze inamovibili sullo stesso piano scientifico e culturale di quelle mobili: «va quindi predisposto per esse una serie di operazioni e di interventi atti a soddisfare tutte le esigenze di una conservazione attiva, esattamente come il museo le soddisfa per le opere che in esso vengono trasferite; si tratta in sostanza di "sostituire al museo inteso come luogo il museo inteso come concetto": se il reperto non può andare al museo, il museo dovrà andare al reperto»<sup>4</sup>. Ai visitatori, quindi, devono essere offerte le migliori possibili condizioni di "lettura" della preesistenza come si tende ad ottenere all'interno di un museo.

L'intervento di conservazione del patrimonio archeologico in sito non si deve limitare solo alle indispensabili operazioni che garantiscono la sua sopravvivenza ma deve anche poter evidenziare le qualità di tali testimonianze, privilegiando quelle più facilmente comprensibili attraverso idonee soluzioni museografiche: si può, ad esempio, far ripercorrere ai visitatori le antiche strade; predisporre o sfruttare punti di visuale elevati per una lettura più chiara e generale del sito; indicare l'ipotetica sezione stradale o l'ipotetica spazialità di un edificio di cui resta solo la planimetria di fondazione.

Nel corso del Novecento il museo si è avvicinato al sito della scoperta, non solo come riferimento contestuale ma anche in senso fisico portandosi vicino oppure direttamente sopra lo scavo archeologico.

## 2.2 | Il parco archeologico

Per identificare quelle parti delimitate di territorio caratterizzate da rilevanti presenze archeologiche, di proprietà statale o comunale aperte al pubblico, spesso viene uti-

4 *Ibidem.*

5 Cfr. M. C. PIERDOMINICI - M. TIBALLI, *Il parco archeologico: analisi di una problematica*, in «Bollettino d'arte», 1986, pp. 135-170.

6 Cfr. M.C. PIERDOMINICI - M. TIBALLI, *Il parco archeologico: una possibilità di riqualificazione del territorio*, in B. AMENDOLA - R. CAZZELLA - L. INDRIO (a cura di), *op. cit.*, 1988, pp.121-124.

lizzato il termine *parco archeologico*, che sostituisce la più tradizionale denominazione di *area archeologica* determinata da un modello culturale che ha la sua origine nel XIX secolo, cioè quando si definirono sempre più il valore ed il ruolo dell'archeologia in rapporto alla società. È utile fare un breve elenco delle diverse possibili situazioni archeologiche riscontrabili sul territorio, al fine di comprenderne meglio le caratteristiche. I principali casi sono costituiti da:

- consistenze archeologiche rilevanti situate in area urbana o comunque in un contesto fortemente antropizzato;
- consistenze archeologiche isolate in area urbana;
- consistenze archeologiche di rilevante interesse quantitativamente presenti in area extraurbana;
- consistenze archeologiche di rilevante interesse presenti in nuclei distribuiti sul territorio;
- consistenze archeologiche limitate e distribuite in un vasto ambito territoriale;
- consistenze archeologiche presenti in più poli posti a notevole distanza tra loro;
- episodi archeologici isolati.

Secondo una definizione del 1986 di Maria Costanza Pierdominici e Massimo Tiballi, il *parco archeologico* è «un'area delimitata con presenze archeologiche di rilevante valore, creata e organizzata sia per la conservazione dei beni contenuti, considerati come un insieme di consistenze e di potenziale informativo del sito, sia per la tutela dell'intorno nei suoi valori storico-ambientali»<sup>5</sup>. Esso è quindi «generalmente inteso come organizzazione funzionale di un sito archeologico, attraverso la definizione delle relazioni intercorrenti necessariamente fra tutti gli elementi che caratterizzano quella porzione di territorio destinato alla pubblica fruizione, ove il valore preminente è rappresentato dalle presenze archeologiche»<sup>6</sup>.

Il più recente *Codice dei Beni Culturali e del Paesaggio* definisce, invece, il parco archeologico come «un ambito territoriale caratterizzato da importanti evidenze archeologiche e dalla compresenza di valori storici, paesag-

gistici o ambientali, attrezzato come museo all'aperto»<sup>7</sup>. Tale definizione evidenzia come la presenza rilevante di resti archeologici sia certamente una condizione necessaria per la realizzazione di un parco archeologico, ma anche come a quest'aspetto vada affiancata la valorizzazione delle testimonianze archeologiche in funzione della loro promozione e divulgazione.

Secondo i già citati Maria Costanza Pierdominici e Massimo Tiballi, gli elementi che caratterizzano il parco archeologico sono: la consistenza archeologica, che deve essere protetta con un'azione di restauro volta a esaltarne il valore e premetterne una corretta fruizione; il territorio circostante i resti, che ha valore di supporto e contenitore delle testimonianze; l'organizzazione dei percorsi interni, a cui è associata la fruibilità ma anche la comprensibilità del sito; i servizi, sia quelli di carattere generale come il parcheggio, la biglietteria, i servizi igienici e i punti di ristoro, sia quelli connessi al sito e alla comunicazione dei contenuti informativi, come il museo.

Tali caratteri tendono a ripetersi invariati indipendentemente dalla dimensione dell'area o dall'importanza storica e monumentale del sito.

Anche l'aspetto ambientale risulta essere particolarmente importante, soprattutto la componente legata al verde e alla sua sistemazione all'interno dello scavo e intorno ad esso. Se l'area inclusa nel perimetro del parco non interessata dalle presenze archeologiche è particolarmente vasta, allora la componente ambientale assume un valore maggiore. Il verde, dunque, può diventare un elemento di composizione architettonico-scenografica da progettare, integrare e restaurare.

Dato che è lo spazio non interessato dai resti a permettere l'organizzazione funzionale dell'area, le diverse componenti di tale organizzazione possono essere realizzate solo quando la porzione di territorio delimitata è completamente disponibile, in quanto pubblica, e comprende un intorno abbastanza ampio attorno al vero e proprio sito archeologico.

7 *Codice dei beni culturali e del paesaggio*, D.lgs. n. 42/2004, art. 101, c.2, lettera e.

8 Cfr. E. NARDI, *La didattica museale come paratesto*, in *Imparare al Museo*, Techno-did, Napoli 1996, p. 92.

9 Cfr. M.L. SPANO, *Didattica scolastica - didattica museale: un'interazione possibile*, in «Scuola e ricerca», n.1, maggio 2015, Lecce 2015, pp. 191-198.

10 *Ibidem*.

11 Cfr. M. BOLLA, *Didattica Museale in Archeologia*, 2013, p.25.

### 2.3 | La didattica dell'archeologia

«La comunicazione divulgativa (...) si presenta come *lectio*, cioè come comunicazione unidirezionale. La comunicazione didattica si presenta invece come *quaestio*, ossia come comunicazione che prevede una interazione, uno scambio delle vie della comunicazione nei due sensi»<sup>8</sup>. La narrazione dei risultati di una ricerca storica o di uno scavo archeologico, o ancora i contenuti dei pannelli che illustrano un percorso museale, sono parte di una comunicazione divulgativa che, per quanto possa essere corretta, «tende a informare più che a formare»<sup>9</sup>. Il *target* associato a questo tipo di comunicazione è solitamente quello adulto, che è capace di fruirne efficacemente senza particolari problemi.

Date queste premesse, è facile comprendere come una comunicazione esclusivamente divulgativa non sia particolarmente adatta a un pubblico costituito da bambini, per cui si preferisce una comunicazione di tipo “didattico”.

Come scrive Maria Laura Spano, l'attività didattica «ha il dovere di utilizzare metodi che, oltre che all'acquisizione di informazioni, mirino alla formazione e cioè all'acquisizione di valori, di “curiosità intellettuale”, che motivi alla conoscenza, di strumenti conoscitivi, di competenze e abilità; in sintesi, all'autonomia cognitiva. Devono dunque essere privilegiati metodi di tipo euristico come il *problem-solving* o il metodo “per scoperta”, che permettono attraverso la problematizzazione di “attivare” i processi cognitivi del bambino e dell'adolescente. Essi agevolano la retroazione informativa che svolge una funzione di controllo sulle prestazioni del discente e permette di conoscerne la natura e la qualità, e quindi danno al docente la possibilità di modificare, se necessario, le proprie strategie»<sup>10</sup>.

La didattica dell'archeologia è una parte della didattica museale legata solitamente agli ambiti disciplinari di Storia e Arte e immagine<sup>11</sup>. Le scuole primarie rappresen-

tano l'utenza principale, anche perché le secondarie di primo e secondo grado sono per vari motivi meno disponibili delle altre verso le uscite di istruzione<sup>12</sup>.

Il patrimonio archeologico, rispetto ad altri, soffre probabilmente di maggiori limitazioni nella fruizione, anche a causa della minor comprensibilità del museo o sito archeologico. Tuttavia, la didattica museale archeologica può vantare ormai una lunga tradizione fatta di proposte introdotte perlopiù negli anni Settanta del secolo scorso, alcune delle quali sono state nel tempo perfezionate e sono considerate valide anche oggi. La progressiva diffusione delle modalità didattiche della tradizione anglosassone e germanica, caratterizzata principalmente dalle animazioni e dalle rievocazioni storiche, è sicuramente stata anch'essa un fattore importante.

Nell'ambito della didattica museale vi è una continua circolazione di idee e riflessioni, trasmesse da un museo all'altro nel corso degli anni.

I servizi educativi di molti musei spesso sono gestiti da poche società esterne e ciò fa in modo che attività praticamente uguali si ritrovino in luoghi anche molto distanti geograficamente.

Si può affermare che «nel campo della pratica laboratoriale sussiste nei temi e nelle modalità una sorta di *koiné* (per usare un termine frequente in archeologia) dalle Alpi alla Sicilia, in cui le differenze sono determinate dalle disponibilità economiche nella realizzazione degli strumenti e materiali didattici, naturalmente dalle opere/strutture che nel museo o sito possono essere viste e percepite come documenti originali e unici, inoltre dall'articolazione del percorso didattico in cui il laboratorio è inserito»<sup>13</sup>. Nonostante queste riflessioni e iniziative, anche protratte nel tempo, continua a persistere l'idea che i siti archeologici siano difficili da visitare o addirittura che essi siano inutili e che bisognerebbe concentrarsi su attività più remunerative. La diffusione della conoscenza del patrimonio archeologico, con modalità sempre più attrattive, resta quindi un obiettivo primario per le istituzioni.

12 È comunque importante non rinunciare alla realizzazione di progetti didattici per gli adolescenti, senza limitare l'offerta ai licei classici e scientifici dato che, per i ragazzi che scelgono un percorso diverso da queste ultime opzioni dopo la secondaria di primo grado, lo studio dell'antichità resta limitato nell'ambito della scuola primaria.

13 M. BOLLA, *op. cit.*, 2013, p. 26.

14 Ad esempio il “Museo archeologico dei ragazzi” a Nardò (LE), un «museo interattivo di preistoria, fatto di riproduzioni, ricostruzioni e materiali di vario tipo che i ragazzi possono osservare, manipolare ed usare» e che «fornisce “gli anelli di congiunzione”, che i musei presenti nel nostro territorio non hanno». Cfr. <https://www.museodeiragazzi.it/>

15 G. CANTONI - R. MACELLARI - P. MAZZONI, *Il Museo per la scuola. Didattica dell'archeologia nei Musei Civici di Reggio Emilia*, in M.G. DIANI - S. MAGGI - L. VECCHI (a cura di), *Scuola Museo Territorio per una didattica dell'archeologia*, Atti Giornata di studio (Casteggio, 2002), Firenze 2003, p. 50.

Ancora oggi, alcuni musei sono privi di ambienti per la realizzazione di laboratori, oppure essi sono presenti ma non sono adeguati, e questo penalizza la realizzazione di progetti didattici. Tale aspetto, inoltre, favorisce la proliferazione di associazioni che propongono alle scuole laboratori simili a quelli proposti dai musei, ma privi di patrimonio culturale, dato che essi si svolgono al di fuori di musei e siti archeologici, di cui non prevedono nemmeno la visita<sup>14</sup>.

A questo si aggiunge anche l'assenza di spazi aperti che rende i musei poco competitivi come mete di uscite d'istruzione, favorendo invece i parchi tematici che, ancora una volta, sono del tutto privi di resti o reperti originali. Nella didattica museale, infatti, «non si persegue l'obiettivo di divulgare la conoscenza di civiltà delle quali non si possa poi trovare documentazione nelle sale del Museo (...) è anche fondamentale saper cogliere l'opportunità che solo il Museo può offrire, quella del contatto diretto con le testimonianze del passato»<sup>15</sup>.

In questo panorama, è facile comprendere come il parco archeologico si trovi in una condizione particolarmente favorevole, specialmente se è strettamente collegato a un museo. Il parco archeologico offre solitamente attività simili nello svolgimento a quelle elaborate e proposte in ambito museale, ma qui è certamente più accentuato il legame con il territorio e l'ambiente, di cui si può fare esperienza diretta.

#### 2.4 | Visite guidate, laboratori e gite di istruzione

La visita tematica guidata si basa tradizionalmente sulla spiegazione frontale e ha una durata che va tipicamente dai 45 ai 60 minuti. Questo tipo di esperienza è stata per lungo tempo la formula più utilizzata dai musei, ma oggi soluzioni diverse vengono ritenute più coinvolgenti, soprattutto se i protagonisti della visita sono gli studenti. Si tratta comunque di una modalità ancora molto richiesta per gli studenti delle scuole secondarie di secondo

grado, che solitamente hanno meno tempo da dedicare alle uscite di istruzione e raramente sono disponibili a svolgere dei laboratori, considerati più adatti alle fasce di età inferiori.

La visita guidata, inoltre, viene considerata come la formula migliore per i visitatori stranieri, per il pubblico adulto, per gli anziani, o ancora in giornate specifiche in cui vi è un alto numero di visitatori (Settimane della Cultura, Giornate del Patrimonio, Notte dei Musei).

Molti visitatori preferiscono utilizzare le audioguide, soprattutto se hanno esigenze di tempo diverse o non visitano il museo in gruppo.

Non meno diffuso, ma sicuramente meno “classico” di una visita guidata è, invece, un approccio laboratoriale. Il termine “laboratorio” si riferisce all'attitudine a «destrutturare il concetto stesso di opera, reperto o documento, per riutilizzare il tutto come pretesti per compiere ricerche e analisi, per elaborare progetti»<sup>16</sup>.

Spesso il tema del laboratorio è legato allo sviluppo di una specifica cultura o civiltà, in altri casi invece si tratta di temi più trasversali applicati a epoche e siti diversi.

Un laboratorio didattico, oltre a mettere in atto delle abilità legate al linguaggio o all'esplorazione di materiali, deve essere in grado di incoraggiare la conoscenza della ricchezza culturale e la storia di un territorio, la comprensione del ruolo del museo nella valorizzazione e tutela del patrimonio culturale, la condivisione della memoria e lo sviluppo del pensiero storico.

Secondo Maria Laura Spano «Un laboratorio realmente e propriamente didattico deve inserirsi in una procedura che si avvale di strumenti di vario tipo (copie di oggetti, ricostruzioni di materiali e di tecniche) per favorire i processi cognitivi»<sup>17</sup>.

Per le attività laboratoriali, è fondamentale che il museo abbia a disposizione un'aula didattica, o comunque uno spazio che sia separato da quello espositivo, che ovviamente ha molti vincoli. Tale aula deve essere attrezzata e adatta a contenere una trentina di persone circa.

16 M. SANI - A. TROMBINI (a cura di), *La qualità nella pratica educativa al museo*, Editrice Compositori, Bologna 2003, p.122.

17 M.L. SPANO, *Scopriamo l'archeologia*, Piero marini, Lecce 1997, p.20.

I percorsi nei musei archeologici comprendono quasi sempre un'attività laboratoriale, in genere a conclusione del percorso, ma in alcuni casi anche con collocazione intermedia.

Nel caso di una gita d'istruzione è importante alternare i momenti di apprendimento con altri a carattere ludico. A tale proposito, è dunque necessario che il museo abbia a disposizione anche spazi per lo svago e per il ristoro. Per i musei caratterizzati dall'assenza di spazi aperti, nell'ambito di un'uscita didattica, vengono proposte delle soluzioni miste: due musei, museo e parco, etc.

I parchi archeologici si prestano particolarmente alle uscite di istruzione: la visita al sito e i laboratori, infatti, possono essere abbinati anche con l'attività all'aperto.

In alcune occasioni, le istituzioni museali possono proporre anche laboratori di archeologia sperimentale. «Un laboratorio di archeologia sperimentale svolto correttamente, cioè secondo i canoni della disciplina, mira a riprodurre in tutto e per tutto – e in modo ripetibile - un processo tecnologico antico, senza far uso di materiali moderni e quindi senza “scorciatoie”; in questo si distingue dalla “ricostruzione storica”, che tende alla correttezza nell'effetto finale (ad esempio la riproduzione di capi di abbigliamento antichi), ma non bada alla veridicità delle procedure per ottenerla e alla piena congruenza dei materiali utilizzati»<sup>18</sup>.

L'uso in chiave didattica dell'archeologia sperimentale è di notevole efficacia poiché consente al pubblico di ripercorrere passo dopo passo la metodologia di uno specifico processo di produzione antica, sulla base delle informazioni e delle tesi più aggiornate in ambito archeologico, verificandone sul campo la correttezza. Presuppone però la possibilità di affrontarne i costi (dal recupero delle materie prime necessarie alla disponibilità di esperti del settore) e spazi e tempi adeguati. Pertanto, questi laboratori non fanno parte in genere dell'attività didattica corrente di un museo, ma vengono proposti in occasioni particolari (festival, rievocazioni storiche, a la-

tere di esposizioni temporanee, ecc.).

Molte associazioni che si occupano di didattica museale archeologica, tra le tante attività, propongono delle simulazioni di scavo. L'Associazione Musei d'Ossola propone, ad esempio, una simulazione di scavo archeologico al Castello Visconteo di Vogogna. «Il laboratorio si prefigge di trasmettere ai ragazzi le fasi principali dello svolgimento di uno scavo archeologico, partendo dalla messa in luce dei reperti e dalla loro documentazione per giungere all'interpretazione dei dati raccolti. Il tutto è mediato attraverso l'esperienza diretta dello scavo simulato e dello studio delle fonti scritte effettuati dai ragazzi stessi»<sup>19</sup>. Questo tipo di attività presenta spesso una scarsa aderenza fra lo scavo reale e la sua simulazione, e la ragione risiede in questioni di carattere pratico. In questo caso, però, vi è la volontà di ottenere un risultato decisamente superiore alla media, con l'obiettivo di raggiungere la massima verosimiglianza possibile dell'esperienza. Ciò si deve a una precisa strategia che ha lo scopo di incrementare l'attrattiva nei confronti del Castello di Vogogna e delle sue attività didattiche. Lo scavo è contenuto in un cassone in legno realizzato appositamente per la simulazione. Dieci unità stratigrafiche compongono la sequenza stratigrafica. Gli strati da asportare (l'humus, lo strato di crollo, gli strati di abbandono e di riempimento) vengono realizzati con materiali che evocano i materiali reali ma che rispondono ad esigenze di praticità legate alla semplicità di asportazione e di ripristino. Naturalmente si utilizzano finti resti archeologici coerenti con il sito dal punto di vista tipologico e cronologico. I ragazzi si cimentano anche nella compilazione di schede corredate da fotografie e, alla fine dello scavo, essi sono in grado di comporre una cronologia relativa, interpretando la funzione dei resti e collocandoli in ordine temporale.

Altri laboratori didattici invece fanno uso della ricostruzione: si passa da semplici esercitazioni grafiche alla ricomposizione di una maquette, a laboratori complementari su pittura, mosaico, ceramica, etc.

20 Cfr. <http://www.comune.zuglio.ud.it/index.php?id=25930&L=428>

21 Cfr. [https://museoarcheologico.comune.verona.it/nqcontent.cfm?a\\_id=43319](https://museoarcheologico.comune.verona.it/nqcontent.cfm?a_id=43319)

22 Cfr. <http://www.coop-era.it/project/laboratori-di-didattica-archeologica-nel-parco-di-roselle/>

23 M. BOLLA, *op. cit.*, 2013, p.56.

A Zuglio, nel Civico Museo Archeologico di Iulium Carnicum, da qualche anno viene proposto il laboratorio “Dentro una casa romana”. «Un tuffo nel passato per scoprire le caratteristiche degli spazi domestici dell’antica Roma attraverso un’attività divertente e creativa»<sup>20</sup>. I ragazzi costruiscono una *domus* romana con l’aiuto di materiale semplice (cartoncini, forbici, colla e colori), dalla pianta agli alzati, e decorano le varie superfici secondo le mode della pittura parietale o dei pavimenti musivi che sono esposti nel Museo, e infine collocano dei piccoli arredi. Scopo del laboratorio è far conoscere ai bambini gli spazi domestici in età romana.

Anche a Verona, nel Civico Museo Archeologico, viene proposta un’attività simile che prevede la ricomposizione, e quindi lo studio, del plastico di una *domus*<sup>21</sup>.

Tutte queste attività si svolgono sempre a conclusione della visita al museo, e quindi dopo l’osservazione di alcune opere di riferimento, come, ad esempio, materiali da costruzione (laterizi, coppi, etc.) ed architettonici; materiali connessi ai servizi della casa; ricostruzioni di ambienti; mosaici e affreschi; sculture decorative; arredi; oggetti della vita quotidiana (recipienti in ceramica, vetro, metallo, etc.).

Nel Parco di Roselle, oltre alle classiche attività che comprendono la costruzione di un piccolo mosaico e la modellazione dell’argilla, viene proposto anche il laboratorio “Vivere nel passato”<sup>22</sup>: i bambini devono ricostruire una capanna in scala con l’utilizzo di legno, arbusti e foglie, per poi animarla con personaggi disegnati da loro.

Per le scuole primarie, altri laboratori piuttosto diffusi si basano su attività pratiche di “costruzione” di un tratto di strada (con materiali reali o come plastico): l’obiettivo comune è quello di far comprendere le tecniche costruttive e conoscere i materiali da costruzione delle strade romane. Ad esempio, nel Parco Archeologico di Sentinum, a Sassoferato, viene proposta un’attività intitolata “Tutte le strade partono da Roma”<sup>23</sup>. Alla visita dei resti della città romana, dove sono visibili tratti di strada conservati in

ottimo stato, segue una fase teorica, nella quale l’operatore introduce alla viabilità antica. L’attività pratica vera e propria consiste nella simulazione della costruzione. In appositi contenitori verrà ricostruito un tratto di strada romana secondo le tecniche originali. La fossa di fondazione è ottenuta predisponendo uno strato di terra che gli allievi, divisi in gruppi, provvedono a scavare con l’ausilio di palette, fino a realizzare le fondazioni stradali. I ragazzi sovrappongono quindi i vari strati, utilizzando materiali lapidei di diverso formato: pietre, ciottoli, ghiaia, sabbia e lastre piatte per la pavimentazione finale.

Al Museo di Archeologia Per Roma i bambini possono utilizzare strumenti di misurazione topografica romani, riprodotti fedelmente, per il tracciamento a terra di una strada. Successivamente essi realizzano un modello in scala di una strada basolata, costruita secondo i criteri utilizzati in antico<sup>24</sup>.

Negli ultimi tempi, le generali difficoltà economiche hanno causato delle ricadute sul mondo della scuola e non solo. La tendenza era quella di accorpate due o più classi per l’uscita di istruzione in modo da ridurre i costi delle attività, come anche quelli legati al trasporto<sup>25</sup>. Tuttavia, è risaputo che gruppi troppo numerosi, assieme a un’organizzazione troppo rigida e dei tempi ristretti, possono diventare un ostacolo per l’apprendimento<sup>26</sup>.

Infine, un’ultima riflessione: è utile poter conoscere e valutare i risultati ottenuti con le varie attività proposte. Uno strumento di cui ci si può avvalere per capire se il lavoro compiuto è stato efficace è sicuramente quello delle verifiche scolastiche, in quanto se un’intera classe fornisce delle risposte sbagliate, allora è necessario revisionare il metodo seguito.

24 Cfr. <https://www.museoapril.it/wp-content/uploads/2017/01/ProgettoScuole2016-2017.pdf>

25 Cfr. M. SANI - A. TROMBINI (a cura di), *op. cit.*, 2003, p.17.

26 Cfr. L. CATALDO, *Dal Museum Theatre al Digital Storytelling. Nuove forme della comunicazione museale fra teatro, multimedialità e narrazione*, FrancoAngeli, Milano 2011, p. 28.

## 2.5 | Casi studio

Si esamineranno ora tre casi studio di aree archeologiche straniere allo scopo di trarre delle conclusioni utili per l'elaborazione di una proposta per il sito di Egnazia. Proprio come quest'ultimo, gli esempi in questione si trovano immersi in un ambito naturale e possiedono un museo nelle più immediate vicinanze. Essi sono stati selezionati, oltre che per tali caratteristiche, anche per il loro approccio innovativo attraverso cui si cerca di superare l'immagine stereotipata del museo archeologico tradizionale. Una particolare attenzione sarà rivolta anche ai metodi di comunicazione utilizzati nei confronti dei bambini.

Fig. 2.1 - Collocazione dei tre casi studio.

Elaborazione a cura dell'autore



### 2.5.1 | La villa di Echternach

Situata al confine tra Lussemburgo e Germania, si tratta di una delle più vaste ville del Nord-Est della Gallia, destinata all'allevamento di cavalli venduti all'armata romana<sup>27</sup>. Venne scoperta nel 1975 e la sua costruzione è stata datata alla seconda metà del primo secolo.

La pianta originale è composta da corpi simmetrici ai lati di un asse che attraversa una corte contornata da un portico e abbellita con una vasca. La parte centrale si organizza intorno ad una sala d'apparato fiancheggiata dai locali di soggiorno, camere e cucine. Da ogni lato di questo edificio principale si trovano due corti a peristilio, che conducono l'una ad un grande triclinio e l'altra al complesso dei bagni.

