

IL PATRIMONIO IN SCENA

*Strategie narrative per il
Parco Archeologico di Selinunte*

Tesi di laurea di:
Lorenzo Bussi 250995
Irene Dolce 250173

Relatore: Prof. Pier Federico Caliarì

Correlatori: Arch. Sara Chirardini
Arch. Chiara Fioretto

SCUOLA DI ARCHITETTURA URBANISTICA E INGEGNERIA DELLE COSTRUZIONI

Corso di studio in Architettura - Ambiente costruito - Interni

Milano Leonardo - a.a. 2025/2026



POLITECNICO
MILANO 1863

ABSTRACT

La tesi propone una rilettura del patrimonio archeologico come "giacimento culturale", inteso non come un insieme di reperti da conservare passivamente, ma come una materia prima capace di generare valore attraverso criteri scientifici e modelli gestionali innovativi. L'obiettivo è superare la visione puramente contemplativa della rovina per trasformarla in una risorsa attiva, in grado di produrre ricchezza culturale ed economica su scala nazionale. Il caso studio è il Parco Archeologico di Selinunte, uno dei complessi più estesi del Mediterraneo. L'eccezionale ampiezza del sito e la dispersione dei poli monumentali rendono l'esperienza di visita complessa e frammentata. Per rispondere a queste criticità, la ricerca teorizza la riconfigurazione del sito come "Parco-Scena", traendo ispirazione dal linguaggio spaziale del musical cinematografico *Jesus Christ Superstar* (1973). L'opera cinematografica, ambientata tra le rovine di Avdat, viene qui indagata come modello architettonico capace di trasformare il reperto in un palcoscenico attraverso l'uso consapevole dell'anacronismo. L'intervento progettuale si articola attraverso l'inserimento di dispositivi scenografici leggeri e reversibili, pensati per restituire al sito la sua originaria sacralità e vocazione performativa. La strategia si fonda su una doppia temporalità: se alcuni elementi si integrano stabilmente nel percorso museale come punti di sosta e narrazione, altri sono concepiti per essere smontati e rifunzionalizzati come infrastrutture tecniche. Gli elementi effimeri si trasformano in coperture e laboratori a supporto del cantiere per il proseguimento degli scavi e la tutela del sito, garantendo una sintesi concreta tra l'esperienza spettacolare del visitatore e la continua produzione di conoscenza scientifica.

ABSTRACT

The research focuses on the Archaeological Park of Selinunte, one of the largest complexes in the Mediterranean. The site's vast scale and the dispersion of its monumental hubs result in a fragmented visitor experience. To address these criticalities, the study theorizes the reconfiguration of the site as a "Stage-Park" (Parco-Scena), drawing inspiration from the spatial language of the 1973 film musical *Jesus Christ Superstar*. Filmed among the ruins of Avdat, the movie is analyzed as an architectural model capable of transforming archaeological remains into a stage through the conscious use of anachronism.

The design intervention is articulated through the insertion of lightweight, reversible scenographic devices designed to restore the site's original sacredness and performative vocation. The strategy is based on a dual temporality: while certain elements are permanently integrated into the museum itinerary as nodes for rest and narration, others are designed to be disassembled and repurposed as technical infrastructure. These ephemeral structures serve as shelters and laboratories supporting ongoing excavations and site conservation, achieving a concrete synthesis between the spectacular experience of the visitor and the continuous production of scientific knowledge.

1. IL GIACIMENTO CULTURALE

1.1. Dal patrimonio da tutelare al patrimonio da valorizzare

1.2. Le rovine come risorsa della società contemporanea

2. SELINUNTE

2.1. La Città'

2.1.1. L'assetto urbano e l'evoluzione architettonica

2.1.2. Il laboratorio dell'Acropoli

2.1.3. La monumentalità della Collina Orientale

2.1.4. Il santuario occidentale e la dimensione urbana

2.2. Le scoperte archeologiche e la valorizzazione del sito

2.2.1. Dal riconoscimento erudito al mito del Sublime

2.2.2. L'Ottocento: la nascita del rilievo architettonico scientifico

2.2.3. Il Novecento: restauri, anastilosi e visioni di Parco

2.2.4. Ricerca contemporanea e nuove tecnologie

3. JESUS CRISTH SUPERSTAR

3.1. L'opera e il linguaggio visivo

3.1.1. Genesi e cornice meta-teatrale

3.1.2. La drammaturgia dello spazio

3.1.3. L'estetica dell'anacronismo e il lascito visivo

4. COSTRUIRE LA SCENA

4.1. Il progetto come narrazione spaziale

4.2. L'inizio della scena

4.2.1. L'assetto urbano e il Tridente

4.2.2. Rapporto con il Tridente e ridefinizione dell'accesso

4.2.3. Genesi del dispositivo e principi compositivi

4.3. Lo spazio della condivisione

4.3.1. Abitare la rovina

4.3.2. La costruzione dello spazio

4.4. *La soglia monumentale*

4.4.1. L'archetipo della porta e la memoria archeologica

4.4.2. L'impianto volumetrico

4.5. *Il potere in scena*

4.5.1. Tra soglia e altura

4.5.2. Da scena a spazio espositivo

4.6. *Il luogo del sacrificio*

4.6.1. Dialogo con il santuario della Malophoros

4.6.2. Lo spazio scenico

1. IL GIACIMENTO CULTURALE

1.1. Dal patrimonio da tutelare al patrimonio da valorizzare

L'Italia è al primo posto nel mondo per patrimonio artistico, il nostro Paese, infatti, detiene da solo circa la metà del patrimonio storico-artistico del mondo. Ne consegue un implicito impegno di tutela e valorizzazione che, in particolare nel passato, si è basato su una considerazione dei beni culturali come voci di spesa e non come occasione per generare risorse proprie. Questa considerazione ha comportato l'impiego di strumenti ridotti, iniziative ristrette e una sopravvivenza difficile e faticosa.