Nel 2002 viene aperto un museo didattico nelle più immediate vicinanze del sito [fig. 2.2]. Sulla terrazza, oltre a godere di una vista panoramica del sito, il visitatore può servirsi di un modellino metallico che propone l'intero complesso, facilitando la lettura dei resti [fig. 2.3]. Un altro efficace strumento è costituito dalla possibilità di individuare le diverse aree funzionali della villa tramite un diverso trattamento delle superfici (manto erboso, ghiaia rossa o grigia).



27 Cfr. V. MINUCCIANI - M. LERMA, *Belgio e Lussemburgo: musealizzazioni fra archeologia romana e medievale*, in M.C. RUGGIERI TRICOLI, *Musei sulle rovine. Architetture nel contesto archeologico*, Edizioni Lybra Immagine, Milano 2007, pp. 175-183.

Fig. 2.2 - Il museo didattico. L'involucro del museo, attraverso l'utilizzo del vetro e di brises-soleil, favorisce una forte connessione visiva tra l'esterno e l'interno, espediente particolarmente apprezzato poiché capace di mettere in relazione le rovine con la loro interpretazione.

Tratto da <http://thefrancophonefiles.blogspot.com/search/label/echternach>

Fig. 2.3 - I resti visti dal tetto del museo didattico.

Questo punto permette di osservare sia le rovine che la loro ricostruzione, mettendoli a confronto. Dei pannelli a leggio aiutano ad interpretare il modello, il quale non è stato progettato per essere manipolato o toccato in alcun modo. Sono inoltre visibili alcune colonne ricostruite attorno ad una vasca, rese riconoscibili dato che si distaccano dai materiali originali.

Tratto da <https://www.mullerthal.lu/en/>



28 I reperti sono conservati all'interno del Museo dell'Abbazia ad Echternach, e nell'ancora più lontano Museo Nazionale di Storia dell'Arte del Luxembourg.

L'assenza di reperti costituisce, probabilmente, il punto debole del museo<sup>28</sup>, che tuttavia è da apprezzare positivamente per altri aspetti. All'interno si possono trovare presentazioni molto realistiche dei diversi locali di abitazione e delle attività svolte dai romani: esse raccontano la vita quotidiana alla fine del I secolo [fig. 2.4]. Diorami e ambientazioni fanno da sfondo a dei manichini, mentre alcuni pannelli forniscono delle brevi spiegazioni, riproducendo le fonti iconografiche e i documenti da cui le riproduzioni hanno tratto ispirazione. Nel caso di Echternach si è preferito evocare ambientazioni e atmosfere piuttosto che comunicare verità archeologicamente indiscutibili e, probabilmente, tale scelta è anche dovuta al *target* a cui ci si vuole rivolgere. Sempre all'interno del museo, protetti in teche, sono presenti altri modelli della villa molto dettagliati e curati. [fig. 2.5].

Tutti questi espedienti rendono la visita al museo didattico particolarmente adatta ai bambini, ma apprezzabile da chiunque. Uno spazio-laboratorio e uno audiovisivo all'interno del centro di interpretazione evidenziano, però, un'ulteriore attenzione ai giovani, come anche il centro *Musica et vox*, un auditorium esterno per attività didattiche e pedagogiche, conferenze e spettacoli teatrali.



Fig. 2.4 - Rappresentazione realistica di una cucina.

Dei manichini intenti a simulare alcune attività quotidiane si trovano immersi in un'ambientazione che riproduce in modo realistico (da notare, ad esempio, le decorazioni sui muri) quella che doveva essere una tipica cucina in epoca romana.

Tratto da <https://www.mullerthal.lu/en/>



Fig. 2.5 - Un modello della villa esposto nel museo.

Il modello è protetto all'interno di una teca di vetro, quindi anche in questo caso non è possibile toccare o manipolare. In alcuni punti esso risulta sezionato per consentire al pubblico l'osservazione di ipotetici dettagli dell'interno. Non sono presenti espedienti che distinguono la ricostruzione dai resti odierni di partenza. Questi sono, invece, presenti nei pannelli che lo accompagnano (non visibile in foto).

Tratto da [https://www.tripadvisor.it/Attraction\\_Review-g190350-d8782128-Reviews-Roman\\_Villa-Echternach.html](https://www.tripadvisor.it/Attraction_Review-g190350-d8782128-Reviews-Roman_Villa-Echternach.html)

29 Cfr. V. MINUCCIANI - M. LERMA, *Belgio e Lussemburgo: musealizzazioni fra archeologia romana e medievale*, in M.C. RUGGIERI TRICOLI, *op. cit.*, 2007, pp. 184-192 e D. CALLEBAUT - J. SUNDERLAND, «Ename: new technologies perpetuate the past», in *Museum International*, April 1998, Vol.50(2), pp.50-54.

30 Cfr. D. CALLEBAUT - M.C. VAN DER DONCKT, *Heritage Preservation in a living environment: the Ename 974 Project as a case study*, in D. CALLEBAUT - A.E. KILLEBREW - N.A. SILBERMAN, (a cura di) *Interpreting the past, presenting archaeological sites to the public*, Flemish Heritage Institute, Brussels 2004, pp. 90-94.

## 2.5.2 | Il sito di Ename

Il sito di Ename, presso Oudenaarde (nelle Fiandre), è situato sul fiume Schelda, che dal 925 separava il Regno di Francia dall'Impero Germanico. L'area, rinvenuta nel 1980, fa parte di un'istituzione denominata PAM (Provinciaal Archeologisch Museum), che comprende anche il sito di Valzeke, a 30 km di distanza<sup>29</sup>.

La presentazione pubblica si concentra su quattro luoghi: l'*archeopark*, in cui si possono ammirare alcuni resti archeologici; la chiesa di San Lorenzo (974-1047), al centro del villaggio; PAM Ename, il museo-centro di interpretazione, collocato all'interno di un edificio storico vicino e inaugurato nel 1998; un bosco, *Bos t' Ename*.

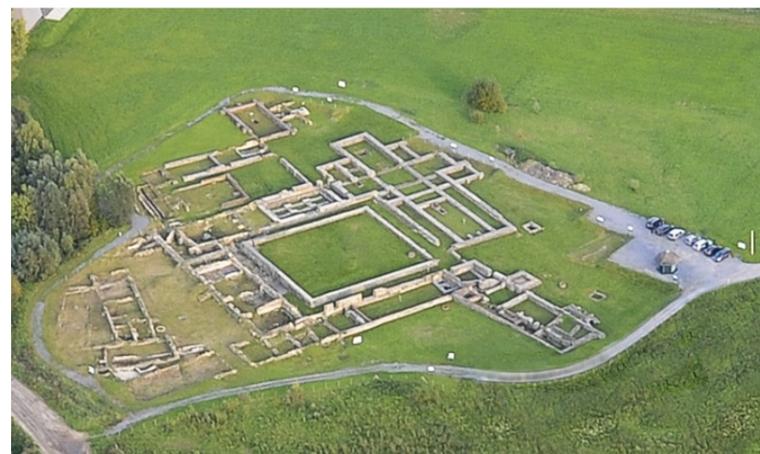
Una grande attenzione è rivolta a ricostruzioni storiche, innovazione tecnologica, mezzi multimediali e interattivi attraverso cui si intrattiene il visitatore oltre a fornirgli dei contenuti. Si tratta di una scelta legata all'obiettivo di coinvolgere diverse fasce di utenza mantenendo comunque un approccio scientifico rigoroso.

L'*archeopark* è ampio circa otto ettari. Al suo interno si è deciso di lasciare i resti nel loro stato originale, ricorrendo alla ricostruzione virtuale in situ tramite la tecnologia *TimeScope* [fig. 2.6]. Questo strumento, installato sotto forma di prototipo nel 1997 e realizzato nel 2005, consente di conservare il legame fisico con il luogo originario<sup>30</sup>.

Fig. 2.6 - Vista aerea dell'*archeopark*.

Come si può immaginare, raramente i visitatori riescono a riconoscere strutture specifiche come case, chiese e officine. Di conseguenza, si è deciso di utilizzare il sistema *Timescope* (nel chiosco a destra in foto) che consente di visualizzare le ricostruzioni virtuali e confrontarle con i resti sul sito.

Tratto da <http://www.pam-ov.be/>



In un piccolo chiosco dotato di una telecamera sulla copertura diretta sulle rovine e guidata dal visitatore, una postazione visualizza la sovrapposizione delle ricostruzioni virtuali sui resti attuali. Tramite il touch screen il visitatore può attivare anche altri diversi programmi riguardanti le rovine e i reperti scoperti sul sito e osservare l'evoluzione degli edifici nelle varie epoche storiche. Intraprendere la strada dell'innovazione significa comunque esporsi ad un destino di continuo aggiornamento. E infatti nel 2013 è stato presentato il rinnovamento del *TimeScope*: le immagini di ricostruzione hanno ottenuto un nuovo aspetto realistico.

Il museo è impostato sul processo interpretativo<sup>31</sup>, attraverso cui è possibile produrre una maggiore sensibilizzazione del pubblico. Esso, attraverso i suoi cinquecento m<sup>2</sup> di superficie espositiva, sviluppa diversi temi con l'uso di strategie innovative e poco tradizionali.

Il momento più significativo è probabilmente la ricostruzione di un banchetto a cui partecipano alcuni personaggi selezionati per ragioni storiche oltre che narrative. A esso si affianca una vetrina circolare interattiva contenente dei reperti legati proprio a tali figure. Il visitatore, premendo il pulsante corrispondente all'oggetto esposto, aziona un filmato in cui compare il personaggio a cui corrisponde l'oggetto, liberando quest'ultimo dall'anonimato<sup>32</sup> [fig. 2.7].



31 Un modo di esporre definito da F. Tilden e utilizzato soprattutto nei parchi naturali americani e nei centri di interpretazione. «Tilden per primo considera il visitatore come partner del processo comunicativo insieme con l'oggetto, che è autonomo. Abbandona la concezione del visitatore come ricevente passivo di un messaggio elaborato da un altro soggetto». Cfr. V. MINUCCIANI, *Pensare il museo*, CET, Torino 2012, pp. 107-108.

32 Cfr. B. LORD - G.D. LORD, *The manual of museum exhibitions*, Altamira Pr, 2002, pp. 246-248.

Fig. 2.7 - "Il banchetto dei 1000 anni".

In primo piano, la vetrina interattiva da cui è possibile azionare il filmato con sottotitoli sullo schermo presente sul muro. Attorno all'espositore, invece, una pedana ospita i ventiquattro manichini che prendono parte al banchetto, immersi in un'atmosfera buia e suggestiva.

Tratto da <https://vanhiertottimboektoe.nl/reis-door-de-tijd-in-het-provinciaal-archeologisch-museum-ename/>

33 Cfr. M.C VAN DER DONCKT, «Innovative presentation techniques in the Ename project (museum, archaeological site and monument) (Belgium)» in *MARQ Archeologia y museos*, 03, 2008, p.134.

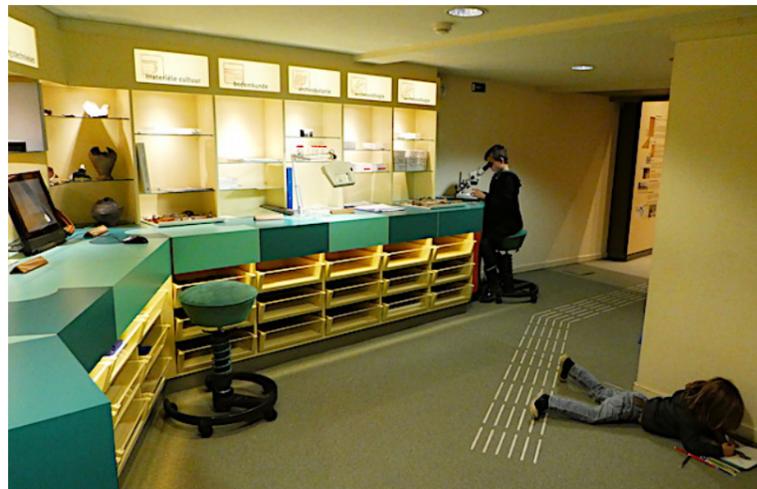
34 Cfr. <http://www.pam-ov.be/>

In conclusione, la ricostruzione di una stratigrafia di terreno su una parete di un corridoio introduce a un piccolo laboratorio (*archeolab*) dotato delle attrezzature necessarie per far sperimentare metodi di studio e di interpretazione ai visitatori [fig. 2.8]. Naturalmente qui i destinatari privilegiati sono le scolaresche e le famiglie in vista con bambini. Puzzle, domande a scelta multipla interattive e altre attività stimolano a esaminare e scoprire attivamente le informazioni sugli oggetti e sui campioni<sup>33</sup>. La forte attenzione ai ragazzi è evidenziata anche dai molti pacchetti educativi suddivisi per fasce d'età, anche dedicati a "passeggiate virtuali" in cui i bambini, proprio come all'interno di un videogioco, devono trovare dei reperti nella ricostruzione virtuale di un'abbazia<sup>34</sup>. Se da un lato è ormai da tempo riconosciuta la non invasività di questi strumenti, è però indubbio che l'assuefazione, cui ormai il pubblico è esposto, soprattutto quello più giovane, rischia di abbassare il livello di interesse.

Fig. 2.8 - L'*archeolab*.

All'interno di questo spazio pensato appositamente per famiglie con bambini e scolaresche, i visitatori possono avvicinarsi all'archeologia simulando attività pratiche come, ad esempio, l'osservazione al microscopio.

Tratto da <https://vanhiertottimboektoe.nl/reis-door-de-tijd-in-het-provinciaal-archeologisch-museum-ename/>



### 2.5.3 | Pont du gard

L'acquedotto di cui fa parte il Pont du Gard, viene costruito nel primo secolo, sotto il regno di Claudio o di Nerone. Tale realizzazione conferisce all'antica città di *Nemausus* (Nîmes) prestigio e importanza: fontane, terme, acqua corrente e strade salubri favoriscono il benessere della città<sup>35</sup>. Il Pont du Gard fu costruito poco prima dell'era cristiana per consentire all'acquedotto di attraversare il fiume Gard. Alto circa cinquanta metri e disposto su tre file di archi sovrapposti, esso è un capolavoro tecnico e artistico realizzato da architetti e ingegneri idraulici romani<sup>36</sup> [fig. 2.9], e dal 1985 è iscritto nella lista dei beni UNESCO.

Poco distante, il museo progettato dall'architetto francese Jean-Paul Viguier è caratterizzato da un'immagine molto minimalista e introversa, ed è anch'esso un'attrazione della visita al sito in questione. 2400 m<sup>2</sup> di percorso multimediale raccontano la storia dell'acquedotto romano attraverso manufatti, maquette, ricostruzioni virtuali e fisiche anche a grandezza naturale, schermi e ambienti sonori [fig. 2.10]. Tre sequenze si susseguono lungo il percorso: la civiltà gallo-romana, una civiltà cittadina e idrica; il cantiere di costruzione del Pont du Gard; il Pont du Gard attraverso i secoli e le sue rappresentazioni.

35 Cfr. <https://pontdugard.fr/it/storia-di-un-ponte-sorprendente>

36 Cfr. <http://whc.unesco.org/en/list/344>



Fig. 2.9 - Il Pont du Gard.

La struttura, in eccellente stato di conservazione, è composta da tre livelli, l'unico esempio di questa tipologia ad oggi ancora esistente: sei archi al primo livello, undici al secondo e quarantasette archi più piccoli sulla parte superiore. Nella foto è possibile notare l'effetto del riflesso provocato dalle acque calme del fiume Gard.

Tratto da <http://whc.unesco.org/en/list/>

Fig. 2.10 - Ricostruzione a grandezza naturale di una delle cave del Pont du Gard.

All'interno del museo, una particolare attenzione è data alle tecniche costruttive, ai materiali e agli strumenti utilizzati nel cantiere durante la costruzione dell'acquedotto. Le ricostruzioni in questione mostrano al visitatore il funzionamento delle diverse strutture che i romani utilizzavano per la costruzione.

Tratto da <https://visitworldheritage.com/en/eu/visit-the-pont-du-gard-museum/d2549ef6-8529-426e-8d58-2967d762e34a>



37 Cfr. <https://visitworldheritage.com/en/eu/pont-du-gard-france/ee1617fd-7ad4-456c-aa68-3465f40834c3>

38 Cfr. <https://visitworldheritage.com/en/eu/once-upon-a-time-the-pont-du-gard/490e98c3-ea3d-4b92-8519-b4246d049558>

Un aspetto molto innovativo che ha contribuito attivamente al successo di questo sito riguarda la particolare attenzione rivolta ai bambini. Per loro uno spazio chiamato "Ludo" rappresenta la possibilità di fare un salto nel passato e fingere di essere uno studioso gallo-romano, un ingegnere idraulico oppure un archeologo in erba<sup>37</sup>. Si tratta di un'area giochi di 600 m<sup>2</sup> situata accanto al museo e progettata per stimolare la curiosità e l'interesse dei bambini tra i 5 e i 12 anni, coinvolgendo le loro capacità di osservazione e immaginazione<sup>38</sup>.

"Ludo" si articola principalmente in quattro fasi: viaggiare nel passato, domare l'acqua, cercare le tracce del passato e osservare la natura. Tali temi vengono sviluppati attorno a giochi di ruolo, che consentono ai bambini di avere un approccio attivo. L'obiettivo è fornire loro molteplici chiavi per apprendere e scoprire i temi dell'archeologia in un modo diverso e meno tradizionale, avvicinandosi in maniera adatta alla loro età.

L'uso di dispositivi da manipolare e ricostruzioni con cui interagire si pone dunque come un ottimo modo per intrattenere e comunicare ai bambini particolari aspetti di questa disciplina [fig. 2.11 e 2.12].



Fig. 2.11 - Ricostruzione didattica situata nello spazio "Ludo". Il modello, collocato su una base rialzata di quaranta centimetri circa, riproduce dei rilievi collinari. Grazie a un gran numero di manipolazioni, i bambini imparano a controllare l'acqua deviandola lungo diversi canali, e comprendono le difficoltà della progettazione di un'opera idraulica come un acquedotto.

Tratto da <http://pdg.odevie.org/en/objets/la-ludothèque-du-pont-du-gard/>



Fig. 2.12 - Attività di ricostruzione di un arco.

I bambini possono simulare di essere degli antichi costruttori attraverso attività di gruppo che prevedono la realizzazione di un arco. In tal modo essi scoprono e comprendono le tecniche di costruzione romane, in particolare quella dell'arco semicircolare. Gli elementi che costituiscono questi modelli sono realizzati in legno, un materiale che risulta particolarmente adatto per questa scala, data la leggerezza e facilità di manipolazione.

Tratto da <http://pontdugard.com/it/spazi-da-visitare-e-divertimenti/ludo>

## 2.5.4 | Conclusioni

I tre casi analizzati, seppure molto diversi tra di loro (si veda, ad esempio, il livello di conservazione dei resti), mostrano un profondo impegno nella ricerca di strumenti comunicativi dedicati ai bambini, oltre che l'importanza, in generale, di seguire delle strategie legate allo studio del pubblico.

In tutti gli esempi esaminati sono presenti spazi e attività dedicati a un pubblico giovane e, nonostante la diversità degli obiettivi, vi è lo scopo comune di stimolare l'interesse e insieme il divertimento, cercando di avvicinare i ragazzi all'archeologia.

La ricostruzione è un tema comune: essa può avere varie forme e finalità e può costituire un ottimo strumento da mettere a disposizione del pubblico per meglio comprendere i resti archeologici. Probabilmente, nel caso dei bambini è meglio limitare l'uso del virtuale a favore di strumenti didattici fisici studiati appositamente per loro e in grado di stimolare i diversi sensi, contribuendo a trasmettere contenuti specifici e mirati.

## BIBLIOGRAFIA

### Libri di testo

- B. Amendola, R. Cazzella, L. Indrio (a cura di), *I siti archeologici: un problema di musealizzazione all'aperto*, Atti primo seminario di studi, Roma, 25-26-27 febbraio 1988, Multigrafica editrice, Roma 1988, pp.121-124;
- M.L. Spano, *Scopriamo l'archeologia*, Piero marini, Lecce 1997;
- B. Lord, G.D. Lord, *The manual of museum exhibitions*, Altamira Pr, 2002, pp. 246-248;
- M. Sani, A. Trombini (a cura di), *La qualità nella pratica educativa al museo*, Editrice Compositori, Bologna 2003;
- D. Callebaut, M.C Van der Donckt, *Heritage Preservation in a living environment: the Ename 974 Project as a case study*, in D. Callebaut, A.E. Killebrew, N.A. Silberman, (a cura di) *Interpreting the past, presenting archeological sites to the public*, Flemish Heritage Institute, Brussels 2004, pp.85-96;
- M.C. Ruggieri Tricoli, *Musei sulle rovine. Architetture nel contesto archeologico*, Edizioni Lybra Immagine, Milano 2007;
- L. Cataldo, *Dal Museum Theatre al Digital Storytelling. Nuove forme della comunicazione museale fra teatro, multimedialità e narrazione*, FrancoAngeli, Milano 2011;
- V. Minucciani, *Pensare il museo*, CET, Torino 2012;
- M. Bolla, *Didattica Museale in Archeologia*, 2013;
- S. Canepa, V. Minucciani, M. Vaudetti (a cura di), *Mostrare l'archeologia. Per un manuale/atlas degli interventi di valorizzazione*, Umberto Allemandi & C., Torino 2013;
- F. Donati, *Usciamo dal museo: l'esibizione del monumento archeologico*, Edizioni Nuova Cultura, Roma 2018, pp.1-34.

### Periodici ed editoriali

- D. Callebaut , J. Sunderland, «Ename: new technologies perpetuate the past» , in *Museum International*, Vol.50(2), 1998, pp.50-54;
- M.C. Van der Donckt, «Innovative presentation techniques in the Ename project (museum, archaeological site and monument) (Belgium)», in *MARQ Arqueologia y museos*, n.03, 2008, pp.131-136.
- M.L. Spano, «Didattica scolastica - didattica museale: un'interazione possibile», in *Scuola e ricerca*, n.1, maggio 2015, pp. 191-198.

## Tesi di laurea

R. Fabbri, *Musealizzazione di un sito archeologico attraverso il caso studio di Ventimiglia*, Tesi di Laurea Magistrale in *Architettura per il Restauro e Valorizzazione del Patrimonio*, Politecnico di Torino, a.a. 2018-2019.

## SITOGRAFIA

«Archeologia», in *Treccani.it*, ultima consultazione 6 novembre 2020;

<http://www.treccani.it/enciclopedia/archeologia/>

*Museodeiragazzi.it*, ultima consultazione 6 novembre 2020;

<https://www.museodeiragazzi.it/>

«Il civico museo archeologico "Iulium Carnicum"» in *Comune.zuglio.ud.it*, ultima consultazione 7 novembre 2020;

<http://www.comune.zuglio.ud.it/index.php?id=25930&L=428>

*Museoarcheologico.comune.verona.it*, ultima consultazione 7 novembre 2020;

[https://museoarcheologico.comune.verona.it/nqcontent.cfm?a\\_id=43319](https://museoarcheologico.comune.verona.it/nqcontent.cfm?a_id=43319)

«Laboratori di Didattica archeologica nel Parco di Roselle», in *Coop-era.it*, ultima consultazione 7 novembre 2020;

<http://www.coop-era.it/project/laboratori-di-didattica-archeologica-nel-parco-di-roselle>

«Archeologia a scuola Progetto per attività didattiche archeologiche per le scuole primarie e secondarie 2016-2017», in *Museoapr.it*, ultima consultazione 7 novembre 2020;

<https://www.museoapr.it/wp-content/uploads/2017/01/ProgettoScuole2016-2017.pdf>

*Mullerthal.lu*, ultima consultazione 28 dicembre 2020;

<https://www.mullerthal.lu/en/fiche/misc/gallo-roman-site-echternach>

*Pam-ov.be*, ultima consultazione 28 dicembre 2020;

<http://www.pam-ov.be/ename/erfgoed>

*Pontdugard.fr/it*, ultima consultazione 29 dicembre 2020;

<https://pontdugard.fr/it>

«Pont du Gard (Roman Aqueduct)» in *Whc.unesco.org* ultima consultazione 29 dicembre 2020;

<http://whc.unesco.org/en/list/344>

«Pont du Gard, France» in *Visitworldheritage.com*, ultima consultazione 29 dicembre 2020;

<https://visitworldheritage.com/en/eu/pont-du-gard-france/ee1617fd-7ad4-456c-aa68-3465f40834c3>

SECONDA PARTE

## **IL CASO STUDIO: EGNAZIA**

# Egnazia: la storia del sito

1 Sulle campagne di scavo cfr. A. DONVITO, *Egnazia, dalle origini alla riscoperta archeologica*, Schena Editore, Fasano 1988, pp. 39-57 e R. CASSANO - A. CINQUEPALMI - A. COCCHIARO - G. L. MANGIERI - G. MASTROCINQUE (a cura di), *Guida al Museo Nazionale Archeologico di Egnazia* Giuseppe Andreassi, Quorum Edizioni, Bari 2015, pp. 22-29;

### 3.1 | Storia degli scavi

Egnazia è stata un'antica città nei pressi dell'odierna Fasano, in provincia di Brindisi, i cui resti sono oggi visibili in un Parco archeologico con Museo Nazionale annesso. A stretto contatto con il Mare Adriatico, il sito ha rappresentato un insediamento plurimillenario attivo dall'Età del Bronzo fino al Medioevo [fig 3.1]. I numerosi resti archeologici, oltre alle ricche collezioni di reperti presenti nel Museo, fanno oggi di Egnazia uno dei parchi archeologici più interessanti e di maggior fascino dell'Italia meridionale.

Nel 1912, Q. Quagliati, dal 1898 Direttore del Museo Nazionale di Taranto, diede inizio ai primi scavi ufficiali<sup>1</sup>, sollecitato dai proprietari dei terreni in cui emergevano i ruderi dell'insediamento. Le scoperte principali di quel

Fig. 3.1 - Veduta aerea di una parte del Parco archeologico e della litoranea.

Nell'immagine si possono notare, divisi da una moderna strada provinciale, i resti della città antica e dell'acropoli, situata su una piattaforma tra due insenature. Tutt'attorno il tipico paesaggio pianeggiante pugliese costellato di ulivi secolari.

Tratto da <https://www.pugliablu.com/scavi-egnazia-puglia.html>



- |   |                   |
|---|-------------------|
| ■ Insedimento primitivo sull' <b>acropoli</b> (dall'età del bronzo al IV secolo a.C.) | Campagne di scavo |
| ■ Massima espansione della <b>città</b> (dal IV secolo a.C. al VI secolo)             | ■ 1912-1913       |
| ■ Massima espansione delle <b>necropoli</b> (dal IV secolo a.C. al VI secolo)         | ■ 1939-1940       |
|   | ■ 1955-1959       |
|   | ■ 1963-1982       |
|   | ■ 2001-2012       |

Fig. 3.2 - Planimetria del sito. In evidenza le aree di espansione della città confrontate con le zone oggetto di scavo. Dal confronto si evince come l'area scavata rappresenti solo una piccola parte di quella che doveva essere la massima espansione.

Rielaborazione grafica Google Earth

2 Cfr. A. DONVITO, *op. cit.*, 1988, pp. 109-113.

3 Il museo sarà trattato in modo più approfondito nel prossimo capitolo.

periodo furono alcuni quartieri abitativi e settori del centro cittadino attraversati dalla via Traiana, una porzione di una piazza porticata e una basilica paleocristiana nota nella letteratura archeologica come "Basilica Quagliati". Gli scavi si fermarono a causa dello scoppio della Prima guerra mondiale e vennero ripresi nel 1939-1940 ad opera di C. Drago e L. Bernabò Brea, i quali rivolsero l'attenzione alla necropoli litoranea, ovvero alle testimonianze tombali collocate sulla scogliera e appartenenti a un vasto periodo che va dall'epoca tardoarcaica (fine VI - inizi V secolo a.C.) fino al III secolo a.C.

Il secondo conflitto mondiale costrinse nuovamente a un fermo delle operazioni di scavo, che ricominciarono fra il 1955 e il 1959, periodo in cui N. Degrassi ampliò l'area monumentale scavata.

Dal 1963, con la direzione di A.M. Chieco Bianchi e successivamente di E. Lattanzi, le ricerche divennero più sistematiche, anche grazie all'intervento economico di Enti pubblici locali e provinciali. Dal 1978 al 1982, il principale oggetto d'indagine divenne la necropoli occidentale, situata oltre l'impianto difensivo della città. Le strutture tombali erano state saccheggiate durante il XIX secolo da ufficiali polacchi o francesi e, fra il 1844 e il 1846, dai contadini del luogo, in seguito ad una diffusa povertà. Tali saccheggi costituiscono oggi la ragione principale dei tanti reperti disseminati in altri musei. Tuttavia, furono recuperati integri i corredi di alcune fosse, evidentemente perché ricolme di terra nel momento del saccheggio. Risale agli anni di tali scavi clandestini l'individuazione di quella ceramica ellenistica che venne definita di *Gnathia*, perché ritenuta qui fabbricata [fig. 3.3]. La denominazione è poi divenuta d'uso internazionale, anche dopo aver verificato l'esistenza di più centri di produzione<sup>2</sup>.

Fra il 1971 e il 1975, nei pressi della necropoli occidentale, venne realizzato il Museo<sup>3</sup>. La scoperta di una tomba a camera, l'ipogeo delle Melegrane, determinò una variazione del progetto per creare l'accesso alla tomba direttamente dal piano seminterrato dell'edificio.



Nel 2012 si sono celebrati i cento anni di scavi ed è stato evidenziato come lo studio della stratigrafia abbia contribuito non solo alla conoscenza del luogo ma anche «a chiarire alcuni aspetti della civiltà messapica, del processo di romanizzazione della parte meridionale della Puglia, e alcune problematiche relative ai contatti tra greci e indigeni, tra Peuceti e Messapi in una zona di confine dove si incrociarono e incontrarono influssi culturali di matrice diversa», come ha spiegato il soprintendente Luigi La Rocca<sup>4</sup>. Tuttavia, ancora oggi si cerca di delineare la storia di quelle antiche civiltà che hanno lasciato un segno così profondo nel contesto locale e non solo. Gli scavi e le ricerche connesse, infatti, proseguono tuttora e più del 90% dell'antico abitato è da scoprire. In seguito verrà sintetizzato ciò che oggi è noto della storia di Egnazia, dall'età del Bronzo al Medioevo.

Fig. 3.3 - Esempio di ceramica di *Gnathia*.

La caratteristica principale di tali vasi (nel caso della fotografia si tratta di un cratero), è data dalle decorazioni bianche, gialle e rosse dipinte su una superficie nera. Le sovradipinture solitamente descrivono motivi fitomorfi o geometrici, talvolta accompagnati da elementi dionisiaci o di costume.

Tratto da <http://www.apuliandtours.eu/tours/egnatia.html>

4 Si veda l'articolo «Alla scoperta di Egnazia: i 3000 anni di storia della città semisommersa dal mare. Aprono le terme e l'acropoli», 23 maggio 2015, sul portale web *famedisud.it*. È consultabile all'indirizzo web <https://www.famedisud.it/alla-scoperta-di-egnazia-i-3000-anni-di-storia-della-citta-semisommersa-dal-mare-aprono-le-terme-e-lacropoli/>

5 Cfr. R. CASSANO - A. CINQUEPALMI - A. COCCHIARO - G. L. MANGIERI - G. MASTROCINQUE (a cura di), *op.cit.*, 2015, pp. 66-67.

6 Cfr. A. DONVITO, *op.cit.*, 1988, pp. 61-70.

### 3.2 | I primi insediamenti e l'età messapica

Le testimonianze più antiche di vita a Egnazia risalgono all'età del bronzo, ovvero tra il XVII e il XVI secolo a.C., quando su un piccolo promontorio proteso verso il mare, ampio circa due ettari e in posizione più elevata rispetto al territorio circostante, trovavano spazio gruppi di capanne sparse. L'area in questione è oggi nota come "acropoli" [fig. 3.4] ed era protetta verso terra da un muro di cinta, oggi visibile in sezione sul fianco meridionale della scarpata.

Tra la fine dell'XI e il X secolo a.C., i villaggi preistorici mutarono a causa dell'arrivo degli Iapigi, etnia di provenienza illirica o cretese, rimasti a Egnazia fino al VII a.C. L'insediamento, in questo periodo, doveva essere comunque caratterizzato sempre da strutture abitative a capanna<sup>5</sup>.

Durante l'età arcaica (VI-V secolo a.C.) il Salento corrisponde alla Messapia delle fonti storiche e Egnazia è il centro più settentrionale. Questo territorio era caratterizzato da numerosi collegamenti terrestri fra i vari insediamenti e marittimi con l'opposta sponda adriatica, i quali ebbero un ruolo fondamentale anche per Egnazia<sup>6</sup>. La città era collegata con i centri dell'entroterra, con la *chora*

Fig. 3.4 - L'acropoli.

Tale area del Parco archeologico è sopraelevata rispetto al livello del mare di circa nove metri, sicuramente a causa della sovrapposizione di diverse strutture nel tempo. Questa parte, infatti, è l'unica a ospitare resti che vanno dall'età del Bronzo al Medioevo ed è per questo, ancora oggi, oggetto di studio.

Tratto da [https://www.progettomusas.eu/arch\\_site/egnazia/](https://www.progettomusas.eu/arch_site/egnazia/)



greca di Taranto e con gli altri insediamenti vicini.

Di quell'insediamento arcaico oggi non restano strutture abitative. Il nucleo principale doveva trovarsi sempre sull'altura naturalmente difesa e doveva essere occupato dai gruppi familiari di alto livello sociale. I villaggi a capanne vennero sostituiti da abitati più ampi ed evoluti, di tipo protourbano, che iniziavano a presentare anche una diversificazione degli spazi artigianali, abitativi e funerari<sup>7</sup>.

Nel IV secolo a.C. viene eretta ad Egnazia una imponente cerchia difensiva in opera isodomica che abbraccia a semicerchio una superficie ampia all'incirca quaranta etta-

Fig. 3.5 - I principali resti dell'età messapica.

Essi consistono nella cinta muraria e nelle necropoli. Un antico tempio, inoltre, doveva essere collocato sull'acropoli.

Rielaborazione grafica Google Earth

7 Cfr. R. CASSANO - A. CINQUEPALMI - A. COCCHIARO - G. L. MANGIERI - G. MASTROCINQUE (a cura di), *op.cit.*, 2015, pp. 72-73.

8 Cfr. G. ANDREASSI, *Mare d'Egnazia. Dalla preistoria ad oggi: ricerche e problemi*, Schena Editore, Fasano 1983, pp 45-56 e A. DONVITO, *op. cit.*, 1988, pp. 81-89.

9 Cfr. A. DONVITO, *op. cit.*, 1988, pp. 96-103.

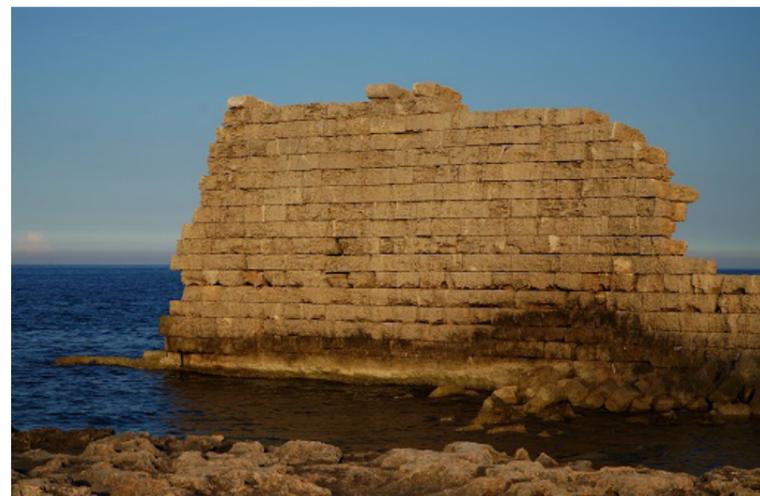
ri<sup>8</sup>. Non tutta l'area interna alle mura doveva essere edificata: pascoli e coltivazioni probabilmente si alternavano alle abitazioni. Il muro era, inoltre, affiancato all'esterno da un fossato di difesa scavato nella roccia.

Nel III secolo a.C. la cinta fu ristrutturata con la costruzione di una nuova cortina in opera quadrata, sistemata sul margine esterno del fossato precedente. Lo spazio tra le due cortine (circa cinque metri) è stato poi riempito con pietrame e terriccio. Nonostante le distruzioni e le asportazioni di materiale, oggi l'intero circuito murario si è più o meno conservato, consentendo di individuare precisamente i suoi circa 1692 metri di lunghezza. L'estremo tratto settentrionale della cinta muraria, il cosiddetto "muraglione" [fig. 3.6], oggi proteso nel mare, è l'unica parte che si è conservata nell'altezza originaria di circa otto metri.

Lo sviluppo urbano e monumentale della città appare definitivamente compiuto nel II secolo a.C. e ciò si deve al ceto indigeno locale che deteneva il potere economico. All'esterno del circuito murario sono note due grandi aree di necropoli, convenzionalmente definite occidentale [fig. 3.7 a] e meridionale. Spazi dedicati agli usi funerari sono stati comunque rinvenuti anche nell'area interna alla cinta muraria, disseminata di sepolture che erano annesse alle strutture abitative. Tombe messapiche<sup>9</sup> si trovano anche

Fig. 3.6 - La cinta muraria. Nella foto è possibile vedere il "muraglione", ovvero l'unica parte di muro ancora in piedi in tutta la sua altezza. L'azione del mare ha prodotto erosioni al banco di calcare di base che, come si può notare nella foto, ha la stessa larghezza del muro sovrastante. Tuttavia i progetti di restauro, negli anni, hanno scongiurato il suo crollo.

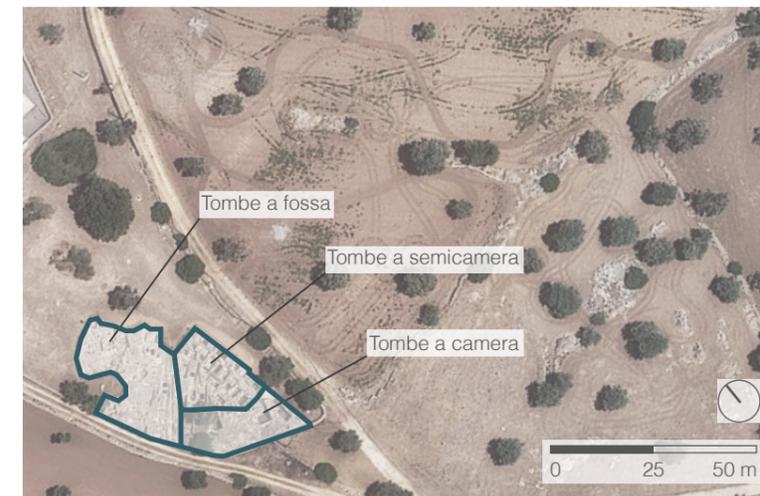
Tratto da <https://www.salentoacolory.it/egnazia-fra-messapi-e-romani/>



lungo tutta la costa compresa nel circuito murario, ad eccezione della parte sottostante all'acropoli. Gran parte di queste tombe sono oggi invase dalle acque marine, parzialmente distrutte.

Tutte le tombe messapiche sono scavate nel tufo calcareo e, sia quelle trovate dentro le mura, sia quelle situate all'esterno, si possono dividere in tre differenti tipologie legate alle condizioni economiche e sociali della persona o della famiglia di appartenenza: le tombe a fossa, le tombe a semicamera e le tombe a camera.

Le tombe a fossa (o pseudosarcofagi) [fig. 3.7 b] sono le più numerose e «imitano sarcofagi deposti nel banco tufaceo ad una maggiore profondità del piano di calpestio, con i bordi alquanto rilevati»<sup>10</sup>. Le tombe a semicamera [fig. 3.7 c] sono invece ricavate in uno spazio più ampio, alcune delle quali intonacate con tracce di decorazioni dipinte. Infine, le tombe a camera [fig. 3.7 d] erano costituite da un vestibolo a cielo aperto, al quale si accede attraverso una scalinata ricavata nella roccia, e da una camera sepolcrale chiusa da due battenti monolitici con cardini ruotanti. Nella Tomba delle Melegrane questi ultimi sono ancora funzionanti. Alcune tombe a camera erano originariamente intonacate e dipinte. È chiaro come esse siano la manifestazione di un ceto sociale elevato, utilizzate anche per più generazioni dallo stesso nucleo familiare.



10 *Ivi*, p. 98.

Fig. 3.7 a - La necropoli occidentale. In evidenza l'area attualmente scavata con le principali tipologie di sepoltura raggruppate in tre diverse zone ben distinte.

Rielaborazione grafica Google Earth

Fig. 3.7 b - Tombe a fossa. Spesso queste tombe, di forma stretta e allungata, venivano raggruppate in una fossa più ampia (controfossa) non sempre totalmente utilizzata. tale tipologia caratterizza soprattutto la prima fase di occupazione (fine IV secolo).



Fig. 3.7 c - Tombe a semicamera. Esse sono solitamente disposte su file con lo stesso orientamento, e da ciò si può dedurre che gli spazi in questione dovevano essere preorganizzati, magari dalle famiglie di ceto sociale più alto. Per la chiusura venivano utilizzati lastroni di copertura (visibili in foto), alcuni dei quali sono oggi segnati dai fori eseguiti durante i saccheggi.



Fig. 3.7 d - Tombe a camera. In particolare nella foto è mostrata una di esse: la tomba delle Melegrane. Il suo nome deriva dalle melagrane affrescate sulla parte alta delle pareti. La decorazione dipinta sul soffitto (interrotto dal foro dei tombaroli) riproduce, invece, delle fasce rosse che simulano travi in legno.



Tratto da [https://musei.puglia.beniculturali.it/musei/museo-nazionale-giuseppe-andreassi-e-parco-archeologico-di-egnazia/?fbclid=IwAR-OrBvkEhZ\\_5c1f\\_pr9UvQiG\\_y7z-gfxKtXeYtGebtaYYeqhISxpcszs4pv8](https://musei.puglia.beniculturali.it/musei/museo-nazionale-giuseppe-andreassi-e-parco-archeologico-di-egnazia/?fbclid=IwAR-OrBvkEhZ_5c1f_pr9UvQiG_y7z-gfxKtXeYtGebtaYYeqhISxpcszs4pv8)

### 3.3 | L'età romana

Strabone, storico geografo greco del tempo di Augusto, testimonia l'esistenza di due strade che collegavano Brindisi a Roma: la via Appia, che passava per Taranto ed era carrozzabile, e la via Minucia, che arrivava a Benevento dopo aver percorso il territorio dei Peucezi, dei Dauni e dei Sanniti, ovvero l'attuale area settentrionale della Puglia. Quest'ultima arteria permetteva di risparmiare un giorno di viaggio rispetto alla via Appia e passava attraverso Egnazia, garantendole una certa vitalità<sup>11</sup>.

Il poeta Orazio percorse la via Minucia e definì *Egnazia Lymphis iratis exstructa*, «costruita, cioè, sulle acque tempestose dell'Adriatico, ovvero [...] edificata a dispetto delle Ninfe custodi delle acque, per i sistemi efficaci con cui si gestiva il drenaggio idrico»<sup>12</sup>.

Nel periodo che va dal II secolo a.C. al I secolo, l'impianto urbano viene disegnato secondo un progetto unitario: la rete stradale si sviluppa a sud dell'acropoli a partire da una direttrice quasi parallela alla costa, riconosciuta nella via Minucia, dividendo così gli edifici pubblici da quelli residenziali e artigianali, posti verso l'interno.

Una volta divenuta *municipium*<sup>13</sup>, Egnazia è a tutti gli effetti una città romana. Gli interventi più significativi risalgono agli anni del conflitto tra Ottaviano e Marco Antonio e al momento dell'affermazione del principato di Augusto. Viene impostato il foro della città (attualmente non ancora esplorato), chiuso su un lato dalla basilica civile

11 cfr. A. DONVITO, *op. cit.*, 1988, p. 62.

12 Cfr. R. CASSANO - A. CINQUEPALMI - A. COCCHIARO - G. L. MANGIERI - G. MASTROCINQUE (a cura di), *op. cit.*, 2015, p. 116.

13 Nel 267 e 266 a.C. Roma condusse le campagne militari che portarono al controllo definitivo della Puglia meridionale. La città divenne alleata di Roma (*socia*) e, successivamente alla rivolta delle città socie (90 all'88 a.C.), divenne *municipium* retto da organi amministrativi autonomi. *Ivi*, pp. 114-115.



Fig. 3.8 - La viabilità. In evidenza gli antichi percorsi della via Appia e della via Minucia (poi via Traiana). La prima partiva da Roma e raggiungeva Taranto e Brindisi. La seconda, invece, giungeva ugualmente a Brindisi ma passava dalla costa adriatica e da Egnazia.

Elaborazione a cura dell'autore



Fig. 3.9 - I principali resti dell'età romana. Certamente i più numerosi, essi si trovano sparsi nel sito e sono costituiti da edifici pubblici e privati, oltre che da infrastrutture come la Via Traiana e i resti sommersi del porto.

Rielaborazione grafica Google Earth

[fig. 3.10 a], sede del tribunale, costruita probabilmente dopo il 27 a.C. Quest'ultima rispondeva perfettamente al tipo architettonico codificato da Vitruvio nel suo celebre trattato *De architectura*: uno dei lati lunghi doveva affacciarsi sul foro, mentre a sud, lungo il decumano della città, doveva trovarsi l'ingresso secondario. L'edificio era caratterizzato da una pianta rettangolare irregolare scandita da un colonnato ionico interno di 8x4 colonne [fig. 3.10 b], che sorreggeva direttamente il tetto ligneo.



Fig. 3.10 a - La basilica civile. In evidenza l'area rettangolare occupata dall'edificio forense. Con molta probabilità, alla sua destra è situato il foro, attualmente non ancora esplorato.

Rielaborazione grafica Google Earth



Fig. 3.10 b - La basilica civile. Pochi sono i resti di questo edificio, come si nota in foto: alcune basi di colonne e parti di capitello ne rappresentano i più significativi.

Fig. 3.11 - La via Traiana.

Caratterizzata da una pavimentazione in basoli di calcare, l'antica via si snoda per la città. Il tracciato risulta segnato dai profondi solchi dei carri (visibili in foto) che per secoli hanno attraversato questa strada.



14 cfr. A. DONVITO, *op. cit.*, 1988, p. 62.

15 cfr. R. CASSANO, *La vicenda urbana di Egnazia ridisegnata dalle recenti indagini*, 2009, pp. 14-15, consultabile all'indirizzo web <http://www.fastionline.org/docs/FOL-DEF-it-2009-161.pdf>

16 Sui primitivi ancoraggi cfr. A. DONVITO, *op. cit.*, 1988, pp. 73-74.

Tra il 109 e il 114 Traiano promuove la risistemazione dell'antica via Minucia per esigenze militari riprendendo il suo tracciato e fornendolo di una nuova pavimentazione<sup>14</sup>. La nuova via assume così il nome di Traiana e un tratto di essa è oggi ben conservato all'interno del Parco archeologico [fig. 3.11].

Sul lato meridionale del foro sono invece inserite le terme<sup>15</sup>, che dovevano essere uno dei luoghi più frequentati della città [fig. 3.12 a]. La disposizione degli ambienti, probabilmente è definita in età augustea, non subendo variazioni fino al II secolo, in concomitanza con la realizzazione della via Traiana. Da essa si accedeva subito allo spogliatoio oppure si attendeva il proprio turno nel vestibolo, qualora l'impianto fosse stato troppo affollato [fig. 3.12 b]. Il percorso cominciava con il bagno in acqua calda nel *caldarium* o con la sauna nel *laconicum*. Prima di terminare con il bagno freddo nel *frigidarium* si passava attraverso il *tepidarium*, nel quale si trovava una temperatura intermedia. Alla necessità di aria calda provvedeva la grande fornace (*praefurnium*) situata all'estremità dell'impianto.

In corrispondenza dell'insenatura a nord dell'acropoli doveva trovarsi invece il porto della città. Primitive strutture portuali<sup>16</sup> erano presenti già in epoca messapica ma, dal IV al I secolo a.C., erano state sommerse, così come mol-



Fig. 3.12 a - Le terme.

In evidenza l'area occupata dall'edificio termale, oggi coperta per proteggerne le strutture.

Rielaborazione grafica Google Earth



Fig. 3.12 b - Ingresso alle terme.

In prossimità dello stabilimento termale, è possibile notare come la via Traiana compia una sensibile deviazione in modo da servire l'area. Proprio in questo punto, una piccola diramazione si stacca dalla strada per consentire di accedere all'*apodyterium*.

te tombe della necropoli litoranea. In un periodo successivo, complessi lavori portarono alla sua sistemazione, con l'aggiunta anche di due moli convergenti che individuavano un bacino largo circa quaranta metri<sup>17</sup> [fig. 3.13 a]. Esso rimase in funzione per tutta l'età romana. Oggi di quelle strutture restano alcuni piloni di fondazione e altre poche tracce sommerse [fig. 3.13 b].

Lungo la via Traiana, in una posizione vicina al porto, una piazza<sup>18</sup> costruita già tra la fine del IV e il III secolo a.C. era destinata a mercato nonché al deposito delle merci

17 Sul porto romano lvi., pp. 75-78 e G. ANDREASSI, *op. cit.*, 1983, p. 107-118.

18 Cfr. R. CASSANO - A. CINQUEPALMI - A. COCCHIARO - G. L. MANGIERI - G. MASTROCINQUE (a cura di), *op. cit.*, 2015, pp. 126-127.

Fig. 3.13 a - Resti del porto.  
In evidenza i due moli protesi nel mare a nord dell'acropoli, i quali individuavano l'area per l'approdo delle imbarcazioni.

Rielaborazione grafica Google Earth



Fig. 3.13 b - Resti del porto.  
Nella foto è possibile vedere una delle *pilae* settentrionali. L'*opus reticulatum* che caratterizza questa struttura non è una tecnica costruttiva tipica degli edifici di Egnazia. Possiamo quindi dedurre che a costruirlo non siano stati operai egnatini ma maestranze specializzate provenienti da altri luoghi.

Tratto da <https://www.progettomusas.eu/approfondimento/il-porto-antico/>



che arrivavano dal Mediterraneo [fig. 3.14]. Essa è probabilmente la più antica area urbana. Tra la tarda età repubblicana e la prima età imperiale viene costruito, sul lato occidentale, un portico in ordine dorico dove i venditori potevano sistemare i prodotti, al riparo dalla pioggia o dal sole. Successivamente, un nuovo porticato si raccorderà a quello già esistente formando così un doppio portico con propileo in ordine ionico, per il passaggio dei frequentatori del mercato.