Questa impostazione prevalentemente conservativa, non permette di considerare il patrimonio culturale italiano per ciò che potrebbe essere, vale a dire una risorsa, che se ben progettata è in grado di aumentare la ricchezza nazionale, non solo sul piano culturale ma anche su quello economico.

Un altro degli aspetti che limita le potenzialità del patrimonio culturale della nazione è quello di proporre un modello di fruizione che si ancora ad una visione romantica del bene culturale, in cui quello che conta è la forza della suggestione di un bene. Sorge spontaneo domandarsi se questo approccio così elitario sia il solo proponibile o se contrariamente è possibile intraprendere una strada differente in cui si superi l'idea del "fascino della rovina" per esaltarne non solo il valore artistico ma anche la cultura di cui sono espressione.

È dunque opportuno collocarli all'interno di un "circuito" di iniziative in grado di recuperare anche gli elementi teatrali, musicali, poetici, letterari, artigianali e, più in generale, di costume del tempo.

Alla luce di ciò, si può ipotizzare una visione dei beni storico-artistici come "materie prime" di un sistema produttivo culturale, da gestire con criteri scientifici e con adeguate metodologie imprenditoriali, così da ottimizzarne l'accessibilità e la valorizzazione per il pubblico nazionale e internazionale; per farlo, è tuttavia necessario superare la tradizionale logica del mecenatismo che ha a lungo regolato il rapporto tra industria e cultura.

1.2. Le rovine come risorsa della società contemporanea

Per la nostra società le rovine archeologiche rappresentano, senza dubbio, un vero e proprio "giacimento culturale". Fino ad oggi, abbiamo sviluppato un'estetica delle rovine che si basa sulla bellezza antica e sul fascino delle opere classiche che giunge fino a noi in modo frammentato e incompleto.

Questa dimensione estetica, unita a una serie di fattori storici, sociali ed economici, rende la rovina archeologica un bene culturale fruibile e potenzialmente vantaggioso per la società contemporanea. Tuttavia, nel corso degli anni si è compreso come la

rovina, se considerata da sola, non sia sufficiente e richieda invece un contesto adeguato di valorizzazione. L'insieme delle potenzialità insite nelle rovine deve essere esaltato piuttosto che trascurato, devono essere progettate e integrate in un sistema di interventi capace di tutelarle, interpretarle e renderle pienamente accessibili e significative per la collettività contemporanea.

La progettazione delle aree archeologiche è un processo complesso, poiché coinvolge diverse dimensioni che riguardano non solo l'attività progettuale in senso stretto, ma anche gli aspetti legati alla tutela e alla conservazione. Sono infatti numerosi i fattori che devono essere presi in considerazione. Tra questi, un ruolo centrale è occupato dalle modalità di accesso a uno scavo archeologico, che non riguardano soltanto l'ingresso fisico, ma anche quello cognitivo e culturale, è necessario interrogarsi su come una persona contemporanea si rapporti ai resti del passato. Da qui nasce l'esigenza di progettare esperienze di visita efficaci e coinvolgenti, capaci di mantenere qualità e chiarezza anche di fronte all'inevitabile impatto di flussi consistenti di visitatori.

Un ulteriore aspetto riguarda la capacità del progetto di restituire al visitatore non solo il fascino della rovina, ma anche quello del processo di scavo, evidenziando il valore scientifico e conoscitivo della ricerca archeologica. Inoltre, un elemento di primaria importanza è la gestione e conservazione dell'enorme quantità di reperti rinvenuti, spesso superiore a quella effettivamente esponibile al pubblico. Diventa quindi fondamentale individuare strategie capaci di preservare questo patrimonio, un'eccessiva esposizione potrebbe accelerare il deterioramento, mentre un'esposizione casuale rischierebbe di ridurre l'efficacia comunicativa e l'interesse del visitatore.

2. SELINUNTE

“Questa città, abitata dalla sua fondazione per un periodo di 242 anni, fu dunque conquistata”¹. Così recita la formula lapidaria di Diodoro Siculo del I secolo a.C. che fissa le origini di Selinunte.

Selinunte fu fondata come nuova Megara Iblea (Megara Hyblaea), una delle prime colonie greche istituita nel 728 a.C. sulla costa orientale siciliana dai Megaresi per rispondere alla crisi agraria e alle tensioni sociali della città d'origine.

I Megaresi, più interessati al dominio delle rotte commerciali che alla conquista territoriale, decisero, nel VII secolo a.C. di spingersi verso occidente alla ricerca di nuovi approdi.

La guida della spedizione fu affidata all'ecista² Pammilo, inviato dalla madrepatria Megara Nisea, il quale individuò nel promontorio lambito dal fiume Modione, l'antico Selinus, il sito elettivo per il nuovo insediamento.

La scelta del luogo fu determinata da precise caratteristiche geomorfologiche: un promontorio naturalmente protetto, delimitato da due corsi d'acqua, il Selinus e l'Hypsas, che offrivano porti-canale sicuri per gli scambi marittimi, un entroterra fertile, la chora, e una posizione dominante per il controllo del litorale. Questi fattori ambientali ed economici, ancor più delle motivazioni politiche, orientarono la genesi della colonia, influenzando profondamente la futura organizzazione morfologica e urbanistica della città.

Le fonti antiche, in particolare Tucidide e Diodoro Siculo, offrono due cronologie differenti: il primo data la fondazione al 628-627 a.C., mentre il secondo al 650 a.C.. Tale discrepanza è interpretabile come l'evidenza di due fasi distinte del processo coloniale: una fase iniziale di carattere insediativo con natura commerciale e, in seguito, una fondazione urbana pianificata con l'arrivo di una più ampia comunità di coloni.