Gli scambi commerciali hanno sempre avuto un ruolo fondamentale perchè si inserivano anche in un quadro di

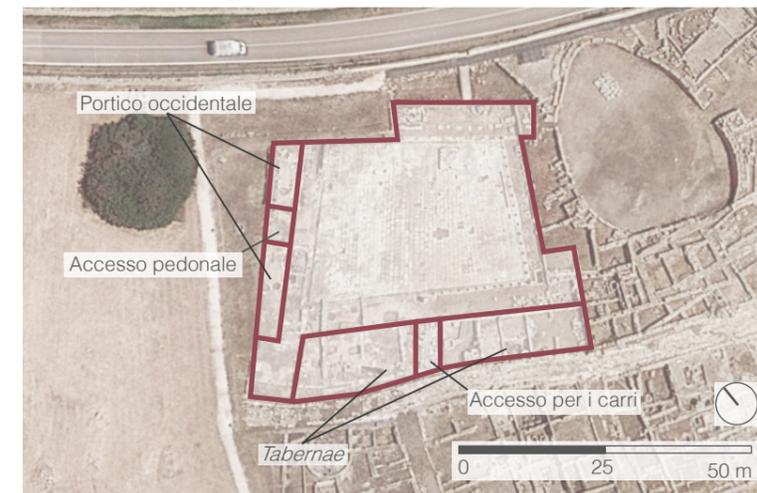


Fig. 3.14 a - La piazza porticata.

In evidenza la vasta area della piazza con gli ambienti collegati, tra cui le botteghe (*tabernae*), che si affacciavano sulla via Traiana, e gli accessi.

Rielaborazione grafica Google Earth



Fig. 3.14 b - Accesso pedonale alla piazza porticata.

L'ingresso (propileo) doveva essere particolarmente monumentale come testimoniano resti di colonne situate proprio in questo punto, all'esterno del latricato.

mobilità umana, che a Egnazia ha comportato provenienze soprattutto dall'Egitto e dall'Asia Minore. È così che in età romana si registra l'arrivo di culti di divinità orientali, che si diffonderanno anche attraverso la rete stradale.

Al centro dell'acropoli sorgeva già un'area sacra con un tempio<sup>19</sup>, probabilmente dedicato a Venere, e che doveva avere una certa importanza soprattutto nel periodo legato alla rimodellazione urbana di Traiano. Lungo la via Traiana, invece, uno spazio ospitava, forse già dal tempo di Augusto, il culto della Grande Madre Cibele, del suo compagno Attis e della dea Syria, nota anche come Atar-

19 *Ivi*, pp. 122-125.

20 Cfr. V. BIANCHI, *Viaggio tra i misteri, culti orientali e riti segreti lungo l'antica via Traiana*, Schena Editore, Fasano 2010, pp. 216-243.

gatis. Il complesso santuarioale o *campus Magnae Matris* (Campo della Grande Madre)<sup>20</sup> [fig. 3.15 a], è costituito da numerose strutture che si trasformarono nel tempo, almeno fino al tramonto del culto pagano nel IV secolo. L'area sacra accoglie un tempietto *in antis* dedicato alla dea Cibele, il quale doveva avere due colonne sul fronte [fig. 3.15 b]; un sacello che affaccia direttamente sulla strada principale [fig. 3.15 c] e che doveva ospitare al suo interno una scultura del dio Attis, di cui oggi restano il volto e il basamento conservati nel museo locale; un grande recinto di forma ellittica, il cosiddetto "anfiteatro" [fig. 3.15 d]. Quest'ultimo era destinato a spettacoli di vario genere tra cui le celebrazioni in onore della Gran Madre Cibele, che si tenevano ogni anno in primavera.

Fig. 3.15 a - L'area sacra alle divinità orientali  
In evidenza le strutture principali del complesso santuarioale.

Rielaborazione grafica Google Earth



Fig. 3.15 b - Il tempietto di Cibele.

Il perimetro del tempietto con alcuni blocchi della muratura in opera isodoma è visibile in primo piano nella fotografia. Le sue pareti laterali prendevano origine da quelle dell'anfiteatro, situato in secondo piano.



Fig. 3.15 c - Il sacello di Attis.

Di forma rettangolare allungata, si doveva affacciare direttamente sulla via Traiana (situata dalla parte opposta rispetto al luogo in cui è stata scattata la fotografia). In primo piano si può vedere una copia del basamento che doveva ospitare la statua del dio Attis. L'originale si trova all'interno del museo.



Fig. 3.15 d - L'anfiteatro

Tale spazio è caratterizzato da una cortina muraria realizzata in *opus africanum* lungo circa 37 metri. La larghezza dell'arena nei punti di massima estensione è, invece, di 25 metri. A sinistra della foto è possibile notare un ingresso comunicante con il resto del *campus Magnae Matris*, quindi propedeutico ai momenti di celebrazione.

21 Cfr. A. DONVITO, *op. cit.*, 1988, p. 150.

22 Cfr. R. CASSANO - C.S. FIORELLO - A. MANGIATORDI - G. MASTROCINQUE, *Urbanistica, economia e società ad Egnazia tra la fine del IV e il V secolo d.C.*, in A. COLANGELO - D. PELLACCHIA - A. STIGLIANO (a cura di), *Romania Gothica. Potere e politica nell'età della famiglia teodosiana (395-455). I linguaggi dell'impero, le identità dei barbari: sintesi regionali*, Atti del Convegno (Ravenna, 23-24 Settembre 2010), Ravenna 2013, p. 268.

Fig. 3.16 - I principali resti dell'età tardoantica (in verde) e medievale (in giallo). I primi consistono principalmente nei resti della basilica episcopale e meridionale, mentre i secondi nella fortificazione e il *castrum* sull'acropoli.

Rielaborazione grafica Google Earth



### 3.4 | L'età tardoantica e il progressivo abbandono

Dal IV secolo, l'arrivo dei barbari nel mondo occidentale romano causa un'inevitabile disarticolazione dell'organismo statale. Le grandi strade come l'Appia e la Traiana rimangono le uniche vie di comunicazione dell'Apulia con il resto della penisola, ma si presentavano degradate e non molto sicure<sup>21</sup>. La città di Egnazia registra un profondo mutamento del paesaggio urbano in seguito alla distruzione forse provocata dal sisma con maremoto del 365 e alle trasformazioni introdotte nell'impero da Costantino, tra cui l'affermazione dell'autorità vescovile. Il nuovo modello di pianificazione della città è legato proprio all'influenza del vescovo e comprende la rifunzionalizzazione di alcuni spazi e la costruzione di edifici di culto<sup>22</sup>.

Alla fine del IV secolo viene costruita la basilica episcopale con il battistero [fig. 3.17 a], il più antico edificio

di culto cristiano conosciuto finora in Puglia<sup>23</sup>. Situata in una posizione molto centrale della città, a sud della via Traiana, era caratterizzata da una pianta longitudinale a tre navate precedute da un nartece che comunicava con il battistero, il catecumeneo per l'insegnamento della dottrina, e il *consignatorium*, dove si riceveva la cresima. Un'abside era collocata al termine della navata principale. Con una ristrutturazione nella seconda metà del V secolo le navate vengono prolungate e l'abside ampliata [fig. 3.17 b]. In questi anni la sede vescovile è retta da Rufentius e il prestigio della diocesi è confermato dalla sua firma negli atti dei sinodi di Roma nel 501 e 502, tra



23 Cfr. R. CASSANO, *Egnazia tardoantica: il vescovo protagonista della città*, in *Rendiconti della Pontificia Accademia Romana di Archeologia*, 81, 2008-2009, pp.21-27.

Fig. 3.17 a - La basilica episcopale. In evidenza l'area occupata dall'edificio e i vari ambienti legati al culto cristiano.

Rielaborazione grafica Google Earth

Fig. 3.17 b - La basilica episcopale. Nell'immagine è subito possibile notare l'abside di forma semicircolare al termine della navata centrale, costruito alla fine del V secolo. Leggermente più all'interno, invece, si scorge la forma e la collocazione che doveva avere quello originale del IV secolo.

24 Cfr. R. CASSANO - A. CINQUEPALMI - A. COCCHIARO - G. L. MANGIERI - G. MASTROCINQUE (a cura di), *op.cit.*, 2015, pp. 166-169.

25 *Ibidem.*

26 Cfr. R. CASSANO - C.S. FIORELLO - A. MANGIATORDI - G. MASTROCINQUE, *op. cit.*, 2013, p. 268.

27 Cfr. R. CASSANO - A. CINQUEPALMI - A. COCCHIARO - G. L. MANGIERI - G. MASTROCINQUE (a cura di), *op.cit.*, 2015, p. 176-177.

le prime firme nell'elenco<sup>24</sup>.

Nella grande riorganizzazione tardoantica della città, la basilica civile verrà riconvertita al culto cristiano e una piccola chiesa verrà collocata nella parte nord-occidentale della città. Tra la fine del V e il VI secolo si realizza la cosiddetta basilica meridionale, posta a sud-est rispetto a quella episcopale [fig. 3.18]. Questo edificio presenta tre navate, scandite da due file di sette colonne e un'abside. Proprio come il primo edificio, anch'esso subirà delle piccole modifiche nel tempo, in particolare la risistemazione delle navate laterali pavimentate a mosaico con motivi geometrici e vegetali<sup>25</sup>.

Sempre in questo periodo, le terme perdono la loro funzione originale e i suoi ambienti vengono utilizzati per la produzione di calce e laterizi, proprio per le intense attività di costruzione, soprattutto legata agli edifici di culto. La riorganizzazione interessa quindi tutti i settori della città, anche la piazza dedicata al mercato, con l'aggiunta di magazzini, e il quartiere a sud della via Traiana, dove molte strutture abitative risalenti all'età romana vengono riconvertite come ricoveri per animali o spazi per le attività artigianali<sup>26</sup>. Il tempio sull'acropoli, invece, viene privato di decorazioni e parti architettoniche, riutilizzate come materiale da costruzione oppure per ottenere calce. I portici che dovevano trovarsi ai suoi lati vengono, inoltre, occupati da numerosi ambienti<sup>27</sup>.

Verso la metà del VI secolo si registra l'abbandono di al-



Fig. 3.18 - La Basilica meridionale.

Anche in questo caso, proprio come nella basilica episcopale, è possibile notare l'abside, stavolta in primo piano. La navata centrale è separata da quelle laterali da delle colonne di cui restano alcuni resti delle basi poggiate su una muratura di fondazione.

cuni settori dello spazio abitato, forse a causa di fenomeni di impaludimento nella parte meridionale della città. L'insediamento si restringe notevolmente concentrandosi sull'acropoli, intorno ad un edificio quadrangolare munito di torri (il *castrum* protobizantino) e protetto da una nuova cinta muraria. Da qui si poteva avere il controllo visivo di una vasta fascia di territorio e del mare<sup>28</sup>.

Dopo il riutilizzo, per un certo periodo, delle tombe a camera messapiche come abitazioni, dal XVI secolo l'insediamento viene gradualmente abbandonato e gli abitanti si dividono tra i vicini nuclei urbani<sup>29</sup>. «Forse in nessuna altra città costiera della Puglia la fatalità geografica ha agito sulla sua esistenza più duramente di quanto ha agito sulla città di Egnazia» scriveva A. Donvito nel 1988<sup>30</sup>. Le acque del mare Adriatico avranno, infatti, un'azione distruttrice, a cui però si aggiungerà anche la mano dell'uomo, che riutilizzerà parti dell'antica città come materiali da costruzione, lasciando che il silenzio cali su questa città per molti secoli.

### 3.5 | Conclusioni

L'ingente patrimonio di Egnazia si presenta oggi frammentario: se di alcuni edifici restano solo delle planimetrie di fondazione e pochi alzati, altri sono ancora sepolti nel terreno. Tale aspetto, tuttavia, non dovrebbe intaccare l'interesse e la curiosità nei confronti di questa città ma, al contrario, dovrebbe stimolare ancora di più una ricerca improntata agli strumenti utili per poter tramandare il suo grande valore e far comprendere i suoi contenuti, anche a chi non è un esperto di archeologia. Nel prossimo capitolo si parlerà di quanto è stato fatto per permettere la fruizione di questo sito, per promuoverlo e per comunicare la forza del suo valore e dei suoi contenuti. Si cercherà di capire anche quanto ancora si può fare, provando a porre le basi per l'impostazione di una proposta che vada in questo senso e collabori alla realizzazione di tali obiettivi.

28 Cfr. M. CAGGESE - M. CAMPESE - M. CUCCOVILLO, «La fortificazione bizantina dell'acropoli di Egnazia», in *Scienze dell'Antichità*, 19.2/3, 2013, pp. 242-245.

29 Cfr. R. CASSANO - A. CINQUEPALMI - A. COCCHIARO - G. L. MANGIERI - G. MASTROCINQUE (a cura di), *op.cit.*, 2015, p. 190-191.

30 Cfr. A. DONVITO, *op.cit.*, 1988, p. 155.

## BIBLIOGRAFIA

### Libri di testo

- G. Andreassi, *Mare d'Egnazia. Dalla preistoria ad oggi: ricerche e problemi*, Schena Editore, Fasano 1983;
- A. Donvito, *Egnazia, dalle origini alla riscoperta archeologica*, Schena Editore, Fasano 1988;
- R. Cassano, *Egnazia tardoantica: il vescovo protagonista della città*, in *Rendiconti della Pontificia Accademia Romana di Archeologia*, 81, 2008-2009, pp.15-37;
- V. Bianchi, *Viaggio tra i misteri, culti orientali e riti segreti lungo l'antica via Traiana*, Schena Editore, Fasano 2010;
- R. Cassano, A. Cinquepalmi, A. Cocchiario, G. L. Mangieri, G. Mastrocinque (a cura di), *Guida al Museo Nazionale Archeologico di Egnazia 'Giuseppe Andreassi'*, Quorum Edizioni, Bari 2015.

### Atti di convegno

- R. Cassano, G Mastrocinque, C.S. Fiorello, A. Mangiatordi, *Urbanistica, economia e società ad Egnazia tra la fine del IV e il V secolo d.C.*, in A. Colangelo, D. Pellacchia, A. Stigliano (a cura di), *Romania Gothica. Potere e politica nell'età della famiglia teodosiana (395-455). I linguaggi dell'impero, le identità dei barbari: sintesi regionali*, Atti del Convegno (Ravenna, 23-24 Settembre 2010), Ravenna 2013, pp. 267-281;
- G. Mastrocinque, *Egnazia in età romana: un approccio multidisciplinare allo studio del paesaggio rurale* in *Paesaggi mediterranei di età romana. Archeologia, tutela, comunicazione*, Atti del Convegno internazionale (Bari-Egnazia, 5-6 maggio 2016), Edipuglia, Bari 2017, pp. 223-239.

### Periodici ed editoriali

- M. Campese, M. Cuccovillo, M. Caggese, «La fortificazione bizantina dell'acropoli di Egnazia», in *Scienze dell'Antichità*, 19. 2/3, 2013, pp. 242-245.

## SITOGRAFIA

### Siti internet

- «Egnazia il parco archeologico» in *Comune.fasano.br.it*, ultima consultazione 13 dicembre 2020;  
[http://www.comune.fasano.br.it/pagina55\\_egnazia-il-parco-archeologico.html](http://www.comune.fasano.br.it/pagina55_egnazia-il-parco-archeologico.html)
- «Alla scoperta di Egnazia: i 3000 anni di storia della città semisommersa dal mare. Aprono le terme e l'acropoli» in *Famedisud.it*, 2015, ultima consultazione 13 dicembre 2020;  
<https://www.famedisud.it/alla-scoperta-di-egnazia-i-3000-anni-di-storia-della-citta-semisommersa-dal-mare-aprono-le-terme-e-lacropoli/>
- Musei.puglia.beniculturali.it*, ultima consultazione 13 dicembre 2020;  
[https://musei.puglia.beniculturali.it/musei/museo-nazionale-giuseppe-andreassi-e-parco-archeologico-di-egnazia/?fbclid=IwAR0rBvkEhZ\\_5c1f\\_pr9UvQiG\\_y7zgfxKtXeYtGebtaYYeqhISxpcszs4pv8](https://musei.puglia.beniculturali.it/musei/museo-nazionale-giuseppe-andreassi-e-parco-archeologico-di-egnazia/?fbclid=IwAR0rBvkEhZ_5c1f_pr9UvQiG_y7zgfxKtXeYtGebtaYYeqhISxpcszs4pv8)
- «Egnatia» in *Apuliandtours.eu*, ultima consultazione 13 dicembre 2020;  
<http://www.apuliandtours.eu/tours/egnatia.html>
- Musei.beniculturali.it*, ultima consultazione 14 dicembre 2020;  
<http://musei.beniculturali.it/musei?mid=5364&nome=museo-nazionale-giuseppe-andreassi-e-parco-archeologico-di-egnazia>
- R. Cassano, «La vicenda urbana di Egnazia ridisegnata dalle recenti indagini», in *Fasti Online Documents & Research*, ultima consultazione 14 dicembre 2020;  
<http://www.fastionline.org/docs/FOLDER-it-2009-161.pdf>
- «Il porto antico in dettaglio» in *Progettomusas.eu*, ultima consultazione 15 dicembre 2020.  
<https://www.progettomusas.eu/approfondimento/il-porto-antico/>

# Il Parco archeologico e il Museo

1 Cfr. V. BIANCHI, *Viaggio tra i misteri. Culti orientali e riti segreti lungo l'antica via Traiana*, Schena Editore, Fasano 2010, p. 141.

2 Molte delle informazioni riportate nell'intero capitolo sono il frutto di visite personali svolte dall'autore sul sito in questione, oltre che del dialogo con alcune figure di riferimento tra cui il Sig. M. Denticò, funzionario del museo, e l'Archeologa C. Leone, referente di NovaApulia per Egnazia.

## 4.1 | Introduzione al sito

Con oltre ventimila metri quadrati di superficie scavata, il Parco archeologico di Egnazia è il più esteso della Puglia<sup>1</sup> ed è situato in un'area extraurbana, in pieno contesto naturale all'interno del comune di Fasano, in provincia di Brindisi<sup>2</sup>.

La lontananza del sito dai centri urbani [fig. 4.1] influenza inevitabilmente vari aspetti, tra cui il *target* dei visitatori, oltre che i mezzi utilizzati per raggiungerlo. Il principale è l'automobile e, a tal proposito, il parcheggio è situato nelle immediate vicinanze dell'edificio museale. L'accesso avviene da una strada di campagna poco trafficata, parallelamente a una strada provinciale che corre lungo la costa e taglia il parco archeologico separando la città dall'acropoli e dal resto della costa. Raggiungere il sito con altri mezzi, ad esempio in bici, risulta complesso, soprattutto se si proviene da aree più lontane. Per quanto riguarda il *target*, invece, la distanza dai centri abitati ha

Fig. 4.1 - Schema della viabilità.

La mappa mostra i principali collegamenti con i centri abitati limitrofi, le distanze e i tempi di raggiungimento in auto.

Elaborazione grafica a partire da Google Maps

— Strade principali  
— Strade secondarie



■ Area di competenza del parco archeologico  
 ■ Resti archeologici  
 ■ Edifici all'interno del parco  
 ■ Viabilità esterna  
 - - - Percorso delle auto interno al parco  
 ▨ Parcheggi

Fig. 4.2 - Il parco archeologico. Esso, come si nota nell'immagine, è tagliato in tre parti da due strade: a nord una strada provinciale molto trafficata, mentre a sud una strada di campagna, la stessa da cui si accede alla sede museale.

Rilaborazione grafica Google Earth

come effetto quello di scoraggiare la fascia di pubblico formata dalle famiglie locali e fa in modo che i principali visitatori siano le scolaresche nel periodo invernale e primaverile, e i turisti non locali d'estate. Una volta acquistato il biglietto all'ingresso del museo, il visitatore è libero di scegliere se visitare prima quest'ultimo o il parco archeologico. In questa sede si procederà partendo dalla descrizione del parco in quanto rispondente all'ordine di visita seguito dall'autore.

#### 4.2 | Il parco archeologico

Le aree attualmente visitabili del parco archeologico sono i resti della città e la necropoli occidentale, nell'ordine che si preferisce. L'accesso all'acropoli, invece, è consentito solo in determinate fasce orarie poiché un addetto deve consentire l'apertura di un cancello situato oltre la strada provinciale che separa quest'area dal resto del parco.

L'area della città antica dista circa cinque minuti a piedi dall'edificio museale. Una volta effettuato il controllo biglietti, i primi resti visibili sono quelli della basilica meridionale e della basilica episcopale. Si prosegue poi con i resti di epoca romana più rilevanti (le terme, la via Traiana, la basilica civile, l'area sacra alle divinità orientali la piazza porticata, le abitazioni, etc.). Il percorso della necropoli occidentale comprende invece le varie tipologie di sepoltura (tombe a fossa, tombe a semicamera e tombe a camera).

La sequenza dei resti visitati non segue, dunque, un tema particolare o un ordine cronologico. Tale aspetto si presenta come un elemento di debolezza. Dare maggiori indicazioni sull'ordine di osservazione può rappresentare un fattore importante nella comprensione dei contenuti. Ad esempio, ci si potrebbe far ispirare da quello che un tipico visitatore di duemila anni fa avrebbe visto arrivando da fuori e percorrendo la città. In questo modo anche la sequenza degli oggetti/strutture acquisisce un senso e collabora alla comprensione dell'antica conformazione

urbana del sito.

La vastità del parco comporta numerose conseguenze. Già nel 1983, G. Andreassi scriveva che ai visitatori di Egnazia «sfugge in genere la dimensione marittima, o anche solo litoranea, dell'antico insediamento»<sup>3</sup>. All'epoca, infatti, si potevano visitare alcuni quartieri di abitazione, l'area monumentale con i resti romani e la necropoli occidentale. Tutto ciò che era situato lungo la costa restava, invece, esterno al percorso di visita. «Il mare non si erge a protagonista, pur scorgendolo con la vista e sentendone l'umidità»<sup>4</sup> continuava Andreassi. In parte anche oggi è così, e l'assenza di questo attore fondamentale negli eventi della città permane lungo la visita. Rispetto agli anni ottanta, oggi è possibile visitare l'acropoli, che è il luogo dove si percepisce maggiormente la relazione con il mare e che, allo stesso tempo, contribuisce a nascondere al resto della città. Tuttavia, come è stato detto precedentemente, per accedervi è necessario attendere una specifica fascia oraria (le 10:00 e le 12:00). Questo, unito alla fatica che si sente dopo aver osservato i resti della città, e al caldo tipico di quelle ore soprattutto in estate, contribuisce a scoraggiarne la visita. In futuro, probabilmente, per ovviare alla scomodità di dover essere accompagnati nell'attraversamento della strada provinciale, sarà necessario progettare un sovrappassaggio. In questo modo il collegamento con la costa sarà più semplice e immediato. Nell'ultimo periodo, tuttavia, si sta lavorando per evidenziare l'importanza del mare attraverso degli studi compiuti sull'acropoli che mirano all'elaborazione di esperienze laboratoriali e supporti capaci di sottolineare, in situ, alcuni aspetti chiave<sup>5</sup>. Inoltre, da qualche anno vengono effettuate visite subacquee ai resti dell'antico porto sotto la guida di istruttori esperti<sup>6</sup>, ed è in corso di allestimento una mostra più specifica su Egnazia e il suo rapporto con il mare, all'interno del seminterrato del museo. In futuro sarà quindi da capire se queste iniziative saranno capaci di riportare il mare in primo piano.

3 Cfr. G. ANDREASSI, *Mare d'Egnazia. Dalla preistoria ad oggi: ricerche e problemi*, Schena Editore, Fasano 1983, p.9.

4 *Ibidem*.

5 Cfr. <https://nextheritage.it/>

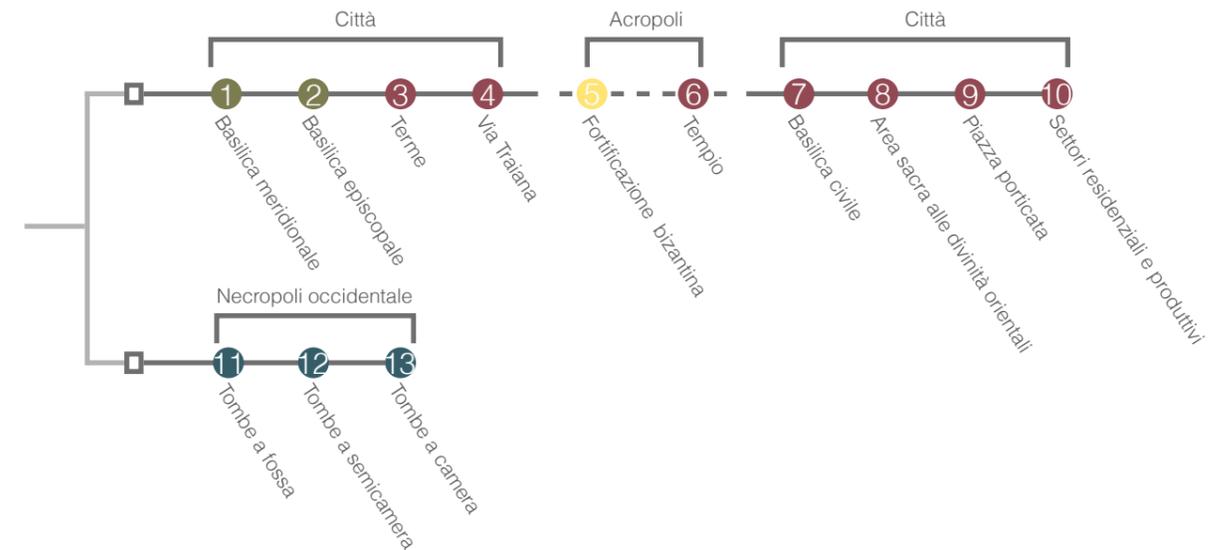
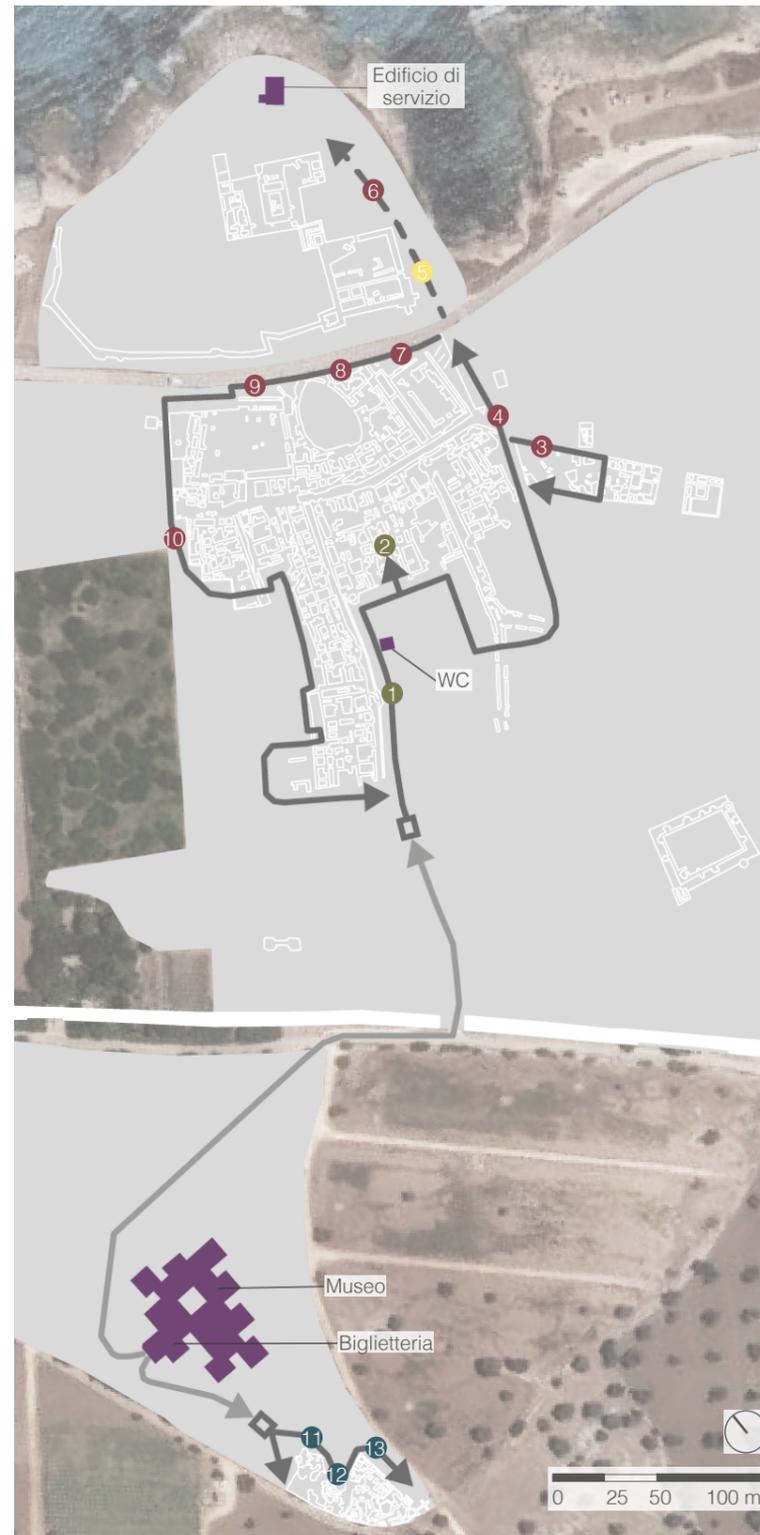
6 Si veda l'articolo «Immersioni guidate tra i resti subacquei della città romana di Egnazia», 20 luglio 2016, in *Brindisireport.it*, consultabile all'indirizzo web <https://www.brindisireport.it/cronaca/immersioni-guidate-tra-i-resti-subacquei-della-citta-romana-di-egnazia.html>

Fig. 4.2 - I percorsi attuali all'interno del parco archeologico.

Nella pagina seguente, uno schema mostra quali sono i principali resti oggetto della visita, divisi nelle due "diramazioni" e raggruppati all'interno delle macroaree (città, acropoli e necropoli occidentale)

Rielaborazione grafica Google Earth

- Area di competenza del parco archeologico
- Edifici all'interno del parco
- Percorso di collegamento
- Percorso svolto indipendentemente oppure con visita guidata
- Percorso svolto insieme a un addetto in specifiche fasce orarie e non compreso nella visita guidata
- Controllo biglietti
- Resti età messapica
- Resti età romana
- Resti età tardoantica
- Resti età medievale



Non sono state riscontrate, al contrario, delle proposte legate a un'altra importante parte dell'antico insediamento che oggi non si coglie molto: la cinta muraria. Essa, infatti, non è compresa nel percorso di visita, e data la sua vastità, dal sito non se ne comprende né la dimensione né la consistenza dei resti, se non nelle immagini generali mostrate sui pannelli del parco e del museo. È comprensibile la scelta di concentrare l'attenzione sui ruderi all'interno dell'impianto difensivo, ma una fermata in prossimità dei resti delle mura, unita a una cartellonistica di supporto, basterebbe per raggiungere questo obiettivo e non allungerebbe troppo la visita.

Aldilà di ciò che è stato escluso, un altro tema fondamentale è la fruizione dei resti inclusi nella visita, accompagnato dalla loro leggibilità. Essi, se osservati passivamente, risultano difficili da comprendere e possono confondere il visitatore, il quale resta certamente affascinato dall'enorme quantità di ciò che vede e dalla bellezza del paesaggio, ma spesso è incapace di saper "leggere" quei resti, che dall'essere i veri protagonisti della visita, finiscono in secondo piano. A tal proposito, nei prossimi paragrafi si analizzeranno la fruibilità del parco, l'efficacia o meno dei supporti comunicativi (che dovrebbero far fronte alla confusione del visitatore), i servizi e le iniziative

7 L'evocazione delle antiche vie con i sentieri contemporanei è considerato un valido sistema comunicativo, come già detto nel capitolo 2.

8 Cfr. <https://www.beniculturali.it/evento/egnazia-al-tramonto>

messe in atto per valorizzarlo e promuoverlo. Si evidenzieranno, quindi, eventuali punti di forza e di debolezza, cercando di capire come sono stati risolti alcuni problemi (se sono stati risolti) e come poter implementare l'esistente, al fine di elaborare una nuova proposta.

#### 4.2.1 L'organizzazione dei percorsi e l'allestimento del Parco

All'organizzazione dei percorsi non è associata solo la fruibilità, ma anche la comprensibilità del sito. I sentieri del Parco archeologico di Egnazia, perlopiù in sabbia e terra battuta, sono studiati in modo da circondare gli scavi e poter visitare l'intero sito nel più breve tempo possibile. Si tratta, quindi, di una soluzione che esclude la possibilità di evocare gli antichi percorsi<sup>7</sup>. In alcuni tratti, delle grate metalliche sorvolano lo scavo per avvicinarsi ad alcune aree di particolare interesse o per avere una vista d'insieme del sito. Questo avviene, ad esempio, in corrispondenza dell'area monumentale con i resti della basilica civile, dell'area sacra e della piazza porticata [fig. 4.3], o davanti ai resti della basilica episcopale.

Un problema legato alla fruizione, la cui risoluzione potrebbe certamente contribuire a rendere la visita più piacevole, è la quasi totale assenza di zone d'ombra e di sedute per brevi soste. Tale mancanza si fa sentire specialmente in estate con le alte temperature, ed è un problema facilmente risolvibile con l'aggiunta di panche in prossimità della vegetazione alta o di eventuali piccole coperture da installare.

Molte soluzioni legate alla fruizione e all'allestimento del parco hanno la caratteristica principale di essere funzionalistiche e di non sfruttare appieno altre potenzialità comunicative. Oltre a quelle già dette, è il caso anche del nuovo impianto di illuminazione [fig. 4.4], realizzato a supporto di visite notturne<sup>8</sup>. Esso contribuisce a creare un'atmosfera molto suggestiva e a guidare il visitatore nel percorso. La luce, però, non viene utilizzata come ma-



Fig. 4.3 - Percorso sopraelevato sull'area monumentale.

Il camminamento è progettato in modo da essere reversibile e non risultare invasivo per le strutture sottostanti. Esso, come si nota nella foto, in prossimità dei monumenti e delle visuali più suggestive, si allarga per ospitare dei pannelli orientati con le spiegazioni specifiche.



Fig. 4.4 - L'impianto di illuminazione.

Nell'immagine è possibile vedere la basilica civile illuminata da un apparecchio su palo a fascio largo per un'illuminazione funzionale di tipo generale. Situato a ridosso del confine con la strada provinciale, inonda di luce una parte molto ampia dell'area monumentale.

Tratto da <https://musei.puglia.beniculturali.it/eventi-musei/egnazia-al-tramonto-apertura-straordinaria-dalle-20-alle-23/>

teriale in grado di favorire, attraverso alcuni espedienti, la leggibilità dei resti<sup>9</sup>. Si sarebbero potute utilizzare, ad esempio, luci di colore diverso per identificare e rendere evidenti aree appartenenti a strutture diverse, o comunque direzionare i fasci di luce con uno scopo più legato alla riconoscibilità dei ruderi.

Un altro fattore che influenza la comprensione dei resti è costituito dai diversi trattamenti da loro subiti nel corso degli anni. Le campagne di scavo eseguite in tempi differenti hanno infatti portato a seguire diversi atteggiamenti nei confronti dei reperti, e le varie esigenze conservative hanno influito notevolmente sugli aspetti legati alla comunicazione. Ad esempio, mentre nel secolo scorso si

9 Cfr. C. AGHEMO - A. PELLEGRINO - G. PICCABLOTTO, R. TARAGLIO, *Illuminazione e controllo ambientale: problematiche e criteri di intervento* in S. CANEPA - V. MINUCCIANI - M. VAUDETTE (a cura di), *Mostrare l'archeologia. Per un manuale/atlas degli interventi di valorizzazione*, Umberto Allemandi & C., Torino 2013, pp. 86-102.

Fig. 4.5 - La copertura protettiva delle terme del foro.

Un percorso perimetrale in passerella permette di ammirare strutture e mosaici protetti dall'apposita copertura, l'unica presente nel parco archeologico. Essa consente il passaggio della luce e, come altre soluzioni del parco, segue un approccio funzionalistico, cercando di porsi in modo neutrale rispetto al paesaggio circostante.



10 Tale approccio è già stato citato nel capitolo 2 e riprende quanto detto da F. Minissi. Cfr F. MINISSI, *Museografia e siti archeologici* in B. AMENDOLA - R. CAZZELLA - L. INDRIO (a cura di), *I siti archeologici: un problema di musealizzazione all'aperto*, Atti primo seminario di studi, Roma, 25-26-27 febbraio 1988, Multigrafica editrice, Roma 1988, pp.121-124.

11 Si veda l'articolo «Archeologia, Egnazia raddoppia e stupisce: aprono terme e acropoli dell'Atlantide di Puglia», 20 maggio 2015, in *Bari.repubblica.it*, consultabile all'indirizzo web [https://bari.repubblica.it/cronaca/2015/05/20/news/archeologia\\_egnazia\\_raddoppia\\_e\\_stupisce\\_aprono\\_terme\\_e\\_acropoli-114796999/](https://bari.repubblica.it/cronaca/2015/05/20/news/archeologia_egnazia_raddoppia_e_stupisce_aprono_terme_e_acropoli-114796999/)

preferiva trasportare i reperti e le piccole parti architettoniche meglio conservate nel museo (capitelli, mosaici, sculture, etc.), dove potevano essere restaurate e integrate con un allestimento che ne evidenziava le qualità, oggi, per quanto possibile, si preferisce lasciare gli oggetti in loco per cercare di portare, in un certo senso, il museo sul sito<sup>10</sup>. È questo il caso di ciò che è avvenuto recentemente per le terme del foro. L'area è stata resa accessibile dal 2015<sup>11</sup> e contiene pavimenti musivi e resti architettonici molto ben conservati. Si è però preferito lasciarli in loco e intervenire con una copertura protettiva [fig. 4.5], al contrario di ciò che è stato fatto in passato nel resto del sito. Questa varietà di criteri messi in atto può confondere il visitatore e portarlo a pensare che determinate aree siano più importanti di altre, magari perché coperte o perché presentano più elementi al loro interno. È necessario trovare dei modi per far comprendere al visitatore che i vari trattamenti sono il frutto di epoche e atteggiamenti diversi, educandolo alla conoscenza di questi diversi approcci, ruolo che spetta probabilmente al museo, di cui si parlerà in seguito.

Attualmente, gli unici supporti comunicativi sono i pannelli con le informazioni generali posti nei pressi del museo e dei percorsi di collegamento tra le varie aree, e quelli a lettura associati a quasi tutti i principali monumenti del parco. I primi solitamente utilizzano mappe e vedute ae-

Veduta aerea con evidenziate le tre principali aree scavate del parco archeologico (acropoli, città, necropoli occidentale), identificate da tre diversi colori. Sarebbe stato utile anche individuare quella che doveva essere l'area di maggiore espansione della città e delle necropoli, per poterle mettere a confronto.



Ognuna delle tre aree identificate nella veduta principale viene qui anticipata da una coppia di fotografie: la prima è una foto generale mentre la seconda è più specifica.

ree, e servono per orientamentarsi nel parco [fig. 4.6].

I secondi, invece, presentano le informazioni più specifiche attraverso un breve testo in italiano e inglese, accompagnato da fotografie aeree, planimetrie e ricostruzioni 3D [fig. 4.7]. Ogni pannello specifico ha il titolo collocato su uno sfondo del colore che rappresenta l'epoca di appartenenza. Essi contengono anche delle foto di particolari o di reperti che sono stati trovati in prossimità del monumento ma che oggi sono conservati all'interno del museo. Questo piccolo espediente consente al visitatore di capire meglio quale doveva essere la funzione dell'edificio in questione oltre che creare un legame con ciò che è esposto nel museo, ma resta comunque difficile distinguere tra i resti sul sito i confini delle varie strutture e la loro conformazione originale. Molto spesso, infatti, le ricostruzioni virtuali sui pannelli sono difficili da confrontare con quanto resta delle antiche vestigia, sia a causa del diverso orientamento, sia perché non è possibile distinguere le parti ancora presenti sul sito dalla ricostruzione vera e propria.

Un ausilio di cui ci si può servire è il sistema di cartellini con codici QR agganciati ai mancorrenti in struttura metallica situati in prossimità dei resti. Essi, se inquadrati con il proprio smartphone dopo aver scaricato un'app, riportano a delle descrizioni audio dei monumenti<sup>12</sup>.

Fig. 4.6 - Un pannello introduttivo nei pressi del museo.

Realizzato in struttura metallica e alto circa 170 cm, è utile per orientarsi e per avere un'idea molto generale del parco archeologico ma non riporta altre informazioni connesse alle tre aree principali.

12 Si tratta di un sistema molto diffuso, certamente meno alienante rispetto alle audioguide con auricolare, che invece hanno come risultato quello di isolare il visitatore dalle altre persone, oltre che dai suoni provenienti dall'ambiente circostante.

Titolo del pannello con l'area di riferimento. Il colore rosso che fa da sfondo consente di inquadrare l'area nell'epoca romana, come è specificato anche nella striscia in basso.

Testo. Scritto in italiano e in inglese, descrive brevemente l'area riportando delle informazioni (come i riferimenti temporali) che potevano essere comunicate con espedienti grafici più immediati (ad esempio una linea del tempo). Altre informazioni sono invece già deducibili guardando la foto aerea sotto (come la descrizione delle strutture presenti nell'area).

Foto aerea con evidenziate alcune aree funzionali. La foto non è accompagnata da informazioni sull'orientamento (che è opposto rispetto a ciò che il visitatore vede), e questo rende difficile il suo confronto con i resti sul sito.



Ricostruzione 3D di una delle strutture dell'area (il tempio di Cibele). Orientata in modo opposto rispetto alla planimetria, presenta problemi di distinguibilità dei resti odierni da quelli dell'ipotetica ricostruzione.

Immagine di alcuni particolari. La prima immagine è un disegno ricostruttivo di un'iscrizione. La seconda è una foto del particolare di una parete dipinta appartenente all'ambiente con vasca: anche in questo caso è difficile riconoscere quale sia il punto preciso dove è stata scattata la foto e, inoltre, non sono presenti altre descrizioni.

Fig. 4.7 - Un pannello con informazioni specifiche.

In struttura metallica, è alto circa 75 cm e con la parte informativa inclinata di 45° e orientata verso l'area di riferimento. La foto, in particolare, si riferisce al pannello dedicato all'area sacra alle divinità orientali, una zona di particolare importanza. Dalla sua analisi emerge come sia difficoltoso il confronto fra le immagini e i resti sul sito, specialmente per un pubblico non esperto.

Foto di A. Lacirignola

#### 4.2.2 | I servizi e gli eventi

A un costo più alto di quello del biglietto semplice viene offerta anche la possibilità di effettuare delle visite guidate prenotate in anticipo che comprendono, oltre al museo, solo l'area della città e la necropoli occidentale, mentre la visita all'acropoli è accompagnata ma non guidata. Tradizionalmente la visita parte prima dal parco archeologico, per poi muoversi nel museo. La ragione di questo motivo è perché, così facendo, una volta entrato nel museo, il visitatore dovrebbe essere in grado di dare un ordine cronologico agli oggetti sparsi che sono stati

osservati nel parco, ricollegando i reperti con la loro collocazione originale.

La guida, durante la sua narrazione, si avvale dei pannelli per evidenziare degli aspetti particolari e essi sono gli unici supporti. Negli anni è stato sperimentato anche l'uso di alcuni dispositivi. Ad esempio, nel 2017, alcuni tablet venivano forniti ai visitatori e, grazie alla localizzazione delle coordinate GPS e alla realtà aumentata, avrebbero dovuto permettere di scoprire le ipotetiche ricostruzioni dei resti di Egnazia e il senso della vita quotidiana della città. Soffermandosi in diversi punti del parco, lo schermo avrebbe mostrato le visioni tridimensionali animando idealmente gli antichi resti. Questa tecnologia era stata presentata come «una fusione di antico e moderno capace di attivare un processo di diversa fruibilità, stimolando il rapporto con il sito archeologico, soprattutto da parte del pubblico più giovane»<sup>13</sup>. Nonostante i buoni propositi, la tecnologia in questo caso ha presentato dei difetti: i tablet danno problemi di lettura all'aperto, e al sole praticamente non si riusciva a vedere nulla.

Un ausilio utile, oltre che semplice da fornire, di cui si sente l'esigenza durante la visita, è certamente una mappa del sito gratuita da restituire una volta terminato il percorso. Le sole vedute aeree presenti sui pannelli, infatti, non bastano a orientarsi, data la vastità del sito, e spesso causano della confusione su quelli che sono i sentieri del parco e le antiche vie, pur essendo queste ultime ben distinguibili dalle prime una volta che si è sul sito.

Per quanto riguarda la promozione del sito, concerti e eventi di vario genere vengono organizzati nella stagione estiva in un'area del parco archeologico non troppo lontana dai resti, all'interno della cinta muraria. Si tratta di una buona occasione per avvicinare nuovi pubblici e far conoscere il luogo in questione ma, ovviamente, questo non influisce sul tema dell'apprendimento, per cui sono necessari altri tipi di intervento.

13 Si veda l'articolo «Drawing Egnazia, lo spettacolo dell'archeologia tra visioni notturne e realtà aumentata», 27 luglio 2017, in *Glitchmagazine.eu*, consultabile all'indirizzo web <http://www.glitchmagazine.eu/mete-e-itinerari/2017/07/27/drawing-egnazia-lo-spettacolo-dell'archeologia-visioni-notturne-realta-aumentata/>

14 Cfr. R. CASSANO - A. CINQUEPALMI - A. COCCHIARO - G. L. MANGIERI - G. MASTROCINQUE (a cura di), *Guida al Museo Nazionale Archeologico di Egnazia 'Giuseppe Andreassi'*, Quorum Edizioni, Bari 2015, p.12.

15 In particolare, oltre a interventi di manutenzione, è previsto, nei prossimi anni, lo spostamento del bookshop e della biglietteria in un altro edificio più piccolo situato a nord-est rispetto all'attuale edificio museale, e la realizzazione di un piccolo orto botanico situato in prossimità del parcheggio.

### 4.3 | Il museo

Il Museo Nazionale Archeologico di Egnazia è stato costruito fra il 1971 e 1975 su progetto di Francesco Pulinas e racconta la storia dell'insediamento rivelata dagli scavi avviati nel 1912. Il museo costituisce un punto di riferimento per la conoscenza archeologica del territorio in cui è inserito, oltre che polo di attrazione per il turismo culturale. Sede operativa della soprintendenza per i beni archeologici della Puglia per la Provincia di Brindisi dal 1978, il Museo ha ospitato nel corso del tempo numerose mostre archeologiche.

Il 15 luglio 2013 il Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo ha decretato l'intitolazione del museo a Giuseppe Andreassi, direttore del museo e dell'area archeologica dal 1976 al 1985 e Soprintendente per i beni archeologici della Puglia dal 1990 al 2009<sup>14</sup>.

Nel corso degli anni ci sono stati molti riallestimenti. Piccoli aggiornamenti, infatti, sono molto frequenti dato che le campagne di scavo proseguono tuttora. L'ultimo è stato inaugurato a settembre 2020 nell'ambito di un insieme di interventi, ancora in corso, rivolti all'intero parco<sup>15</sup>.

Situato all'esterno della cinta muraria della città, è localmente noto come "Antiquarium tra gli ulivi": risulta, infatti, inserito nel paesaggio rurale pianeggiante costellato da

Fig. 4.8 - L'edificio museale. L'accesso è situato direttamente in prossimità del parcheggio e avviene da due ampi scaloni oppure da una lunga rampa laterale (a sinistra nella foto). Entrambi conducono a uno spazio coperto provvisto di alcune sedute.

Tratto da <https://www.progettomusas.eu/scheda/museo-archeologico-di-egnazia/>

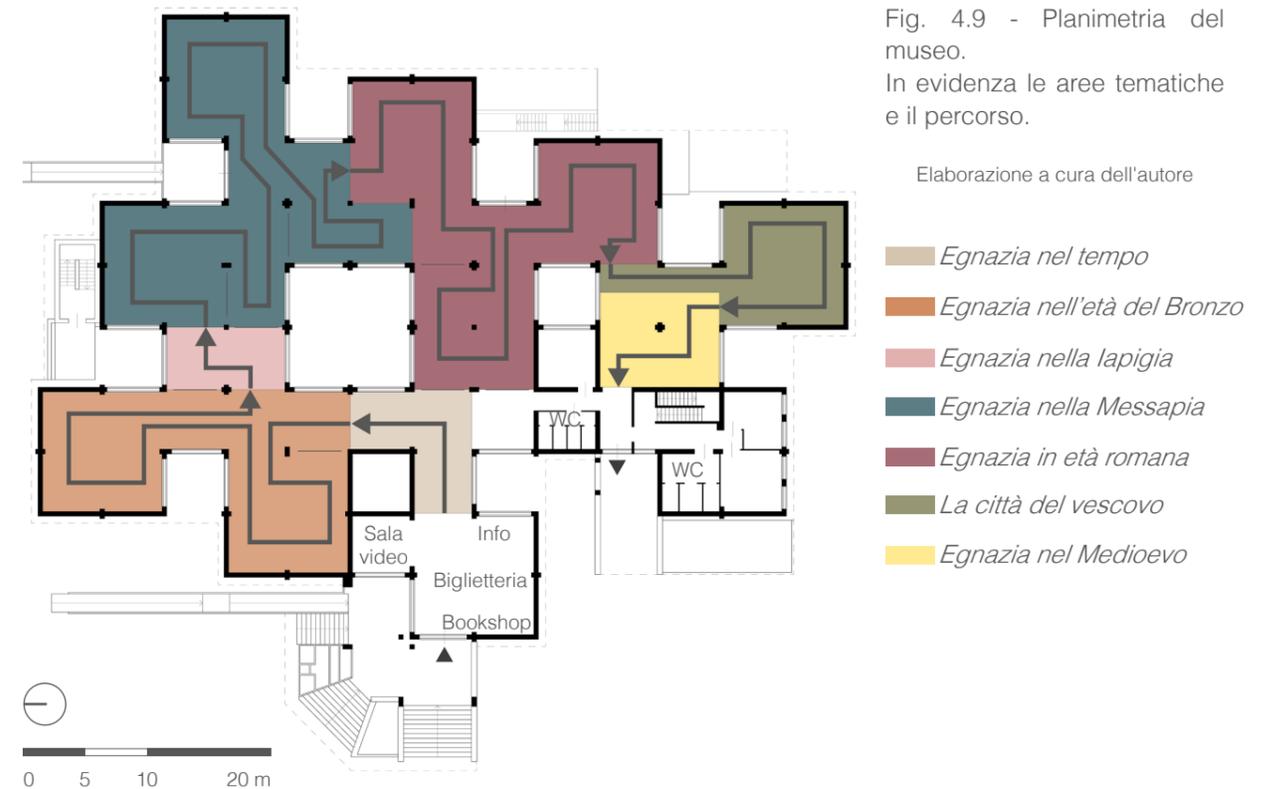


Fig. 4.9 - Planimetria del museo. In evidenza le aree tematiche e il percorso.

Elaborazione a cura dell'autore

ulivi secolari tipico della zona. Caratteristiche dell'edificio sono le geometrie squadrate e il colore bianco che fanno di esso un'architettura sobria ma comunque non mimetica [fig. 4.8].