Selinunte si affermò rapidamente come una polis autonoma e cosmopolita, capace di fondere tradizioni greche e influenze puniche, ritagliandosi un posto unico nel panorama della Sicilia greca, mantenendo però forti legami con la madrepatria. La sua posizione geografica, al confine tra l'ellenismo e il mondo africano, favorì un eccezionale sviluppo economico e culturale, che, favorito da continue nuove ondate migratorie, raggiunse il suo apice tra il VI e il V secolo a.C, periodo in cui furono edificati i suoi imponenti complesso templari.

¹ S. Berlioz, *Selinunte, Storia di una città greca di Sicilia*, in «Archeo. Attualità del passato», n. 331, settembre 2012, p. 75

² Nell'antica Grecia, il capo di una spedizione coloniale, generalmente discendente di famiglia nobile o regia, ovvero, caso frequente nella più remota antichità, mero personaggio mitico, scelto per tradizione locale di culto o per tarda derivazione eponimica. (vocabolario Treccani)

Nel 409 a.C. Selinunte fu assediata e distrutta dalle truppe cartaginesi di Annibale Magone, evento che segnò la fine della sua indipendenza. Centomila abitanti furono uccisi o deportati, e i templi devastati.

Il tentativo di ricostruzione guidato da Ermocrate di Siracusa non riuscì a restituire autonomia alla città, che passò definitivamente sotto il controllo punico, perdendo la propria identità di polis.

Nel corso del IV secolo a.C., l'area urbana si contrasse drasticamente; Selinunte si trasformò in un centro commerciale di seconda importanza, con abitazioni modeste e edifici riadattati tra le rovine dei templi.

Durante la seconda guerra punica, la città venne definitivamente abbandonata. Solamente in età tardo-romana e bizantina la città riprese vita, anche se in piccola parte, con piccoli nuclei abitativi presso la foce del Modione. Un battistero protobizantino del VI secolo d.C., segna in quel luogo una persistente, seppur trasformata, sacralità.

2.1. La Città'

L'identità di Selinunte va ricercata legame tra la morfologia del sito e la cultura materiale, a partire dalla sua stessa denominazione.

Il toponimo Selinunte deriva infatti dal termine greco selinon (σέλινον), "sedano selvatico", pianta spontanea che cresceva lungo le sponde del fiume Modione. Il Sedano selvatico, scelto come simbolo civico e raffigurato sulle monete della polis, esprimeva la profonda integrazione tra ambiente e rappresentazione simbolica, fondando un'identità urbana in cui il paesaggio diventava risorsa economica e simbolo identitario.

2.1.1. L'assetto urbano e l'evoluzione architettonica

L'assetto urbanistico di Selinunte rifletteva una pianificazione coerente con i principi dell'architettura greca d'Occidente, fondata su criteri di razionalità e simmetria. La città si articolava in tre nuclei principali: l'Acropoli, la collina di Manuzza e le colline orientale e occidentale, configurando così una tripartizione spaziale che traduceva un principio di equilibrio tra le funzioni sacre, civili e domestiche. Attraverso un sistema di assi viari ortogonali, le aree di culto periferiche erano connesse al centro urbano, e creavano un dialogo costante tra l'architettura dei templi e il vuoto strutturato dello spazio pubblico.

Nel VI e V secolo a.C. Selinunte conobbe una straordinaria fioritura edilizia che potò alla codificazione di un linguaggio dorico in continua evoluzione. Studi condotti dall'architetto e ricercatore Gualtieri Zoppi (1998) hanno approfondito la maturazione delle prassi di cantiere, analizzando in particolare l'impiego delle bugne nei blocchi lapidei come indice di una gestione sempre più consapevole del materiale cavato e delle fasi di posa in opera, mentre le ricerche dell'archeologa Maddalena Conti

(2005) sulle terrecotte architettoniche hanno documentato l'esistenza di una produzione artigianale d'eccellenza, capace di coniugare con estrema precisione la funzione protettiva degli elementi di terracotta e il loro valore plastico-decorativo. Questa padronanza della cultura del costruire trovò il proprio compimento nei grandi ordini monumentali dell'Acropoli e della collina orientale, dove l'ordine dorico superò le rigidità arcaiche per raggiungere l'equilibrio formale della maturità classica.

Tra i principali edifici si annoverano il Tempio G, dedicato a Zeus; il Tempio E, consacrato a Hera; i Templi C e D, dedicati ad Apollo e Atena; e i Templi A e O, attribuiti ai Dioscuri.

2.1.2. Il laboratorio dell'Acropoli

Sull'acropoli sorgevano i Templi A e O, entrambi dedicati a Castore e Polluce, i Dioscuri.

Il Tempio A, costruito nella metà del V secolo a.C., tra il 490 ed il 460 a.C., è un periptero esastilo 40,23 × 16,23 m con un rapporto di 6x4 colonne, tipico del dorico occidentale.

Al suo interno, la cella presentava una peculiarità di eccezionale rilievo storico-tecnico: due scale a chiocciola ricavate nei muri ai lati dell'ingresso, tra i primi esempi documentati di tali dispositivi strutturali nell'antichità greca.

Sul pavimento del pronao sono stati rinvenuti simboli culturali, tra cui il caduceo e una testa di toro con foglie d'alloro e il segno di Tanit³, a testimonianza dell'ultima fase della città, di occupazione punica, durante la quale l'edificio fu riadattato a un culto sincretico.