Una volta entrato, il primo ambiente che il visitatore incontra è la biglietteria, dove è presente un bancone con sopra esposti brochure e gadget di vario tipo. Sempre qui, vi è anche un piccolo bookshop (fornito con guide del sito e libri che trattano temi legati all'archeologia, con alcuni prodotti pensati per i bambini), dei distributori automatici di merendine e bevande e un secondo bancone informativo.

I resti di un capitello ionico appoggiato su un basamento metallico, corredato da una piccola descrizione, e uno schermo a muro che riproduce delle attività di scavo sono gli elementi che, in un certo senso, anticipano e introducono quello che si andrà a vedere nell'esposizione.

Un servizio che è attualmente assente, ma che sarebbe utile comprendere nella ridefinizione degli spazi già in atto, è un guardaroba o deposito bagagli per lasciare i propri effetti personali, in quanto, tra museo e parco, la visita potrebbe durare anche mezza giornata e portare con sé zaini e borse risulta un elemento di scomodità.

Dopo aver acquistato il biglietto, il visitatore ha la possibilità di entrare nella sala video/conferenze [fig. 4.10], dove vengono proiettati spezzoni di video e fermi-immagine accompagnati da una voce narrante e da sottotitoli. Qui vengono mostrate delle ricostruzioni virtuali dei monumenti. Non è questo l'unico momento in cui si ricorre a questo espediente comunicativo, come si vedrà in seguito. In molti casi si tratta di immagini ben fatte, che affasciano il visitatore ma che risultano comunque difficili da associare ai ruderi odierni osservati in precedenza (o ancora da osservare), proprio come avviene con le ricostruzioni sui pannelli del parco. Inoltre, anche in questo caso, le immagini raramente consentono di capire quali siano le parti presenti ancora oggi sul sito e quali invece costituiscono l'ipotetica ricostruzione. La realtà virtuale resta comunque utile nel momento in cui vengono mostrate le ricostruzioni di alcune aree difficilmente raggiungibili da tutti, come le tombe a camera.

Dopo questa introduzione ormai tipica di molti musei, la visita prosegue con l'esposizione vera e propria dei reperti originali che negli anni sono stati prelevati dallo scavo. I 1200 metri quadri di superficie espositiva si articolano in tredici spazi divisi in sette sezioni: *Egnazia nel tempo*; *Egnazia nell'età del Bronzo*; *Egnazia nella lapigia*; *Egnazia nella Messapia*; *Egnazia in età romana*; *La città del vescovo*; *Egnazia nel Medioevo*. Tali sezioni, a parte la prima, seguono un ordine cronologico, il quale costituisce una prima suddivisione schematica dell'esposizione e appare giustificato dalla grande varietà di reperti diversi tra loro, appartenenti a epoche spalmate in un arco temporale molto ampio. Ogni sezione si concentra poi su temi e aspetti diversi, rompendo al suo interno l'ordina-



mento cronologico.

Il percorso è obbligato: non è possibile andare in una sezione senza aver visitato la precedente. All'interno delle singole sezioni, invece, è lasciata molta libertà di movimento e il visitatore ha il controllo su ciò che vuole approfondire.

Il percorso risulta abbastanza articolato, mai lineare. A questo si contrappone l'immagine complessivamente omogenea e monotona degli ambienti, rotta proprio dalla varietà di oggetti esposti e da alcune superfici colorate, che danno un tocco di vivacità<sup>16</sup>.

L'illuminazione all'interno delle sale è di tipo artificiale. A tal proposito, le grandi vetrate che caratterizzano l'edificio sono schermate con tende bianche. L'atmosfera risulta comunque molto luminosa anche grazie alla colorazione chiara della maggior parte delle superfici: la pavimentazione è realizzata in pietra con finitura lucida, il soffitto è bianco mentre le superfici verticali sono perlopiù grigie.

Data la ricchezza e la varietà delle opere esposte, sono presenti molti tipi espositivi principalmente delle categorie del protetto e dell'appoggiato. La tipologia che si ri-

Fig. 4.10 - Sala video/conferenze.

Il visitatore ha la possibilità di sedersi su dei cubi disposti in modo causale per osservare alcuni video e immagini di ricostruzioni virtuali accompagnati da una voce narrante. Nella foto si nota una ipotetica sezione delle terme del foro, difficilmente confrontabile con i resti odierni. Si sarebbero potuti utilizzare espedienti grafici per favorire la distinzione delle parti presenti ancora oggi dalla ricostruzione vera e propria.

16 Si tratta di un'aggiunta recente che caratterizza il nuovo riallestimento: ogni sezione, e quindi ogni epoca, viene associata a un colore diverso che si ritrova su alcune delle superfici verticali e sui pannelli. Gli stessi colori sono riportati sui pannelli con le informazioni specifiche nel parco archeologico.

Teca contenente alcuni resti di sculture ritrovate nell'area sacra alle divinità orientali. La presentazione si avvale di un microallestimento con piccoli basamenti. A ogni reperto è associato un numerino e un cartellino con informazioni relative al materiale, epoca storica, funzione o collocazione. Il visitatore difficilmente legge tali informazioni, privando quindi gli oggetti di una contestualizzazione più immediata.



Pannelli sui lati ciechi della vetrina. Quello accanto alla teca contiene un lungo testo con la storia della scultura di Attis e la sua rappresentazione. Nella parte in basso sono riportate le stesse immagini presenti nel pannello del parco archeologico dedicato all'area sacra. Se da un lato questo è un modo per creare un collegamento tra sito e museo, dall'altro non vi è alcun approfondimento al riguardo, rendendo "povero" questo legame. Il pannello a lato contiene un altro testo con delle informazioni sul sacello di Attis e il suo culto. Oltre ad essere anch'esso troppo lungo, contiene molti termini specifici poco adatti a un pubblico non esperto. In basso è presente un particolare di una patera relativa al culto di Attis conservata a Milano, ma che non è legata in alcun modo a Egnazia, e questo confonde il visitatore.

Fig. 4.11 - Vetrina verticale. La teca di questa vetrina ospita alcuni resti di sculture ritrovate nell'area sacra alle divinità orientali, più in particolare nel sacello di Attis. Su due lati ciechi si trovano, invece, i pannelli con alcune informazioni specifiche: dall'analisi si evince come ci siano problemi a legare quanto esposto e descritto in questa vetrina con quello che si vede sul sito.

pete maggiormente è quella della vetrina verticale con basamento, teca e cappello [fig. 4.11] realizzata in materiale metallico e vetro. Solitamente gli espositori sono posizionati al centro delle sale, in modo che il visitatore possa girarci attorno. Alcune vetrine sono illuminate dall'interno, quasi sempre dall'alto, e ciò riduce i fenomeni di riflessione e le ombre portate nel microallestimento, quasi mai presenti. Gli oggetti all'interno delle vetrine nella maggior parte dei casi sono multipli e organizzati con un microallestimento che si avvale anche di piani orizzontali (i quali, quasi sempre, permettono la fruizione visiva degli oggetti custoditi in rapporto all'altezza dei bambini e dei visitatori su sedia a ruote) e piccoli basamenti, ma sono presenti anche oggetti singoli. I pannelli hanno più collocazioni e sono molto diversificati nei contenuti. Quelli con le informazioni generali sono situati sulle pareti [fig. 4.12] oppure isolati con struttura

Testo. Scritto in bianco su sfondo scuro (escludendo una citazione da un libro storico in arancione), descrive la storia della dea Cibele e la sua iconografia.

Foto con scultura della dea Cibele. Essa ritrae una fontana dedicata alla dea, la quale però è situata a Madrid e non appartiene all'insieme di sculture ritrovate a Egnazia. Il fatto che occupi una posizione di rilievo nel pannello e che si situi tra due planimetrie della città manda in confusione il visitatore che difficilmente coglie questo aspetto. Ciò contribuisce anche a togliere attenzione ai reperti mostrati nelle vetrine.



Planimetrie. L'area sacra viene identificata nel sito tramite due planimetrie, pur non presentando ulteriori informazioni sulle strutture all'interno del perimetro evidenziato.

Linea del tempo. Essa presenta i nomi di alcuni imperatori e i secoli associati al loro governo, apparendo scollegata da quanto è situato sopra.

metallica, utilizzati anche per contribuire alla distribuzione spaziale. Quelli con le informazioni più specifiche sono invece situati sui lati ciechi delle vetrine. Mappe tematiche, fotografie, tabelle, disegni che riproducono scene di vita quotidiana e ricostruzioni virtuali abbondano, consentendo al visitatore di approfondire molti aspetti diversi. Tutti seguono uno stile grafico simile che si ripete anche nel parco. Alcuni pannelli sono anche utilizzati per citare e riprodurre opere provenienti dagli scavi di Egnazia ma che ora sono conservati in altri musei<sup>17</sup>. La mancanza molto frequente di testi in inglese, al contrario di quello che avviene nel parco, rende difficile la comprensione dei contenuti da parte di un pubblico straniero, molto consistente soprattutto nella stagione estiva. Non mancano all'interno degli spazi espositivi delle sedute per eventuali soste o momenti di riposo dei visitatori, le quali però sono disposte in modo casuale, non in funzione dell'esposizione o per favorire la concentrazione e l'osservazione di alcuni oggetti in particolare. Tutti i dislivelli, inoltre, sono superati tramite delle rampe, rendendo in tal modo gli ambienti accessibili.

Fig. 4.12 - Pannello verticale appeso al muro. In particolare esso è situato all'interno di una sala dedicata all'epoca romana e al culto delle divinità orientali. Dall'analisi emerge come il pannello contribuisca in parte a contestualizzare i reperti esposti nella vetrina ma come sia complesso trovare un legame tra gli elementi grafici al suo interno.

17 Ad esempio degli affreschi staccati da un ipogeo e ora situati al Museo Archeologico di Napoli.

### 4.3.1 | Le sezioni

La prima sezione è dedicata all'ultimo secolo di scavi e contiene piccoli approfondimenti sulle ricerche subacquee, sui personaggi che si sono occupati di esplorare il sito e sulle tecniche di scavo. Per esporre questi temi vengono utilizzati dei pannelli che riproducono mappe, disegni, fotografie storiche e attuali, corredati da testi sintetici ma esaustivi. Il visitatore, in questo modo, è portato a farsi un'idea della consistenza e dell'importanza delle ricerche archeologiche che hanno caratterizzato, e che caratterizzano ancora oggi, Egnazia. Sarebbe qui utile aggiungere anche un cenno ai diversi atteggiamenti tenuti nei confronti dei resti in loco nel corso degli anni, in modo che il visitatore sia poi in grado di capire perché alcune aree del parco sono protette con una copertura o contengono più elementi architettonici.

A questo punto si passa alla seconda sezione, quella dedicata all'età del Bronzo. I reperti esposti sono per lo più piccoli frammenti di oggetti e utensili che abbondano nelle teche delle vetrine, accompagnati da numerini e cartellini con didascalie brevi. Questi ultimi presentano lunghi elenchi che difficilmente il visitatore legge o approfondisce. Nella maggior parte dei casi, purtroppo, i reperti risultano contestualizzati solo in alcuni pannelli collocati sui muri, in una posizione lontana dagli oggetti esposti, e quest'aspetto contribuisce a renderli poco "parlanti". Un tentativo di contestualizzazione ben riuscito si ha in una ricostruzione dedicata alle attività domestiche, dove i reperti sono inseriti in una sorta di scena accompagnata, sullo sfondo, da disegni che riproducono momenti di vita quotidiana in cui è previsto l'uso degli oggetti esposti [fig. 4.13]. All'interno di quest'area tematica è situato anche un tavolo interattivo [fig. 4.14]. Il visitatore può selezionare una particolare epoca su una linea del tempo e osservare il cambiamento della conformazione urbana. Alla mappa sono poi associati disegni e ricostruzioni 3D, ma anche questa volta, esse risultano difficili da



Fig. 4.13 - Ricostruzione di uno spazio domestico.

I reperti sono originali mentre la loro collocazione nella scena è inventata. La ricostruzione grafica sullo sfondo aiuta a identificare immediatamente la funzione degli oggetti esposti, risultando particolarmente efficace dal punto di vista comunicativo. Ai lati, i testi con gli approfondimenti sulla preparazione e cottura del cibo e sulla conservazione dei cereali sono accompagnati dalle foto dei reperti.

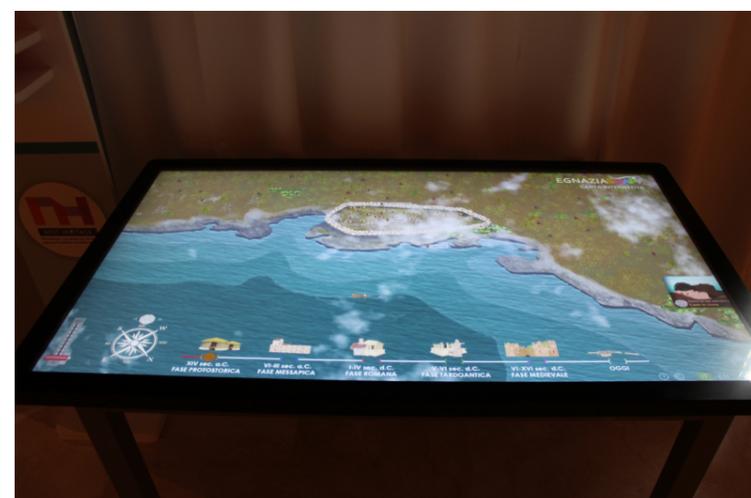


Fig. 4.14 - Tavolo interattivo situato nella sezione dell'età del Bronzo.

L'altezza e la profondità del dispositivo permettono la fruizione dei contenuti anche ai bambini e ai visitatori su sedia a ruote. Ovviamente in caso di visite in gruppi numerosi, come ad esempio le scolaresche, il suo utilizzo risulta particolarmente difficile.

confrontare con i resti.

La sezione dedicata alla lapigia è la più breve ed è strutturata in modo simile a quella precedente, con vetrine verticali molto ricche di oggetti avulsi dal loro contesto e alcune stele allestite in modo da simulare delle sepolture con dietro una ricostruzione grafica rappresentate un rito funerario. Anche questo costituisce un tentativo di contestualizzazione ben riuscito. Il visitatore, infatti, riesce a cogliere immediatamente la storia dietro l'oggetto.

Con la sezione dedicata alla Messapia gli oggetti espo-

sti sembrano diventare più significativi oltre che meglio conservati, seppure allestiti nello stesso modo rispetto ai precedenti. Si tratta per la maggior parte di elementi di corredo prelevati dalle necropoli tra cui molti vasi e trozzelle, accompagnati dai pannelli che identificano la loro collocazione originale nel parco archeologico con foto e disegni.

La sezione sull'epoca romana rappresenta probabilmente il punto di massima attenzione del visitatore. Questo non tanto grazie all'allestimento (che comunque vede allargare il ventaglio di strategie espositive, ad esempio ricorrendo a un ologramma [fig. 4.15]), ma soprattutto grazie ai reperti esposti, che sembrano essere più selezionati e con una figuratività maggiore. Sculture ben conservate - tra cui il volto del dio Attis, scultura ritrovata

Fig. 4.15 - Ologramma nella sezione romana.

In basso un frammento di mosaico ritraente il gruppo delle tre grazie esposto su una pedana circolare, mentre in alto un ologramma animato con la sua ricostruzione. In questo caso una tecnica espositiva innovativa è utilizzata per spiegare l'oggetto esposto. La tecnologia è qui uno strumento e non l'obiettivo, e questo costituisce un aspetto positivo. Accanto (non visibile nella foto) diverse immagini della storia dell'arte che rappresentano le tre grazie aiutano il visitatore a comprendere il metodo che è stato utilizzato nella ricostruzione dell'opera.



nell'area sacra alle divinità orientali e simbolo del museo - mosaici e frammenti architettonici contenenti complesse decorazioni in ottimo stato sono, infatti, tra i resti più significativi. La maggior parte di loro viene contestualizzata all'interno dei pannelli situati a ridosso delle vetrine oppure sui muri attraverso foto, mappe e disegni di vario tipo. La penultima sezione è dedicata al periodo in cui la città è retta dal vescovo, ovvero l'età tardoantica. Le strategie espositive restano le stesse, e anche la tipologia di reperti non cambia. Particolare attenzione meritano alcuni mosaici pavimentali di cui è indicata la collocazione originale in una veduta aerea situata su un pannello.

Lo stesso discorso vale anche per l'ultima sezione, quella sul Medioevo, dove, oltre all'ennesima vetrina verticale colma di oggetti, è presente la ricostruzione di una parte di terreno accompagnata da un piccolo cartellino esplicativo.

L'esposizione non comprende, quindi, momenti di climax o una chiusura ad effetto. Al massimo, è il visitatore che può risultare affascinato o meno da alcuni reperti più significativi. Dove essi sembrano "parlare" di meno, infatti, non vi è una risposta con una maggiore contestualizzazione, se non in alcuni momenti.

In conclusione, pur non riuscendo sempre a trovare un collegamento tra i reperti e il sito, il visitatore si fa un'idea abbastanza chiara della cronologia degli eventi e dell'evoluzione delle principali pratiche tipiche della vita quotidiana di Egnazia.

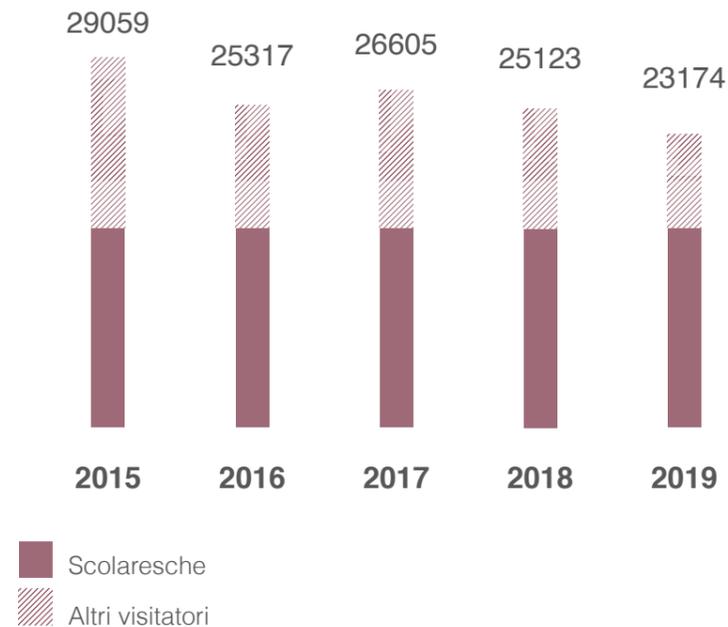
#### 4.4 | Dati sulle visite e osservazioni

I dati sui visitatori annui mostrano come nonostante gli interventi e le iniziative proposte negli ultimi anni (tra cui l'apertura di nuove aree del parco, gli investimenti fatti nella tecnologia e gli eventi musicali), ci sia stato un progressivo calo delle visite [fig. 4.17]. Tali informazioni dimostrano come sia complesso tenere alto l'interesse verso un luogo del genere, aspetto che contribuisce at-

Fig. 4.17 - Dati sui visitatori per anno.

Il grafico mostra come negli ultimi anni ci sia stato un progressivo calo di visite. Solo nel 2017 sembra esserci stato un lieve aumento, probabilmente grazie agli investimenti nella tecnologia che però, come si evince dai dati degli anni seguenti, hanno portato a un aumento immediato che non ha mostrato continuità nel tempo. Occorre probabilmente investire in interventi che portino a risultati stabili nel tempo, ad esempio intervenendo sulla fascia dei bambini, strategica per il sito in questione grazie alle molte scolaresche che lo visitano durante l'anno.

Elaborazione a cura dell'autore.  
Dati tratti da <https://ricerca.repubblica.it>; <https://corriere.delmezzogiorno.corriere.it/bari>; <https://www.ansa.it/puglia/notizie> e <https://www.coratovi-va.it/notizie>.



tivamente alla trasmissione del valore del suo patrimonio. Si rendono dunque necessari degli interventi che mirino a instaurare un legame emotivo con esso in modo da tenere costante nel tempo la curiosità e l'interesse. Probabilmente per raggiungere questo obiettivo la strategia migliore è quella di agire su un pubblico giovane. L'esperienza soddisfacente di un bambino in un museo può essere infatti fondamentale nella formazione di un futuro adulto fruitore del patrimonio culturale, e soprattutto consapevole del suo valore, in vista della sua conservazione e trasmissione<sup>18</sup>. Il linguaggio utilizzato nei pannelli e negli altri supporti comunicativi situati nel parco e nel museo si adatta poco a questa fascia di pubblico, per cui sono necessari interventi specifici.

A questa riflessione se ne aggiunge un'altra legata all'apprendimento: conclusa la visita al parco archeologico e al museo di Egnazia, il visitatore è in grado di collocare gli edifici/strutture nel tempo, ma la loro leggibilità risulta comunque poco facilitata. Quest'aspetto non è di poco conto in quanto proprio quei resti dovrebbero essere i veri protagonisti. Le immagini con le ricostruzioni, sia quelle presenti sui pannelli del parco, sia quelle situate

all'interno del museo, a tal proposito, risultano difficili da confrontare con ciò che si vede sul sito e lasciano adito a tante interpretazioni.

A una maggiore attenzione verso il pubblico dei più piccoli vanno quindi aggiunti degli strumenti in grado di stimolare una corretta lettura dei resti e evidenziare in modo immediato le relazioni tra essi e l'ipotetica conformazione originale. Strumenti che siano in grado di comunicare delle informazioni mirate evitando incomprensioni.

#### 4.5 | L'offerta didattica

Come detto in precedenza, quella dei bambini rappresenta una fascia strategica, ed è per questo motivo che si analizzerà l'offerta didattica del Parco archeologico e Museo di Egnazia con l'obiettivo di intervenire all'interno del quadro di attività svolte dai più piccoli, in modo da stimolare maggiormente il loro interesse.

La didattica museale, come anche i servizi di accoglienza ai visitatori, attualmente è gestita da una società concessionaria del Ministero per i Beni e le Attività Culturali (Nova Apulia) che offre i propri servizi anche in altri luoghi della cultura in Puglia, come ad esempio Castel del Monte, il Castello Svevo di Bari e il Museo Nazionale Archeologico di Taranto (MARTA)<sup>19</sup>.

L'offerta didattica è divisa per età scolare (scuola dell'infanzia, scuola primaria, scuola secondaria) e comprende «attività mirate all'acquisizione delle competenze previste dal curriculum della scuola di base: attività di studio e discussione, laboratori manuali e creativi, giochi di esplorazione e scoperta, visite animate, interattive e drammatizzate e lezioni di orientamento alle visite guidate concordate con gli insegnanti»<sup>20</sup>. Le classi che visitano con più frequenza il Parco archeologico e Museo di Egnazia sono quelle di scuola primaria. Sono previste delle lezioni introduttive a scuola, in modo da acquisire alcuni concetti fondamentali che saranno poi utili nella visita. Durante l'uscita di istruzione al parco archeologico e al museo,

18 Si veda quanto detto nel capitolo 1 sugli effetti delle esperienze soddisfacenti nei musei da parte dei bambini.

19 Cfr. <http://www.novaapulia.it/>

20 *Ibidem*.

21 Anche in questo caso, si veda quanto detto nel capitolo 1.

solitamente, due operatori si dividono le classi: al mattino si visitano il parco e il museo, mentre al pomeriggio ci si dedica ai laboratori, o viceversa a seconda del turno. Si parte solitamente dalla visita alla città, per poi recarsi nel museo.

L'itinerario è lo stesso che effettuano gli adulti (se non si opta per delle visite tematiche legate ad alcuni particolari laboratori), semplicemente l'operatore utilizza un linguaggio più adatto ai bambini e si concentra maggiormente sui temi associati al programma scolastico ministeriale di riferimento, come ad esempio l'epoca romana per le classi di quinta elementare. Durante la visita al parco vengono enfatizzati alcuni aspetti in base al livello di competenza: se si parla della via Traiana come la strada più importante di Egnazia, per esempio, l'operatore cercherà di improntare la "lezione" sul confronto con ciò che solitamente si trova in una via centrale di un'attuale città, in modo da ricollegarsi con ciò che è già familiare ai ragazzi, aspetto molto importante in quanto il confronto con ciò che è già conosciuto aiuta a comprendere il nuovo<sup>21</sup>. Per questo, la guida si avvale anche dei pannelli e dei disegni presenti su essi.

I laboratori, invece, vengono svolti in un'aula didattica presente nel seminterrato del museo. Quest'ultima rimanda comunque a un contesto scolastico, e dunque non contribuisce a rendere l'uscita di istruzione un evento particolarmente diverso come lo è, invece, il contatto con le opere originali, se ben gestito.

Le attività svolte [fig. 4.18] sono ovviamente legate alle strutture e agli oggetti di cui si è avuta la possibilità di fare esperienza durante la visita, soprattutto i reperti del museo. Per gli studenti della scuola primaria, ad esempio, alcuni laboratori comprendono la realizzazione di un piccolo mosaico che possono poi portare via per ricordo dell'esperienza, la sperimentazione di alcune tecniche di pittura, dei giochi a quiz, la manipolazione dell'argilla e l'allestimento di una vetrina di carta. Si tratta di attività consolidate e molto frequenti all'interno dei musei arche-

ATTIVITÀ	DESCRIZIONE	PARTECIPANTI	DURATA
Decorlab	Visita tematica sulla ceramica presente nelle collezioni del museo e sperimentazione di alcune tecniche di pittura su un piccolo vaso	Minimo 20	2,5 ore
La tecnica del mosaico	Visita tematica sulla casa romana e realizzazione di un piccolo mosaico	Da 20 a 28	2,5 ore
Dalla terra alla vetrina	Osservazione delle caratteristiche di alcuni reperti (colore, consistenza, forma, decorazioni, funzione) e ricostruzione della storia del sito e della comunità	Da 20 a 28	4 ore
Illo tempore. L'identiquiz archeologico	Gioco a quiz sul riconoscimento degli oggetti/strutture visitate	Da 20 a 28	3 ore
Dalla terra al vaso	Visita tematica sulla produzione vascolare in ceramica e attività di manipolazione dell'argilla	Minimo 20	3 ore
La storia a colori: la tecnica dell'affresco	Visita alla necropoli e al museo e approfondimento sulla pittura parietale in epoca messapica e romana con realizzazione di un piccolo affresco	Da 20 a 28	3 ore
Il museo in scatola	Allestimento di una vetrina di carta	Da 20 a 28	2,5 ore
Suoniamo con Attis	Riproduzione degli strumenti musicali rappresentati sul basamento rinvenuto nel sacello delle divinità orientali, legati al culto di Attis e Cibele	Non specificato	3 ore
Giochiamo con Demetra	Visita al museo e laboratorio finalizzato alla riproduzione di uno dei simboli del culto della dea, un salvadanaio a forma di maialino.	Non specificato	3 ore
Su la maschera!	Visita guidata sugli usi e funzioni della maschera nell'antichità e realizzazione di una maschera in argilla.	Non specificato	4 ore

Fig. 4.18 - Le attività didattiche rivolte agli studenti della scuola primaria.