Il Tempio B, prostilo tetrastilo ionico del III secolo a.C., mostra una ricca decorazione policroma su stucco. Studi recenti hanno dimostrato che l'edificio, sebbene realizzato in contesto punico, mantiene un linguaggio architettonico greco, testimoniando la persistenza del modello classico.

La sua riscoperta da parte dell'archeologo e architetto francese Jakob Ignaz Hittorff nel XIX secolo fu fondamentale per la revisione della concezione monocroma dell'architettura antica.

In questo contesto si inserisce anche il Tempio C, dedicato ad Apollo, che è un periptero esastilo 63,7 × 24 m con cella 41,5 × 10,4 m.

Le metope figurate, tra cui la Quadriga del Sole e Perseo con Medusa, rappresentano vertici della scultura dorica occidentale, e traducono il mito in forma architettonica.

³ Simbolo della principale divinità cartaginese, la cui presenza nel Tempio A documenta la rifunzionalizzazione punica dell'area sacra dopo il 409 a.C. (Cfr. V. Tusa, *Selinunte*, Roma 1990, pp. 45-48)

Il vicino Tempio D, attribuito ad Atena, ne condivide le proporzioni e rivela un linguaggio arcaico in evoluzione, in transizione verso canoni proporzionali più maturi.

2.1.3. La monumentalità della Collina Orientale

Sulla collina orientale si trovano i templi più monumentali.

Il Tempio E, dedicato a Hera (460-450 a.C.), è tra gli esempi più puri di architettura dorica classica, si tratta di un periptero esastilo con cella ed opistodomo in antis e cella adyton rialzato, elementi che caratterizzarono la tradizione architettonica selinuntina. Nel tempio erano presenti delle metope realizzate in stile severo realizzate combinando la calce locale con il marmo per le parti femminili, che raffiguravano il matrimonio sacro di Zeus, Eracle con l'amazzone, Artemide e Atteone, Atena ed Ercelado; oggi conservate al Museo "A. Salinas" di Palermo.

La storia dell'edificio E è stratificata: recenti scavi hanno scoperto che al fabbricato ne vennero costruiti inizialmente altri due, sin dalle prime fasi di vita della colonia. Il primo, un tempio arcaico realizzato poco dopo la fondazione della città, fu distrutto nel 510 a.C. circa. A questo seguì una seconda struttura intermedia, prima della conclusione del cantiere dell'edificio attuale, avvenuta nella metà del V sec a.C..

Dopo l'occupazione della città da parte dei punici, l'area venne occupata da edilizia povera. Tuttavia, a differenza di altri complessi, i resti del tempio non furono mai completamente celati.

La sua riscoperta avvenne inseguito al ritrovamento delle metope.

Negli anni '50 e '60, fu sollevato quasi nella sua totalità e ad oggi costituisce una parte essenziale del Parco Archeologico di Selinunte.

Il Tempio F, più arcaico, venne realizzato intorno alla metà del VI sec. a.C..

Era periptero esastilo con cella in antis preceduta da un profondo pronao con in secondo ordine di quattro colonne: uno schema spaziale ancora privo di opistodomo. La sua caratteristica principale risiede nel muro di chiusura degli intercolumni nella peristasi, alto circa 4,70 metri. Tale architettura, unica nel panorama dorico di questo periodo, rispondeva probabilmente all'esigenza di dividere le funzioni religiose dallo spazio pubblico. Presenta, inoltre, delle metope dedicate a Dioniso, a cui si pensa sia dedicato il tempio, nello specifico sono due scene raffiguranti scene della gigantonomachia, una tra un gigante e Dioniso e l'altra tra un altro gigante e Atena.³

Il Tempio G, dedicato a Zeus e iniziato intorno al 530 a.C, con i suoi 113x54 m in pianta e 30 m di altezza, è tra i più grandi del mondo greco. Questo tempio-rimase incompiuto a causa della caduta della città nel 409 a.C.. Introduce lo schema pseudodiptero, caratterizzato da uno spazio perimetrale profondo, due intercolumni, che enfatizzava la monumentalità del colonnato. La cella, strutturata con un pronao

tetrastilo e un ampio adito⁴ isolato al centro, rivela nelle variazioni stilistiche delle sue parti, dai fusti monolitici a quelli a rocchi sovrapposti, il lungo arco temporale del cantiere, che traghettò l'edificio dalle forme arcaiche verso soluzioni prossime al classicismo.

2.1.4. Il santuario occidentale e la dimensione urbana

Oltre il fiume Modione si estende il Santuario della Malophoros, dedicato a Demetra, il nucleo religioso più antico e stratificato della colonia.

Le indagini dell'archeologa e ricercatrice Henriette Fourmont, del 2004, hanno evidenziato un tessuto abitativo complesso caratterizzato da case a cortile e da una densa stratificazione edilizia. Tali scavi hanno documentato la resilienza del sito, che ha mantenuto la propria funzione di polo urbano e religioso, testimoniando l'evoluzione della città tra epoca arcaica e punico-ellenistica.

La città, nella sua articolazione di spazi civici e religiosi, costituisce un laboratorio di sintesi tra forma e significato. La sua articolazione spaziale dimostra una capacità di far dialogare la tecnica costruttiva con la dimensione simbolica del paesaggio sacro, rendendola un modello imprescindibile per la comprensione dell'urbanistica greca d'Occidente.

2.2. Le scoperte archeologiche e la valorizzazione del sito

Dopo la distruzione del 409 a.C. ad opera dei Cartaginesi, Selinunte conobbe un lungo periodo di abbandono e oblio. Le strutture monumentali, un tempo espressione della potenza e dell'ordine della polis, furono progressivamente ricoperte dalla vegetazione e dalle sabbie costiere. I templi dorici, crollati o smantellati per il riutilizzo dei materiali, scomparvero nel paesaggio, fino a confondersi con la topografia naturale. Per secoli la città rimase dimenticata, ridotta a un insieme di rovine, finché nel XVI secolo non ne riemerse la memoria.

2.2.1. Dal riconoscimento erudito al mito del Sublime

Fu lo storico e umanista siciliano Tommaso Fazello a riconoscere per la prima volta, nel 1558, i resti dell'antica Selinunte, collocandoli tra i fiumi Belice e Modione. Nella sua opera "*De Rebus Siculis Decades Duae*" egli identificò i resti della città greca menzionata dalle fonti classiche, segnando di fatto l'inizio della riscoperta moderna del sito.

⁴ Spazio sacro situato sul fondo della cella, privo di accesso diretto dal peristilio e riservato alle funzioni culturali interne, tipico dell'architettura dorica siciliana. (Cfr. G. Zoppi, *Selinunte: l'architettura dei templi*, Palermo 1998, pp. 112-115)

Il suo lavoro rappresentò una svolta nella percezione del paesaggio archeologico siciliano, restituendo un nome e una geografia a ciò che era rimasto nascosto per più di un millennio.

Tra la fine del XVIII e i primi decenni del XIX secolo, Selinunte tornò a essere oggetto di curiosità e studio, divenendo una tappa privilegiata per i viaggiatori del Grand Tour. In un'epoca in cui le rovine classiche venivano interpretate come simboli della grandezza perduta e del sublime, il sito di Selinunte si impose come una delle più potenti immagini del paesaggio mediterraneo.

In questo periodo, l'artista francese Jean-Pierre Houel, tra il 1782 e il 1787, realizzò una serie di incisioni e disegni che fissarono la fisionomia del sito, immortalando i templi immersi in una natura selvatica. Le sue tavole, insieme ai resoconti dei viaggiatori inglesi e tedeschi, alimentarono un mito che influenzò la cultura europea del tempo, collocando Selinunte nell'immaginario romantico dell'antichità perduta.

2.2.2. L'Ottocento: la nascita del rilievo architettonico scientifico

Il XIX secolo segnò il passaggio fondamentale dell'approccio descrittivo a quello analitico.

Tra il 1810 e il 1830, Domenico Lo Faso Pietrasanta, duca di Serradifalco, intraprese i primi rilievi planimetrici e avviò interventi di restauro preliminare nei templi dell'acropoli e della zona orientale, diventando il pioniere del rilievo metodico. Le sue pubblicazioni, corredate da incisioni e tavole prospettiche, rappresentano il primo tentativo di analisi metodica delle architetture doriche siciliane.

Poco dopo, tra il 1823 e il 1860, l'architetto e archeologo Francesco Saverio Cavallari realizzò rilievi accurati dei templi A, B, C e D, contribuendo alla definizione della planimetria generale e alle prime ipotesi di ricostruzione tridimensionale del complesso.

Nella seconda metà del secolo, tra il 1870 e il 1890, gli studi dell'architetto francese Jean Hulot e della Soprintendenza di Palermo introdussero un approccio comparativo, volto a indagare le relazioni tra le architetture doriche della Sicilia e quelle della Grecia continentale.

Questi contributi posero le basi per una lettura storico-artistica del sito, evidenziando la specificità della tradizione costruttiva siceliota.

2.2.3. Il Novecento: restauri, anastilosi e visioni di Parco

Con l'inizio del Novecento, Selinunte divenne un vero e proprio cantiere di archeologia scientifica.

Tra il 1908 e il 1915, Antonino Salinas avviò scavi sistematici sull'acropoli e presso il Tempio C, documentando con metodo stratigrafico le strutture rinvenute e

raccogliendo un'ampia serie di reperti, oggi conservati al Museo archeologico "A. Salinas" di Palermo.

Successivamente, l'archeologo e numismatico Giuseppe Gabrici e l'archeologa Jole Bovio Marconi, tra il 1915 e il 1930, estero l'indagine al Santuario di Demetra Malophoros, alle necropoli e all'abitato, scoprendo materiali votivi e ceramiche che consentirono di ricostruire aspetti fondamentali della religiosità selinuntina. Le loro ricerche si collocano nel contesto di una crescente attenzione per i culti e per la topografia sacra dell'antica Sicilia, spostando l'attenzione dall'edificio isolato al sistema insediativo complesso.

Nel medesimo periodo, il mecenate inglese Alexander Hardcastle, tra il 1920 e il 1933, finanziò i primi restauri conservativi dei templi A, C ed E, restituendo al sito parte della sua monumentalità originaria e segnando una svolta nella gestione dei beni archeologici in Sicilia.

Nel secondo dopoguerra, l'azione dell'archeologo Vincenzo Tusa, soprintendente ai Beni Culturali, fu determinante: tra il 1950 e il 1970 egli promosse scavi di protezione, interventi di sistemazione e la musealizzazione dell'area, portando all'istituzione del Parco Archeologico di Selinunte, uno dei primi esempi in Italia di gestione integrata tra tutela e valorizzazione. Sotto la sua direzione, tra il 1956 e il 1959, fu compiuta la controversa anastilosi del Tempio E, operazione che ancora oggi definisce il sito.

Tra il 1975 e il 1990, le ricerche dell'Università di Palermo, in collaborazione con la Soprintendenza, si estesero alle necropoli e alle aree suburbane, utilizzando metodologie interdisciplinari e survey sistematici. Queste indagini contribuirono a ridefinire l'articolazione urbana e il rapporto tra la città e il territorio, evidenziando la complessità del sistema insediativo selinuntino.