La tabella mostra le principali attività offerte agli studenti di scuola primaria. Come si evince, la maggioranza delle attività è legata ai reperti esposti nel museo, mentre non sono presenti proposte con lo scopo di favorire una maggior comprensione dei ruderi all'interno del parco archeologico (a parte dei giochi a quiz).

Elaborazione a cura dell'autore. Informazioni tratte da <https://view.joomag.com/nova-apulia-catalogo-2018-2019-nova-apulia-catalogo>

ologici. Non sono presenti, invece, molte proposte che aiutino i bambini a interpretare e comprendere meglio i resti archeologici situati nel parco, lasciando nuovamente che essi passino in secondo piano.

Per fare in modo che si colga il senso della visita di un sito archeologico, e che i bambini siano stimolati a tornare da grandi e diffondere il valore di tale patrimonio (oltre che visitare altri siti simili magari con i loro amici o la famiglia, costituendo così un pubblico potenziale), è importante che essi siano educati a comprendere tali resti, magari con espedienti che consentano loro di confrontarli con un'ipotetica ricostruzione.

## BIBLIOGRAFIA

### Libri di testo

- G. Andreassi, *Mare d'Egnazia. Dalla preistoria ad oggi: ricerche e problemi*, Schena Editore, Fasano 1983;
- B. Amendola, R. Cazzella, L. Indrio (a cura di), *I siti archeologici: un problema di musealizzazione all'aperto*, Atti primo seminario di studi, Roma, 25-26-27 febbraio 1988, Multigrafica editrice, Roma 1988;
- V. Bianchi, *Viaggio tra i misteri, culti orientali e riti segreti lungo l'antica via Traiana*, Schena Editore, Fasano 2010;
- S. Canepa, V. Minucciani, M. Vaudetti (a cura di), *Mostrare l'archeologia. Per un manuale/atlas degli interventi di valorizzazione*, Umberto Allemandi & C., Torino 2013;
- R. Cassano, A. Cinquepalmi, A. Cocchiari, G. L. Mangieri, G. Mastrocinque (a cura di), *Guida al Museo Nazionale Archeologico di Egnazia 'Giuseppe Andreassi'*, Quorum Edizioni, Bari 2015.

## SITOGRAFIA

«Egnazia il parco archeologico» in *Comune.fasano.br.it*, ultima consultazione 13 dicembre 2020;

[http://www.comune.fasano.br.it/pagina55\\_egnazia-il-parco-archeologico.html](http://www.comune.fasano.br.it/pagina55_egnazia-il-parco-archeologico.html)

*Musei.beniculturali.it*, ultima consultazione 14 dicembre 2020;

<http://musei.beniculturali.it/musei?mid=5364&nome=museo-nazionale-giuseppe-andreassi-e-parco-archeologico-di-egnazia>

«Archeologia, Egnazia raddoppia e stupisce: aprono terme e acropoli dell'Atlantide di Puglia» in *Bari.repubblica.it*, 20 maggio 2015, ultima consultazione 21 dicembre 2020;

[https://bari.repubblica.it/cronaca/2015/05/20/news/archeologia\\_egnazia\\_raddoppia\\_e\\_stupisce\\_aprono\\_terme\\_e\\_acropoli-114796999/](https://bari.repubblica.it/cronaca/2015/05/20/news/archeologia_egnazia_raddoppia_e_stupisce_aprono_terme_e_acropoli-114796999/)

*Nextheritage.it*, ultima consultazione 21 dicembre 2020;

<https://nextheritage.it/>

«Immersioni guidate tra i resti subacquei della città romana di Egnazia» in *Brindisireport.it*, 20 luglio 2016, ultima consultazione 21 dicembre 2020;

<https://www.brindisireport.it/cronaca/immersioni-guidate-tra-i-resti-subacquei-della-citta-romana-di-egnazia.html>

«Museo nazionale "Giuseppe Andreassi" e parco archeologico di Egnazia» in *Progettomusas.eu*, ultima consultazione 21 dicembre 2020;

<https://www.progettomusas.eu/scheda/museo-archeologico-di-egnazia/>

«Drawing Egnazia, lo spettacolo dell'archeologia tra visioni notturne e realtà aumentata» in *Glitchmagazine.eu*, 27 luglio 2017, ultima consultazione 22 dicembre 2020;

<http://www.glitchmagazine.eu/mete-e-itinerari/2017/07/27/drawing-egnazia-lo-spettacolo-dellarcheologia-visioni-notturne-realta-aumentata/>

*novaapulia.it*, ultima consultazione 22 dicembre 2020;

<http://www.novaapulia.it/>

«Egnazia hi-tech» in *Ricerca.repubblica.it*, 21 giugno 2017, ultima consultazione 23 dicembre 2020;

<https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2017/06/21/egnazia-hi-techBari15.html>

«Musei, record di visitatori nel 2017 quasi 750 mila, il 19,48% in più» in *corrieredelmezzogiorno.corriere.it*, 8 gennaio 2018, ultima consultazione 23 dicembre 2020;

[https://corrieredelmezzogiorno.corriere.it/bari/arte\\_e\\_cultura/18\\_gennaio\\_08/musei-record-visitatori-2016-quasi-750-mila-1948percento-piu-4a48e196-f49e-11e7-b2cd-4c55db68d052.shtml](https://corrieredelmezzogiorno.corriere.it/bari/arte_e_cultura/18_gennaio_08/musei-record-visitatori-2016-quasi-750-mila-1948percento-piu-4a48e196-f49e-11e7-b2cd-4c55db68d052.shtml)

«Musei Puglia, quasi 750mila visitatori» in *Ansa.it*, 8 gennaio 2018, ultima consultazione 23 dicembre 2020;

[https://www.ansa.it/puglia/notizie/2018/01/08/musei-puglia-quasi-750mila-visitatori\\_b103564b-aff1-470a-b3ea-37624134ff7f.html](https://www.ansa.it/puglia/notizie/2018/01/08/musei-puglia-quasi-750mila-visitatori_b103564b-aff1-470a-b3ea-37624134ff7f.html)

«Musei, visitatori in crescita nei siti di Puglia» in *Coratoviva.it*, 2 febbraio 2020, ultima consultazione 23 dicembre 2020;

<https://www.coratoviva.it/notizie/musei-visitatori-in-crescita-nei-siti-di-puglia/>

# Una proposta per la valorizzazione del sito

## 5.1 | Il percorso tematico

Alla luce delle analisi svolte finora, si è optato per la formulazione di un nuovo percorso tematico dedicato specificatamente alle scolaresche di bambini tra gli 8 e gli 11 anni, e dunque al termine della scuola primaria. Come è stato già detto in precedenza, infatti, questa particolare fascia di utenza costituisce buona parte dei visitatori di Egnazia.

Il percorso [fig. 5.1] prevede la visita guidata ad alcuni resti archeologici in situ ispirata a una tipica giornata all'epoca dei romani. Si parte dal settore residenziale a sud della via Traiana, per poi approfondire i resti dei principali edifici pubblici situati all'interno dell'area monumentale della città, parallelamente al tratto della via Traiana visibile attualmente. Questi sono la piazza porticata, l'area sacra alle divinità orientali e la basilica civile. Infine, il percorso guidato agli scavi si conclude con la visita alle terme, dove doveva terminare una tipica giornata dei romani.

La visita prosegue all'interno del museo e, più in particolare, nella sezione tematica *Egnazia in età romana*, dove i bambini hanno la possibilità di osservare i reperti prelevati dall'area archeologica visitata.

La visita ai resti archeologici ha una durata di circa un'ora, mentre quella al museo dai 30 ai 45 minuti.

Dato che un operatore riesce a seguire un massimo di 25 studenti, se il numero dei ragazzi è maggiore<sup>1</sup> sarà necessario dividerli in due gruppi guidati da due ope-

<sup>1</sup> Solitamente le scolaresche arrivano al parco archeologico con i pullman da venti posti oppure da cinquanta.



Fig. 5.1 - Il nuovo percorso tematico.

Rielaborazione grafica Google Earth

- 1 Visita ai resti archeologici
- 1.1 Settore residenziale
- 1.2 Via Traiana
- 1.3 Piazza porticata
- 1.4 Area sacra alle divinità orientali
- 1.5 Basilica civile
- 1.6 Terme
- 2 Visita alla sezione romana del museo
- 3 Attività di laboratorio nel nuovo centro di mediazione

\* L'ordine di visita ai resti archeologici e alle sale della sezione romana del museo può essere invertito in base alla divisione in gruppi degli studenti.

ratori diversi. La visita ai resti archeologici e al museo potrà quindi svolgersi in ordine invertito per uno dei due gruppi.

Conclude il percorso il centro di mediazione situato in un nuovo edificio costruito fuori dalle mura della città, in una posizione molto vicina al museo e ai servizi connessi.

Il percorso tiene insieme, dunque, l'osservazione di alcuni resti archeologici e reperti della città romana e lo svolgimento di attività legate a questi ultimi. La lunghezza totale è di circa 1,1 km, dei quali, escludendo i percorsi di collegamento, circa 350 metri sono dedicati alla visita guidata ai resti archeologici.

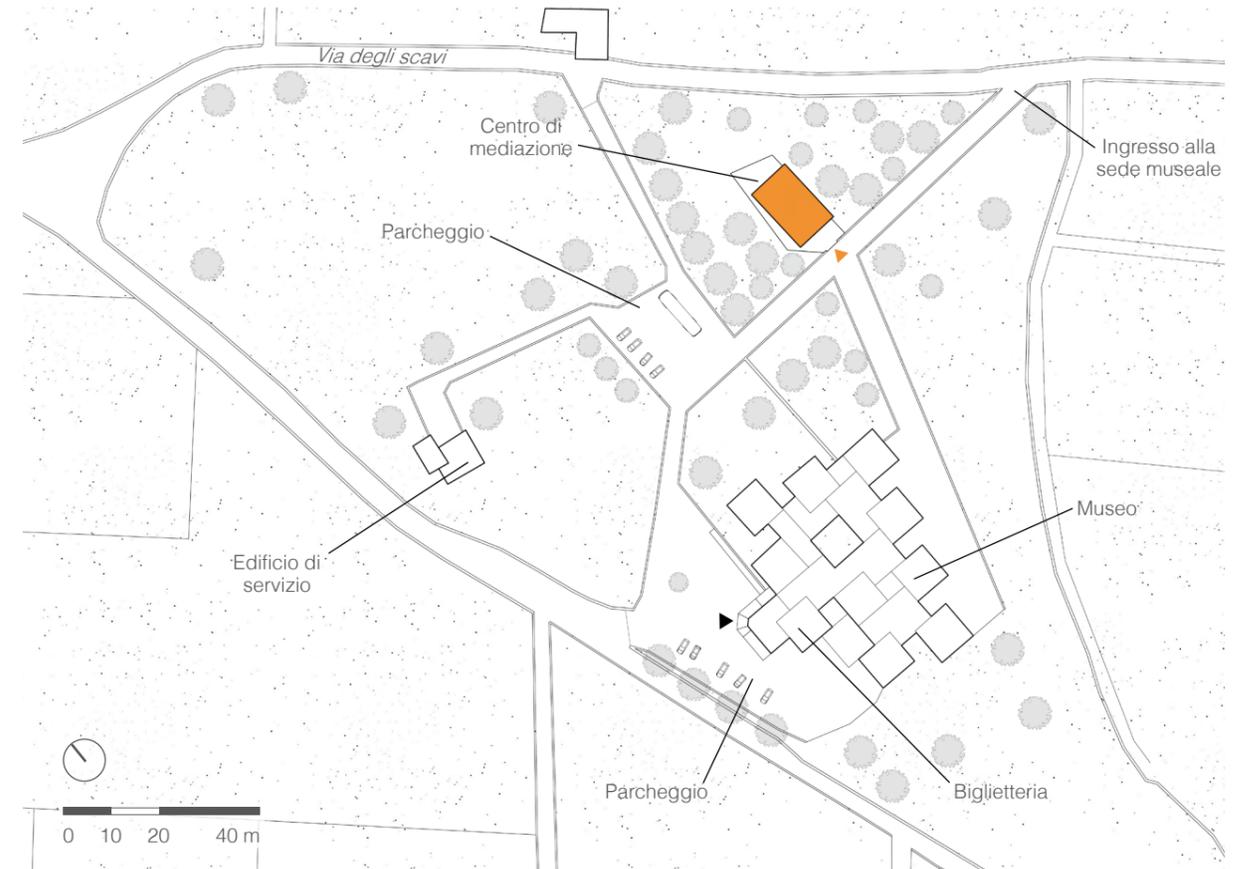
## 5.2 | Il centro di mediazione

Immerso nella natura, tra gli alberi ad alto fusto che caratterizzano l'area del parco archeologico nei pressi della sede museale, il centro di mediazione costituisce il momento in cui più si coniugano l'apprendimento e il divertimento all'interno del nuovo percorso individuato per le scolaresche [fig. 5.2].

Il nuovo edificio [fig. 5.3, 5.4, 5.5], leggero e poco invasivo, come un sito del genere richiede, ospita le attività didattiche legate alla visita del sito di Egnazia ed è collocato a pochi passi dal museo e dal parcheggio.

La facciata di ingresso [fig. 5.6], perlopiù vetrata, si rivolge al sentiero che conduce all'edificio museale. Essa ospita il logo del centro di mediazione (Egnazia Lab) e, attraverso delle lamelle verticali orientabili che schermano la luce, conferisce privacy e concentrazione ai bambini: dall'esterno, infatti, è possibile scorgere solo leggermente ciò che avviene all'interno.

Dentro, un unico grande spazio accoglie i bambini ed è interamente a loro disposizione [fig. 5.8]. Una gradonata per brevi lezioni frontali è presente in prossimità dell'ingresso ed è caratterizzata dalle immagini di alcuni dei reperti conservati al museo riprodotte sulle alzate, simulando in tal modo una stratigrafia.



Al centro dello spazio interno sono ospitate delle riproduzioni di alcuni dei resti della città che i bambini hanno visitato in precedenza. Tale scelta è legata alla necessità di sopperire alla mancanza di ricostruzioni tridimensionali fisiche che potrebbero contribuire a una miglior lettura dei resti, ridando a essi il giusto valore. I bambini hanno qui la possibilità di ricostruire le ipotetiche forme originali di alcuni monumenti a partire da tali modelli di partenza, ridando forma al passato.

La pavimentazione, di tipo antitrauma (in modo da consentire libertà di movimento ai bambini con la giusta sicurezza), riproduce i tracciati degli scavi archeologici, in modo da collaborare anch'essa all'orientamento e alla comunicazione.

Fig. 5.2 - Planimetria di inquadramento del centro di mediazione all'interno della sede museale del parco archeologico.

Fig. 5.3 - Planimetria del centro di mediazione.

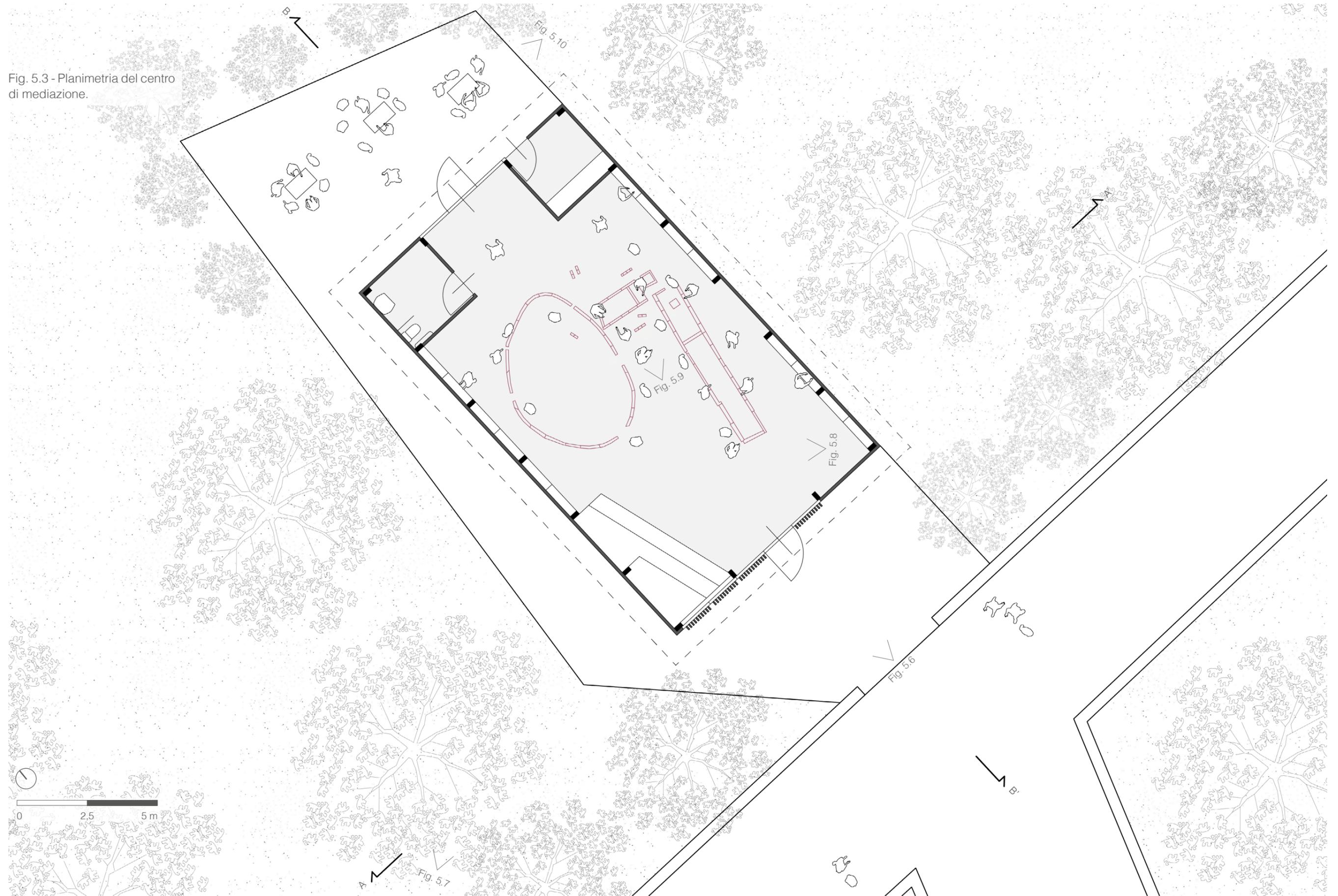
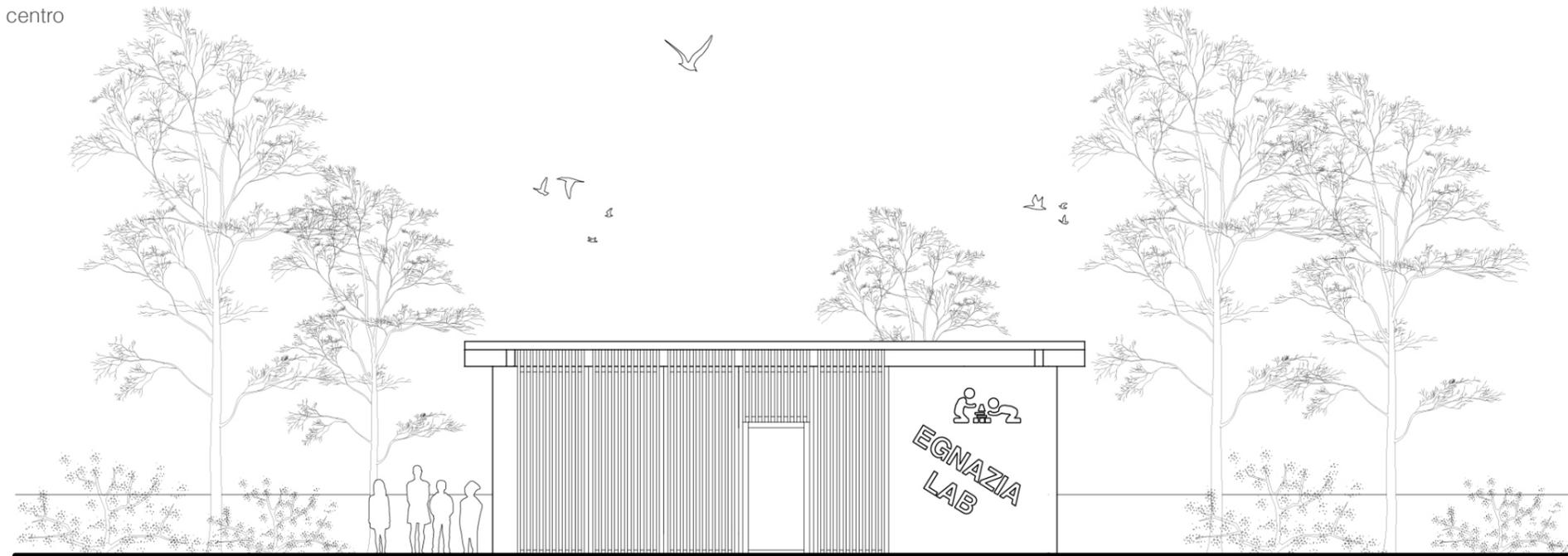
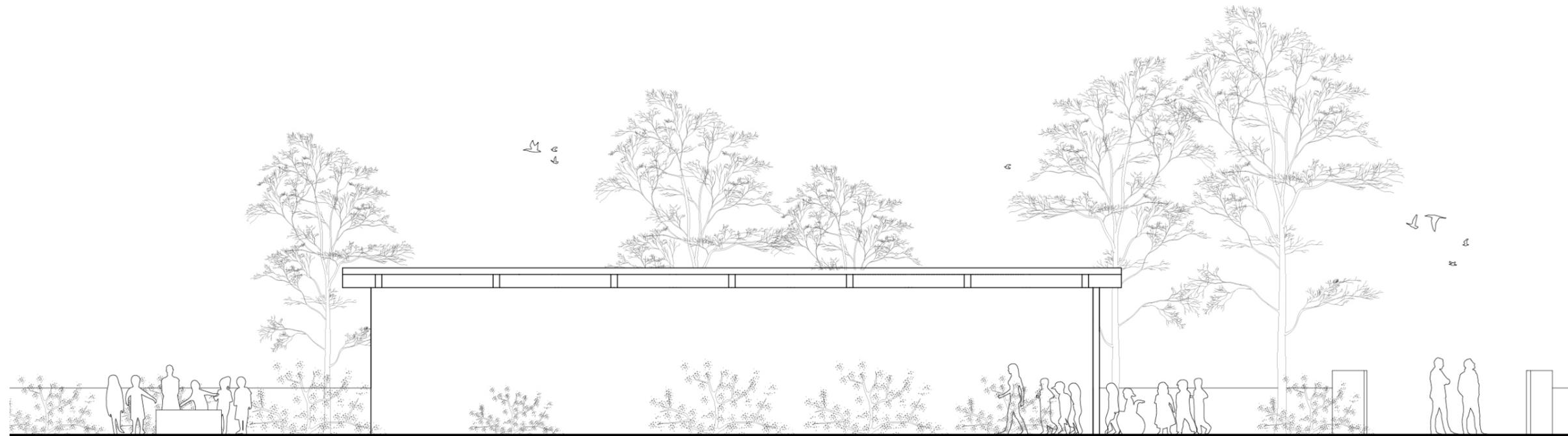


Fig. 5.4 - Prospetti del centro di mediazione.