2.2.4 Ricerca contemporanea e nuove tecnologie

Negli ultimi decenni, l'indagine archeologica si è fatta interdisciplinare. Le missioni italo-tedesche delle Università di Bonn e Tübingen concentrarono l'attenzione sui quartieri abitativi e sulle mura difensive, individuando i livelli di distruzione connessi alla conquista cartaginese e sperimentando l'uso di strumenti GIS e analisi archeometriche.

Dal 2006 il sito è oggetto del Selinunte Archaeological Project, promosso dall'Institute of Fine Arts della New York University e dall'Università degli Studi di Milano, sotto la direzione dell'archeologo italo-americano Clemente Marconi. Le campagne hanno riguardato il Tempio R e l'acropoli, con scavi stratigrafici, studi sui depositi votivi e analisi delle fasi arcaiche, e offrono una nuova interpretazione della genesi urbana e religiosa della città. Parallelamente, le ricerche dell'archeologo Ferdinando Lentini, tra il 2000 e il 2010, alla foce del Modione, hanno rivelato l'esistenza di un complesso portuale di età romana e bizantina, comprendente un battistero e una basilica

paleocristiana. Queste scoperte hanno ampliato notevolmente la prospettiva storica, dimostrando una presenza abitativa a Selinunte fino al VI secolo d.C.

Le campagne più recenti, dal 2018 in poi, hanno proseguito in questa direzione. La Soprintendenza di Trapani ha indagato il santuario di Demetra Malophoros, recuperando nuovi depositi votivi e ricostruendo i percorsi processionali che collegavano i luoghi di culto all'acropoli.

Dal 2023, il Parco Archeologico di Selinunte e l'Università del Piemonte Orientale hanno scoperto, grazie all'impiego della tomografia 3D, la Porta Nord e un tratto delle mura arcaiche, estendendo il perimetro urbano noto.

Infine, nel 2025, la collaborazione tra la NYU, l'Università di Milano e il Parco ha avviato una fase di restauro conservativo e digitalizzazione 3D del Tempio R, con l'obiettivo di integrare archeologia, geofisica e valorizzazione museale in un'unica visione progettuale.

La sfida attuale che si presenta è quella di trasformare Selinunte in un vero paesaggio della memoria, dove la tutela si coniughi con la ricerca e la valorizzazione, e dove le azioni contemporanee possano dialogare con la forma antica senza sovrapporsi ad essa, ma interpretandola come fonte di significato e di ispirazione.

3. JESUS CRISTH SUPERSTAR

L'opera *Jesus Christ Superstar* rappresenta un momento di rottura radicale sia nella percezione dei siti archeologici sia nella cinematografia del Novecento: è la prima produzione cinematografica a utilizzare un sito archeologico reale, le rovine di Avdat, nel deserto del Negev, non solo come fondale, ma come dispositivo attivo della messa in scena. La scelta del regista Norma Jewison sfrutta la profondità di campo naturale del deserto e la verticalità dei resti archeologici, trasformando i frammenti di colonnati e le absidi scoperte in una scenografia che non ha bisogno di ricostruzioni artificiali. Attraverso l'innesto di elementi industriali e l'uso del paesaggio come materiale da costruzione, il film ridefinisce il concetto di "rovina", non più intesa come reperto statico da musealizzare, ma come spazio performativo capace di accogliere funzioni e significati contemporanei.

Concepita originariamente come un concept album nel 1970 dal compositore inglese Andrew Lloyd Webber e dall'autore britannico Tim Rice, trova la sua definitiva definizione nel 1973 con la regia del canadese Norman Jewison.

L'anteprima del film avvenne il 26 giugno 1973 all'Uptown Theater di Washington D.C. e dal 15 agosto dello stesso anno venne distribuito nelle sale statunitensi dalla Universal Pictures; in Italia venne distribuito dal 27 dicembre 1973 dalla Cinema International Corporation.

3.1. *L'opera e il linguaggio visivo*

3.1.1. *Genesi e cornice meta-teatrale*

Il film emerge nel pieno della sperimentazione degli anni Settanta, influenzato dalla cultura hippie e dalla necessità di ripensare l'iconografia tradizionale del sacro. Sotto il profilo musicale, l'opera segna un prima e un dopo nella storia del genere: per la prima volta, il linguaggio rock viene incorporato in una grande orchestra sinfonica.

Jesus Christ Superstar racconta l'ultima settimana della vita di Gesù Cristo, dal suo ingresso a Gerusalemme fino al momento della crocifissione, filtrando gli eventi attraverso il punto di vista critico e tormentato del personaggio di Giuda Iscariota. La narrazione non segue una fedeltà filologica ai testi sacri, ma si articola come una sequenza di momenti musicali in cui il conflitto interiore dei personaggi diventa il perno dell'azione.

Norman Jewison decise di rappresentare quest'opera attraverso una cornice meta-teatrale: un gruppo di attori giunge nel deserto del Negev a bordo di un autobus moderno per mettere in scena la Passione. Nel momento in cui gli interpreti scendono dal mezzo, portando con sé oggetti di scena, costumi e strutture tubolari, dichiarano allo

spettatore che il sito di Avdat non è una ricostruzione storica della Giudea, ma uno spazio di sperimentazione.

Il bus funge così da quinta mobile che delimita l'inizio e la fine del rito, trasformando il deserto in un palcoscenico a cielo aperto dove il confine tra attore e personaggio sfuma costantemente.

3.1.2. La drammaturgia dello spazio

La drammaturgia dello spazio si sviluppa per "stazioni" performative, in cui ogni brano musicale definisce un perimetro scenico preciso tra le pietre di Avdat.

La prima scena "Overture" preannuncia quello che succederà all'interno dell'opera attraverso i diversi temi musicali che accompagnando gli attori mentre scaricano il materiale dal pulmino e cominciano a prepararsi, trasformando il sito archeologico in uno spazio di sperimentazione. L'ultimo a prepararsi è Gesù, Ted Neeley, mentre Giuda, Carl Anderson, si allontana preoccupato, segnando l'inizio del racconto.

In "Heaven on Their Minds", Giuda usa il paesaggio come tribuna per la sua opposizione ideologica: denuncia la divinizzazione sociale di Cristo, vista come una proiezione di masse disorientate in cerca di coordinate culturali, trasformando il dramma spirituale in un conflitto politico. Questo soliloquio stabilisce una prospettiva critica dall'alto, il deserto viene usato come spazio di riflessione solitaria, dominando visivamente Gesù e i discepoli che iniziano a popolare il fondo valle.

I suoi abiti color porpora sono un richiamo iconografico alla regalità antica, e rappresentano la scelta stilistica per isolarlo visivamente dal deserto, per sottolineare il suo ruolo di coscienza razionale e scettica.

Al contrario, il fondovalle si anima con "What's the Buzz", dove lo spazio archeologico si trasforma in piazza cittadina. I discepoli, non comprendendo il suo disegno spirituale, circondano Gesù in un tumulto di domande sul loro futuro viaggio a Gerusalemme.

Qui emerge Maria Maddalena, Yvonne Elliman, affascinata dal Messia, che si offre di dargli ristoro mettendosi totalmente al suo servizio. Questo equilibrio è spezzato da "Strange Thing Mystifying", in cui l'accusa di Giuda verso la condotta di Gesù e il passato di Maria trasforma il movimento dei corpi in una coreografia di tensione, prontamente sedata dalla difesa che Gesù prende nei confronti della donna.

Il primo dispositivo scenico artificiale, le impalcature tubolari, viene introdotto in "Then We Are Decided", brano aggiunto appositamente per il film.

Qui i personaggi di Anna e Caifa, Kurt Yaghjian e Bob Bingham, discutono il destino di Gesù dalla struttura metallica sospesa sopra i resti del tempio. Le rovine in cui sono ambientate le scene di Anna e Caifa sono quelle del palazzo originale dei Sommi Sacerdoti, la troupe decise di utilizzare le impalcature trovate in loco per sottolineare il distacco del Sinedrio, il potere posto in alto, dalla folla che si muove in basso. In "This Jesus Must Die", l'architettura metallica diventa il quartiere generale dove viene decretata la morte di Gesù, visto come una minaccia all'ordine costituito.

Mentre Gesù entra trionfalmente in città tra le acclamazioni dei poteri in "Hosanna", sfidando l'ordine di Caifa, la scena si sposta con "Simon Zealotes/Poor Jerusalem". Qui Simone, Larry Marshall, e dei suoi seguaci occupano i resti di un tempio trasformandoli in un quartiere generale rivoluzionario. La danza coreografata sfrutta le gradinate e le aperture dei portali come quinte naturali, ma Gesù rifiuta la loro lettura militare della sua missione, parlando di un sacrificio che Simone non può comprendere.

Al contrario, in "Pilate's Dream" lo spazio si fa astratto e scarno, dominato dal volto di Pilato, Barry Dennen, che presagisce, attraverso un sogno premonitore, la condanna eterna che graverà su di lui per la morte del "galileo".

L'approccio scenografico muta radicalmente in "The Temple", dove la troupe inserisce elementi anacronistici all'interno delle mure antiche: banchi di vendita, mitragliatori, granate e souvenir. Lo spazio risulta caotico, soffocato dal caos commerciale moderno. L'intervento di Gesù, che distrugge l'allestimento effimero, riporta violentemente il sito alla sua nudità archeologica, eliminando le sovrastrutture. Segue un momento di profonda fragilità umana. Gesù viene assalito da una folla di lebbrosi che non riesce a guarire e urla per essere lasciato in pace, rifugiandosi poi nell'intimità di "I Don't Know How to Love Him", dove Maria Maddalena, canta la sua confusione sentimentale in un ambiente riparato, ammorbidito dalle luci calde, rendendolo un rifugio emotivo per i protagonisti.

Il tradimento si consuma in "Damned For All Time/Blood Money". Giuda, convinto che Gesù sia ormai fuori controllo, vende l'informazione del Getsemani al Sinedrio per 30 denari, convinto dai sacerdoti che l'arresto avvenga "a fin di bene".

Immediatamente, dopo la decisione del tradimento sfrecciano in cielo due jet dell'aeronautica militare israeliana-due piccoli caccia da addestramento del tipo di licenza Fouga Magister.

Il regista Norman Jewison ottenne il permesso speciale dal governo israeliano di poter far passare gli aerei sopra la zona delle riprese ad una condizione: doveva essere risolto tutto in un solo un ciak. L'irruzione dei caccia nel silenzio del deserto non è solo un anacronismo estetico, ma riflette la natura di "sito sensibile" del Negev nel 1973, trasformando il set archeologico in uno spazio geopolitico perennemente in allarme, solo pochi mesi prima dello scoppio della Guerra dello Yom Kippur.

La tragedia prosegue con "The Last Supper", l'ultima cena, che si apre con una posa plastica ispirata dal Leonardo da Vinci. La staticità dell'affresco vivente viene però subito rotta da uno scontro verbale tra Gesù e Giuda; lo spazio conviviale si frammenta, culminando nell'espulsione di Giuda e nella solitudine di "Gethsemane (I Only Want to Say)". In questa scena cruciale, Gesù è da solo tra le rovine, non c'è nemmeno della vegetazione, solo roccia e frammenti di architettura. In questo momento la scenografia riflette il tormento interiore del protagonista, mostrandoci un uomo che interroga un Dio silenzioso in un tempio a cielo aperto ormai ridotto a scheletro lapideo.