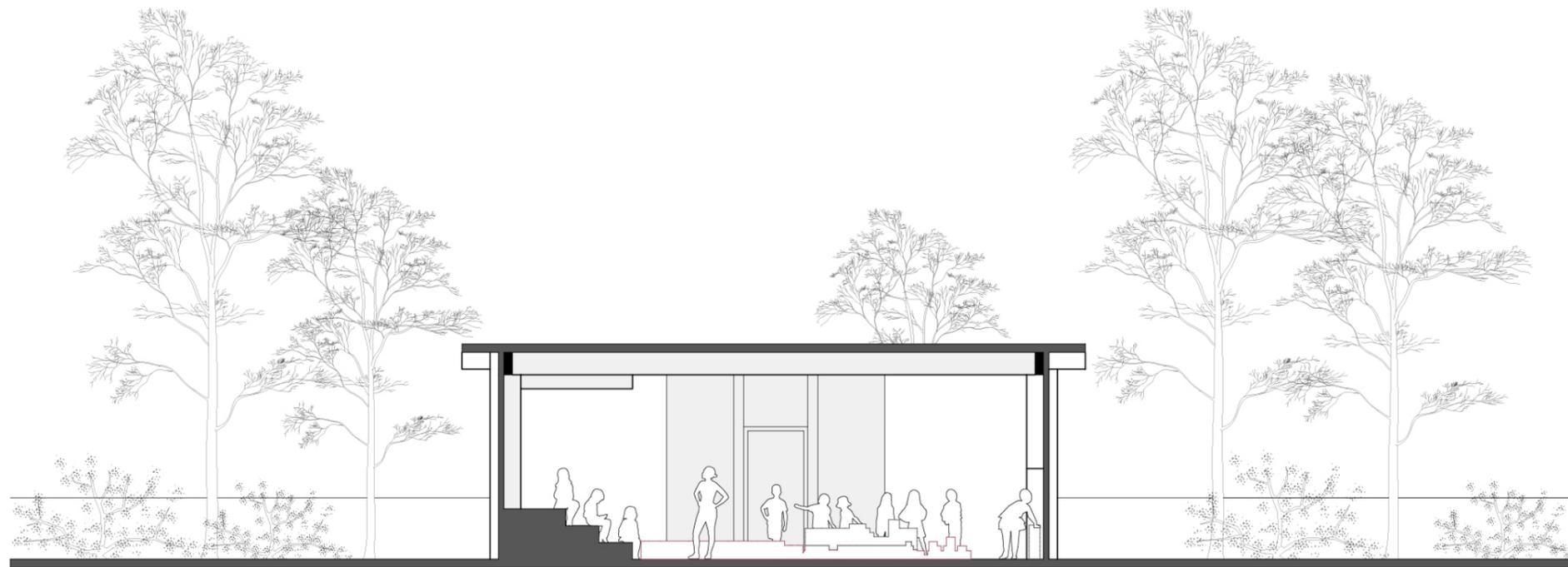
Prospetto sud



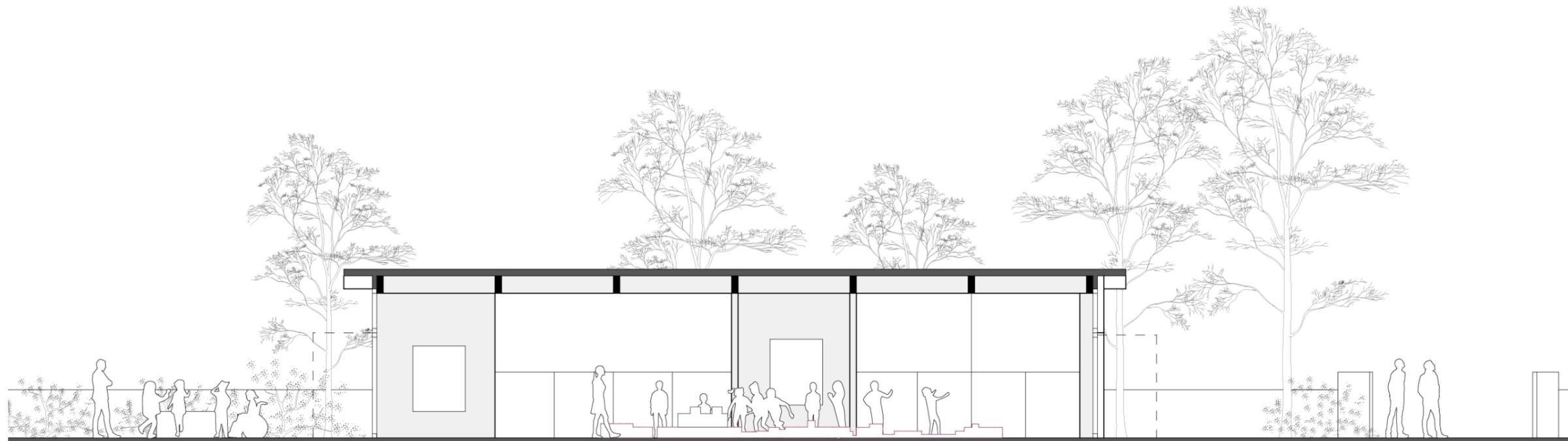
Prospetto ovest



Fig. 5.5 - Sezioni del centro di mediazione.



Sezione AA'



Sezione BB'



Fig. 5.6 - La facciata di ingresso.



Fig. 5.7 - Il centro di mediazione visto lateralmente.



Fig. 5.8 - Lo spazio interno.



2 Per informazioni più specifiche sull'area sacra alle divinità orientali si veda quanto detto nel capitolo 3, pp. 77-79.

3 Per i rilievi e le ricostruzioni tridimensionali utilizzate come riferimenti per la costruzione dei modelli cfr. V. BIANCHI, *Viaggio tra i misteri. Culti orientali e riti segreti lungo l'antica via Traiana*, Schena Editore, Fasano 2010, pp. 216-243.

Le strutture scelte per l'attività di ricostruzione svolta dai bambini sono quelle situate all'interno dell'area sacra alle divinità orientali, un complesso di strutture dedicate al culto della dea Cibele e del dio Attis all'interno della città romana<sup>2</sup>. Questa decisione è dovuta principalmente alla varietà degli edifici qui presenti (l'anfiteatro, il tempio di Cibele e il sacello di Attis) e ai cospicui resti ritrovati in questo luogo, ora conservati al museo e, ovviamente, oggetto di visita per i bambini. In particolare, si è scelto di riprodurre la fase augustea del complesso (I secolo a.C. - II secolo)<sup>3</sup>.

Le dimensioni dei modelli si adattano ai bambini e al loro corpo. Essi sono interamente realizzati in PLA, un materiale che conferisce ai vari pezzi leggerezza e resistenza, in modo da ridurre al minimo la fatica durante il montaggio. Due diversi colori distinguono le riproduzioni dei resti odierni da quelli che costituiscono l'ipotetica ricostruzione. Il rosso è utilizzato per i resti di partenza, mentre il bianco per la ricostruzione. Ai lati dello spazio interno, dietro delle ante scorrevoli sui cui sono riprodotte immagini di ricostruzioni e linee del tempo, i bambini possono trovare i pezzi da montare sulle riproduzioni dei ruderi [fig. 5.9].

Dei pannelli situati sempre in prossimità dei modelli riportano le planimetrie del sito con evidenziato il posizionamento delle varie strutture. Sopra le ante scorrevoli, invece, delle gigantografie dei monumenti di riferimento consentono di riconoscere quanto visitato precedentemente sul sito archeologico e metterlo a confronto con i modelli a disposizione dei bambini.

Data la presenza di più strutture, i bambini possono essere divisi in gruppi da 6-8 componenti e l'attività di montaggio ha una durata di circa un'ora al massimo.



Sul retro dell'edificio è situato uno spazio per attività all'aperto come, ad esempio, finti scavi, l'osservazione degli strumenti utilizzati dall'archeologo o la discussione in gruppo sul riconoscimento di alcuni reperti [fig. 5.10]. Gli obiettivi delle attività che i bambini svolgono al centro di mediazione risultano strettamente legati, oltre che all'apprendimento di alcuni contenuti legati al sito di Egnazia, anche alla programmazione tipica degli ultimi anni della scuola primaria: lo sviluppo dell'orientamento nello spazio, la lettura di una mappa (attraverso i numerosi pannelli che riproducono le planimetrie del sito o i percorsi delle antiche vie romane), l'apprendimento di alcune forme e componenti tipiche dell'architettura romana, l'incoraggiamento della creatività e della curiosità, lo sviluppo di capacità relazionali e sociali.

Fig. 5.10 - Lo spazio per le attività all'esterno situato nella parte retrostante all'edificio.



### 5.3 | Conclusioni

Concludendo, il lavoro svolto ha voluto dimostrare come sia possibile rendere più comprensibili dei resti archeologici anche a un pubblico non esperto come quello dei bambini. La didattica museale archeologica, unita alla comunicazione delle informazioni attraverso gli allestimenti museali o in situ, può offrire diverse soluzioni alla confusione dei visitatori.

Nell'ottica di una valorizzazione che vada in questo senso, il lavoro ha puntato perlopiù sulla comunicazione dei resti in situ, che molto spesso passano in secondo piano per la frammentarietà e l'incompletezza che li caratterizza.

Se si punta su un miglioramento della fruizione dei contenuti da parte di un'utenza specifica come quella dei bambini, probabilmente il metodo migliore è quello di coniugare l'apprendimento delle informazioni con il divertimento, che deve essere tenuto in considerazione quando ci si occupa di loro.

Il sito di Egnazia presenta numerose potenzialità e, come altri siti simili, pone delle sfide per quanto riguarda l'accessibilità culturale dei suoi contenuti, sfide che però è possibile vincere, come si spera sia emerso.

## BIBLIOGRAFIA

### Libri di testo

- G. Andreassi, *Mare d'Egnazia. Dalla preistoria ad oggi: ricerche e problemi*, Schena Editore, Fasano 1983;
- B. Amendola, R. Cazzella, L. Indrio (a cura di), *I siti archeologici: un problema di musealizzazione all'aperto*, Atti primo seminario di studi, Roma, 25-26-27 febbraio 1988, Multigrafica editrice, Roma 1988, pp.121-124;
- A. Donvito, *Egnazia, dalle origini alla riscoperta archeologica*, Schena Editore, Fasano 1988;
- M.L. Spano, *Scopriamo l'archeologia*, Piero marini, Lecce 1997;
- A. Casalino, *Musei per bambini. L'occhio ha saltato il muro?*, Pendragon, Bologna 2002;
- B. Lord, G.D. Lord, *The manual of museum exhibitions*, Altamira Pr, 2002, pp. 246-248;
- S. Bodo (a cura di), *Il museo relazionale, Riflessioni ed esperienze europee*, Edizioni Fondazione Giovanni Agnelli, Torino 2003;
- M. Sani, A. Trombini (a cura di), *La qualità nella pratica educativa al museo*, Editrice Compositori, Bologna 2003;
- C. Bertuglia, S. Infusino, A. Stanghllini, *Il museo educativo*, FrancoAngeli, Milano 2004;
- D. Callebaut, M.C Van der Donckt, *Heritage Preservation in a living environment: the Ename 974 Project as a case study*, in D. Callebaut, A.E. Killebrew, N.A. Silberman, (a cura di) *Interpreting the past, presenting archeological sites to the public*, Flemish Heritage Institute, Brussels 2004, pp.85-96;
- L. Zerbini, *La didattica museale*, Armando, Roma 2006;
- M. C. Ajroldi, *Allestire il gioco: l'allestimento nei Children Museums*, in *Antologia di scritti sul Design degli Interni*, Franco Angeli, Milano 2007;
- M.T. Balboni Brizza, *Immaginare il museo. Riflessioni sulla didattica e il pubblico*, Jaca Book, Milano 2007;
- K. Gibbs, M. Sani, J. Thompson (a cura di), *Musei e apprendimento lungo tutto l'arco della vita. Un manuale europeo*, EDISAI srl, Ferrara 2007;
- M.C. Ruggieri Tricoli, *Musei sulle rovine. Architetture nel contesto archeologico*, Edizioni Lybra Immagine, Milano 2007;
- R. Cassano, *Egnazia tardoantica: il vescovo protagonista della città*, in *Rendiconti della Pontificia Accademia Romana di Archeologia*, 81, 2008-2009, pp.15-37;
- A. Accolla, *Design for All. Il progetto per l'individuo reale*, FrancoAngeli, Milano 2009;
- V. Bianchi, *Viaggio tra i misteri. Culti orientali e riti segreti lungo l'antica via Traiana*, Schena Editore, Fasano 2010;
- L. Cataldo, *Dal Museum Theatre al Digital Storytelling. Nuove forme della comunicazione museale fra teatro, multimedialità e narrazione*, FrancoAngeli, Milano 2011;
- V. Minucciani, *Pensare il museo*, CET, Torino 2012;
- M. Bolla, *Didattica Museale in Archeologia*, 2013;
- S. Canepa, V. Minucciani, M. Vaudetti (a cura di), *Mostrare l'archeologia. Per un manuale/atlante degli interventi di valorizzazione*, Umberto Allemandi & C., Torino 2013;

R. Cassano, A. Cinquepalmi, A. Cocchiario, G. L. Mangieri, G. Mastrocinque (a cura di), *Guida al Museo Nazionale Archeologico di Egnazia 'Giuseppe Andreassi'*, Quorum Edizioni, Bari 2015;

A. Perin, *Musei e bambini*, AnciLab Editore, Milano 2017;

F. Donati, *Usciamo dal museo: l'esibizione del monumento archeologico*, Edizioni Nuova Cultura, Roma 2018, pp.1-34.

### Atti di convegno

R. Cassano, G. Mastrocinque, C.S. Fiorello, A. Mangiatordi, *Urbanistica, economia e società ad Egnazia tra la fine del IV e il V secolo d.C.*, in A. Colangelo, D. Pellacchia, A. Stigliano (a cura di), *Romania Gothica. Potere e politica nell'età della famiglia teodosiana (395-455). I linguaggi dell'impero, le identità dei barbari: sintesi regionali*, Atti del Convegno (Ravenna, 23-24 Settembre 2010), Ravenna 2013, pp. 267-281;

G. Mastrocinque, *Egnazia in età romana: un approccio multidisciplinare allo studio del paesaggio rurale* in *Paesaggi mediterranei di età romana. Archeologia, tutela, comunicazione*, Atti del Convegno internazionale (Bari-Egnazia, 5-6 maggio 2016), Edipuglia, Bari 2017, pp. 223-239.

### Periodici ed editoriali

D. Callebaut, J. Sunderland, «Ename: new technologies perpetuate the past», in *Museum International*, April 1998, Vol.50(2), pp.50-54;

M.C. Van der Donckt, «Innovative presentation techniques in the Ename project (museum, archaeological site and monument) (Belgium)», in *MARQ Arqueologia y museos*, n.03, 2008, pp.131-136;

E. Corradini, «Musei naturalistico-scientifici per gioco. Percorsi educativi per apprendere e comunicare» in *Museologia Scientifica Memorie*, n.8, 2011, pp. 61-66;

M. Campese, M. Cuccovillo, M. Caggese, «La fortificazione bizantina dell'acropoli di Egnazia», in *Scienze dell'Antichità*, 19. 2/3, 2013, pp. 242-245;

D. Zoletto, «Alcuni motivi e modi di giocare "al" museo», in *Museologia Scientifica Memorie*, n.10, 2013, pp. 60-64;

M.L. Spano, «Didattica scolastica - didattica museale: un'interazione possibile», in *Scuola e ricerca*, n.1, maggio 2015, pp. 191-198;

V. Tatano, «Il progetto inclusivo. Parole» in *Officina\**, n.8, sett-ott 2015, pp 9-15;

C. Mauro, O. Zanato Orlandini, «Esposizioni: un gioco da bambini? Pensare allestimenti museali per l'infanzia», in *Museologia Scientifica Memorie*, n.15, 2016 pp. 76-81.

### Report

ISTAT, *Annuario Cultura e Tempo Libero*, 2019.

### Tesi di laurea

R. Fabbri, *Musealizzazione di un sito archeologico attraverso il caso studio di Ventimiglia*, Tesi di Laurea Magistrale in *Architettura per il Restauro e Valorizzazione del Patrimonio*, Politecnico di Torino, a.a. 2018-2019.

## SITOGRAFIA

*Sed.beniculturali.it*, ultima consultazione 19 ottobre 2020,  
<http://www.sed.beniculturali.it/index.php?it/400/scopri-il-tuo-museo>

«Gamification e musei: trasformare la visita in un gioco per attirare visitatori» in *Musefirenze.it*, ultima consultazione 28 ottobre 2020;  
<http://musefirenze.it/blog/gamification-musei-visita-gioco/>

B. Roncaglia, «Gamification al museo. Così si rinnova la fruizione della cultura», in *Musei-it.com*, ultima consultazione 28 ottobre 2020;  
<https://www.musei-it.com/la-gamification-sbarca-al-museo-cosi-si-rinnova-la-fruizione-dellarte/>

*Kidsarttourism.com*, ultima consultazione 29 ottobre 2020;  
[kidsarttourism.com/consultazione-un-museo-per-i-bambini/](http://kidsarttourism.com/consultazione-un-museo-per-i-bambini/)

«Archeologia», in *Treccani.it*, ultima consultazione 6 novembre 2020;  
<http://www.treccani.it/enciclopedia/archeologia/>

«Realtà aumentata», in *Treccani.it*, ultima consultazione 6 novembre 2020;  
[https://www.treccani.it/enciclopedia/realta-aumentata\\_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/](https://www.treccani.it/enciclopedia/realta-aumentata_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/)

*Museodeiragazzi.it*, ultima consultazione 6 novembre 2020;  
<https://www.museodeiragazzi.it/>

«Il civico museo archeologico "Iulium Carnicum"» in *Comune.zuglio.ud.it*, ultima consultazione 7 novembre 2020;  
<http://www.comune.zuglio.ud.it/index.php?id=25930&L=428>

*Museoarcheologico.comune.verona.it*, ultima consultazione 7 novembre 2020;  
[https://museoarcheologico.comune.verona.it/nqcontent.cfm?a\\_id=43319](https://museoarcheologico.comune.verona.it/nqcontent.cfm?a_id=43319)

«Laboratori di Didattica archeologica nel Parco di Roselle», in *Coop-era.it*, ultima consultazione 7 novembre 2020;  
<http://www.coop-era.it/project/laboratori-di-didattica-archeologica-nel-parco-di-roselle>

«Archeologia a scuola Progetto per attività didattiche archeologiche per le scuole primarie e secondarie 2016-2017», in *Museoapr.it*, ultima consultazione 7 novembre 2020;  
<https://www.museoapr.it/wp-content/uploads/2017/01/ProgettoScuole2016-2017.pdf>

«Egnazia il parco archeologico» in *Comune.fasano.br.it*, ultima consultazione 13 dicembre 2020;  
[http://www.comune.fasano.br.it/pagina55\\_egnazia-il-parco-archeologico.html](http://www.comune.fasano.br.it/pagina55_egnazia-il-parco-archeologico.html)

«Alla scoperta di Egnazia: i 3000 anni di storia della città semisommersa dal mare. Aprono le terme e l'acropoli» in *Famedisud.it*, 2015, ultima consultazione 13 dicembre 2020;  
<https://www.famedisud.it/alla-scoperta-di-egnazia-i-3000-anni-di-storia-della-citta-semisommersa-dal-mare-aprono-le-terme-e-lacropoli/>

*Musei.puglia.beniculturali.it*, ultima consultazione 13 dicembre 2020;  
[https://musei.puglia.beniculturali.it/musei/museo-nazionale-giuseppe-andreassi-e-parco-archeologico-di-egnazia/?fbclid=IwAR0rBvkEhZ\\_5c1f\\_pr9UvQiG\\_y7zgfxKtXeYtGebtaYYeqhISxpcszs4pv8](https://musei.puglia.beniculturali.it/musei/museo-nazionale-giuseppe-andreassi-e-parco-archeologico-di-egnazia/?fbclid=IwAR0rBvkEhZ_5c1f_pr9UvQiG_y7zgfxKtXeYtGebtaYYeqhISxpcszs4pv8)

«Egnatia» in *Apuliandtours.eu*, ultima consultazione 13 dicembre 2020;  
<http://www.apuliandtours.eu/tours/egnatia.html>

*Musei.beniculturali.it*, ultima consultazione 14 dicembre 2020;  
<http://musei.beniculturali.it/musei?mid=5364&nome=museo-nazionale-giuseppe-andreassi-e-parco-archeologico-di-egnazia>

R. Cassano, «La vicenda urbana di Egnazia ridisegnata dalle recenti indagini», in *Fasti Online Documents & Research*, ultima consultazione 14 dicembre 2020;  
<http://www.fastionline.org/docs/FOLDER-it-2009-161.pdf>

«Il porto antico in dettaglio» in *Progettomusas.eu*, ultima consultazione 15 dicembre 2020;  
<https://www.progettomusas.eu/approfondimento/il-porto-antico/>

«Archeologia, Egnazia raddoppia e stupisce: aprono terme e acropoli dell'Atlantide di Puglia» in *Bari.repubblica.it*, 20 maggio 2015, ultima consultazione 21 dicembre 2020;  
[https://bari.repubblica.it/cronaca/2015/05/20/news/archeologia\\_egnazia\\_raddoppia\\_e\\_stupisce\\_aprono\\_terme\\_e\\_acropoli-114796999/](https://bari.repubblica.it/cronaca/2015/05/20/news/archeologia_egnazia_raddoppia_e_stupisce_aprono_terme_e_acropoli-114796999/)

*Nextheritage.it*, ultima consultazione 21 dicembre 2020;  
<https://nextheritage.it/>

«Immersioni guidate tra i resti subacquei della città romana di Egnazia» in *Brindisireport.it*, 20 luglio 2016, ultima consultazione 21 dicembre 2020;  
<https://www.brindisireport.it/cronaca/immersioni-guidate-tra-i-resti-subacquei-della-citta-romana-di-egnazia.html>

«Museo nazionale "Giuseppe Andreassi" e parco archeologico di Egnazia» in *Progettomusas.eu*, ultima consultazione 21 dicembre 2020;  
<https://www.progettomusas.eu/scheda/museo-archeologico-di-egnazia/>

«Drawing Egnazia, lo spettacolo dell'archeologia tra visioni notturne e realtà aumentata» in *Glitchmagazine.eu*, 27 luglio 2017, ultima consultazione 22 dicembre 2020;  
<http://www.glitchmagazine.eu/mete-e-itinerari/2017/07/27/drawing-egnazia-lo-spettacolo-dellarcheologia-visioni-notturne-realta-aumentata/>

*novaapulia.it*, ultima consultazione 22 dicembre 2020;  
<http://www.novaapulia.it/>

«Egnazia hi-tech» in *Ricerca.repubblica.it*, 21 giugno 2017, ultima consultazione 23 dicembre 2020;  
<https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2017/06/21/egnazia-hi-techBari15.html>

«Musei, record di visitatori nel 2017 quasi 750 mila, il 19,48% in più» in *corrieredelmezzogiorno.corriere.it*, 8 gennaio 2018, ultima consultazione 23 dicembre 2020;  
[https://corrieredelmezzogiorno.corriere.it/bari/arte\\_e\\_cultura/18\\_gennaio\\_08/musei-record-visitatori-2016-quasi-750-mila-1948percento-piu-4a48e196-f49e-11e7-b2cd-4c55db68d052.shtml](https://corrieredelmezzogiorno.corriere.it/bari/arte_e_cultura/18_gennaio_08/musei-record-visitatori-2016-quasi-750-mila-1948percento-piu-4a48e196-f49e-11e7-b2cd-4c55db68d052.shtml)

«Musei Puglia, quasi 750mila visitatori» in *Ansa.it*, 8 gennaio 2018, ultima consultazione 23 dicembre 2020;  
[https://www.ansa.it/puglia/notizie/2018/01/08/musei-puglia-quasi-750mila-visitatori\\_b103564b-aff1-470a-b3ea-37624134ff7f.html](https://www.ansa.it/puglia/notizie/2018/01/08/musei-puglia-quasi-750mila-visitatori_b103564b-aff1-470a-b3ea-37624134ff7f.html)

«Musei, visitatori in crescita nei siti di Puglia» in *Coratoviva.it*, 2 febbraio 2020, ultima consultazione 23 dicembre 2020;  
<https://www.coratoviva.it/notizie/musei-visitatori-in-crescita-nei-siti-di-puglia/>

*Mullerthal.lu*, ultima consultazione 28 dicembre 2020;  
<https://www.mullerthal.lu/en/fiche/misc/gallo-roman-site-echternach>

*Pam-ov.be*, ultima consultazione 28 dicembre 2020;  
<http://www.pam-ov.be/ename/erfgoed>

*Pontdugard.fr/it*, ultima consultazione 29 dicembre 2020;  
<https://pontdugard.fr/it>

«Pont du Gard (Roman Aqueduct)» in *Whc.unesco.org* ultima consultazione 29 dicembre 2020;  
<http://whc.unesco.org/en/list/344>

«Pont du Gard, France» in *Visitworldheritage.com*, ultima consultazione 29 dicembre 2020.  
<https://visitworldheritage.com/en/eu/pont-du-gard-france/ee1617fd-7ad4-456c-aa68-3465f40834c3>

## RINGRAZIAMENTI

Ringrazio innanzitutto la Prof.ssa M. Benente, la Prof.ssa V. Minucciani e l'Arch. A. Lacirignola per il loro costante supporto professionale e umano durante tutto lo svolgimento del lavoro di tesi, e per aver arricchito di ulteriori stimoli il mio percorso universitario.

Un grazie anche alla Direttrice del Museo Nazionale Archeologico di Egnazia A. Ciancio per la sua disponibilità, e al Sig. M. Dentico per avermi guidato nella conoscenza del parco archeologico.

Questa laurea voglio dedicarla alla mia famiglia. Ai miei genitori, per aver creduto in me sempre e aver sostenuto le mie scelte in ogni momento. Ai miei nonni, per la loro preziosa presenza al mio fianco.

Ringrazio i miei coinquilini Francesca, Miriana e Pietro, stupendi compagni di viaggio con cui ho condiviso tantissime gioie ma anche momenti negativi. Con voi ho vissuto una nuova bellissima quotidianità e vi sono grato per il supporto e l'incoraggiamento che mi avete dato. E ancora, grazie a Filipa, Marco, Ale e Bea per aver contribuito, anche voi, a rendere speciali questi ultimi anni.

Grazie a Roberta e Vita, per esserci sempre ad ogni mio ritorno a casa.

Grazie agli amici e colleghi di università: Lorenzo, Ioana, Luciana, Giulia, Elena e tutti gli altri. Mi avete accompagnato in questo bellissimo e stimolante percorso e, oltre a lavorare e studiare insieme, abbiamo anche condiviso quegli essenziali momenti di leggerezza tra una lezione e l'altra che nell'ultimo anno mi sono mancati tantissimo.

Infine, grazie a Torino, la città dove in questi ultimi cinque anni sono cresciuto e maturato.