Con "The Arrest", l'epilogo accelera con Giuda che bacia Gesù e le guardie, i cui elmi e divise moderne creano un contrasto con le tuniche degli apostoli, intervengono di

conseguenza. Gesù, allora, scioglie il sodalizio con gli apostoli, accettando il giudizio del Sinedrio mentre la folla, ora nemica, lo schernisce occupando gli spazi delle rovine.

In questo clima di terrore si consuma il dramma di Pietro, Paul Thomas. In "Peter's Denial", l'ambiente, caratterizzato da un piccolo fuoco centrale tra le rovine, si fa più cupo e domestico. Pietro viene riconosciuto e, spaventato, rinnega il maestro per tre volte. Il rammarico di Pietro si sposa con la desolazione delle pietre circostanti, sottolineando il fallimento umano di fronte alla profezia.

Gesù, nel mentre, viene poi condotto da Pilato, "Pilate and Christ", che però lo tratta con sufficienza burocratica, lavandosi le mani e inviandolo da Erode. Qui la scenografia è rappresentata con freddezza, in contrasto con la sacralità del paesaggio precedente.

A questo rigore segue un corto circuito stilistico totale di "King Herod's Song".

Il protagonista è Erode, Josh Mostel, circondato da ballerini con costumi moderni, su una piattaforma kitsch isolata, che richiama del varietà e del lusso balneare. È l'unica scena in cui il sito archeologico viene ignorato deliberatamente per sottolineare l'alienazione del tiranno.

Mentre il tempo scorre e la fine si avvicina, gli apostoli, principalmente Pietro, e Maria intonano "Could We Start Again, Please?". È un canto di rimpianto che avviene in uno spazio sospeso, quasi dietro le quinte del rito, dove i protagonisti cercano invano di tornare a una purezza ormai perduta.

3.1.3. *L'estetica dell'anacronismo e il lascito visivo*

In "Judas' Death" la scenografia si sposta dal sito costruito della città, alla natura selvaggia, il deserto aperto. In questa scena troviamo Giuda che corre verso la propria fine inseguito dai carrarmati, elemento anacronistico, che mettono in luce la vulnerabilità del corpo umano con la forza bruta militare. La morte di Giuda avviene in un punto privo di architettura, segnando la sua definitiva esclusione dalla storia.

Il ritorno al sito archeologico per il processo finale. Durante "Trial Before Pilate/39 Lashes", lo spazio scenico si fa opprimente. Pilato occupa una posizione elevata, ma è circondato da una massa che preme dal basso, trasformando le rovine in un'arena di condanna. Il momento delle 39 frustate è segnato dal rigore scenico. Il conteggio ritmico della tortura trasforma il reperto antico in un luogo di sofferenza fisica reale, dove la pietra spoglia amplifica il rumore dei colpi e il silenzio di Gesù. Qui l'architettura non è più un tempio o una piazza, ma uno strumento di costrizione. L'atmosfera muta improvvisamente con la sequenza "Superstar", con l'apparizione dello spirito di Giuda in veste pop su una pedana scintillante. Se la scena di Erode rappresentava un corto circuito stilistico, questa scena rappresenta il trionfo dell'anacronismo: la scenografia contemporanea occupa il sito antico con luci stroboscopiche e angeli in abiti moderni, per celebrare il trionfo mediatico sopra la storia millenaria.

L'atto finale, si divide in due momenti "Crucifixion" e "John Nineteen: Forty-One". La prima scena è un esercizio minimalistico dove la croce è l'unico oggetto installato nel paesaggio. Dopo la morte di Gesù, la musica si abbassa e gli attori iniziano a smontare il set e a risalire sul pullman. La cinepresa indugia sulla croce vuota al tramonto, consapevoli che il confine tra finzione e tradizione e realtà è ormai svanito. L'ultimo a salire è l'attore che ha interpretato Giuda, con lo sguardo fisso sulla croce. Nell'ultima parte, mentre il bus parte, l'attenzione ricade sul sito archeologico ormai spoglio, attraversato da un pastore e il suo gregge. La rovina torna al suo silenzio, ma segnata dall'evento scenico che l'ha riattivata. Il luogo in cui è ambientata quest'ultima scena fu scelto e affidato ad un abitante del luogo un anno prima delle riprese: la produzione lo pagò per coltivare la terra al fine di aver un prato circondato dal deserto al momento delle riprese.

L'efficacia narrativa di Jesus Christ Superstar risiede proprio in questo uso deliberato di elementi moderni, dai mezzi militari alle impalcature, fino ai costumi contemporanei, che genera un corto circuito temporale continuo. Questa strategia visiva evidenzia che la rovina non è un reperto bloccato nel passato, ma un organismo vivo, capace di mutare e accogliere nuove narrazioni.

Le impalcature che avvolgono i templi di Avdat, ad esempio, non furono costruite per il film, ma presenti in loco per i restauri e integrate per scelta registica: divennero così il simbolo perfetto di una costruzione identitaria e architettonica mai conclusa, un ponte tra ciò che è stato e ciò che continua a essere ricostruito.

Superstar rappresenta un modello per la cultura architettonica e scenografica contemporanea. L'opera dimostra come sia possibile riattivare la teatralità originaria della storia senza che l'intervento moderno sovrasti la preesistenza archeologica.

Il film insegna che la monumentalità del passato può essere vissuta come un'esperienza immersiva e un laboratorio vivo di ricerca e valorizzazione, dove la memoria e l'azione presente convergono in un'unica narrazione spaziale. In definitiva, l'anacronismo non distrae, ma attualizza il mito, dimostrando che il paesaggio antico possiede una flessibilità tale da poter ospitare funzioni e linguaggi contemporanei senza mai smarrire la propria sacralità originaria.